

SKRIPSI
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI
SEDERHANA PESERTA DIDIK



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Nur Anida Zahroh
NIM : 22C30003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

CEK PLAGIASI

Page 1 of 170 - Cover Page

Submission ID: trn:oid=8269146567452



Lutfiani Nurf - Staf UPT Perpustakaan Al Ghazali

Nur Anida

 Rajiv Gandhi Institute of Technology Kottayam

Document Details

Submission ID	
trn:oid=8269146567452	145 Pages
Submission Date	20,820 Words
Jul 27, 2026, 9:57 AM GMT+5:30	128,928 Characters
Download Date	
Jul 27, 2026, 10:00 AM GMT+5:30	
File Name	
1785126395260-b78e21ee-bf02-4743-b2e8-e873d3a031fd-Nur_Anida_Z_-22CJ30003_-Anida.docx	
File Size	
6.0 MB	

Page 1 of 170 - Cover Page

Submission ID: trn:oid=8269146567452

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text



Top Sources

- 19% Internet sources
- 11% Publications
- 24% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Top Sources

- 19% Internet sources
- 11% Publications
- 24% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.unugha.ac.id	<1%
2	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
3	Internet	eprints.unugha.ac.id	<1%
4	Internet	perpustakaan.lalskjmalang.ac.id	<1%
5	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
6	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
7	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
8	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
9	Internet	repository.pnj.ac.id	<1%
10	Internet	etheses.uingusdur.ac.id	<1%
11	Internet	docplayer.info	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nur Anida Zahroh
NIM : 22CJ30003
Program Studi : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS FABEL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SEDERHANA PESERTA DIDIK" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 22 Juli 2026

Maka membuat pernyataan



10000
METERAI
TEMPEL
1806A000081600563
Nur Anida Zahroh

HALAMAN PERSETUJUAN

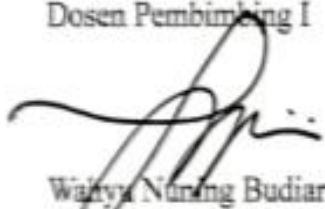
Nama : NUR ANIDA ZAHROH
NIM : 22CJ3003
Judul skripsi : PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN BERBASIS FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
NARASI SEDERHANA PESERTA DIDIK

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 22 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Watiya Nuning Budiarti, M.Pd.
NIDN.0628098303

Dosen Pembimbing II

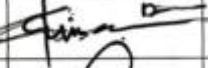
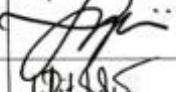
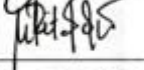
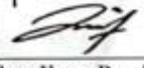


Wulandari Retnaningrum, M.Pd.
NIDN.2125018902

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : NUR ANIDA ZAHROH
NIM : 22CJ30003
Judul : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk
Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta
Didik

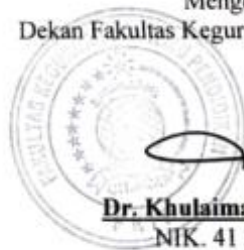
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Kamis, tanggal 06, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.		10/08/2026
Penguji 2	Heny Kristiana Rahmawati, M.Pd.I.		11/08/2026
Pembimbing 1	Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		12/08/2026
Ass. Pembimbing	Wulandari Retnaningrum, M.Pd.		12/08/2026
Sekretaris	Siti Baro'ah, M.Pd.I.		10/08/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal :

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Nur Anida Zahroh

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al Ghazali Cilacap

Di-

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

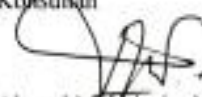
Nama	:	Nur Anida Zahroh
NIM	:	22CJ30003
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS FABEL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PESERTA DIDIK
Fakultas/Prodi	:	FKIP/PGSD

Telah dapat diajukan kepada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-I).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 10 Agustus 2026

Konsultan



Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I

NIDN. 2111098601

MOTTO

“Menulis dengan cepat, maka kau tidak akan bisa menulis dengan baik. Menulis dengan baik, maka segera kau akan bisa menulis dengan cepat”

(Quintilian, Orator Romawi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bakti dan cintaku kepada orang-orang istimewa dalam hidupku:

1. Untuk kedua orangtuaku tercinta, terima kasih atas semua doa yang tak pernah putus, tetesan keringat dan pengorbanan tak terhingga. Keberhasilanku hari ini adalah bukti kecilku untuk membuat kalian tersenyum bangga, maaf jika ananda belum bisa membalas segalanya.
2. Untuk Suami tersayang, Maftuh Muhtadi. Terima kasih telah menjadi garda terdepan yang selalu mendukung, menjadi pendengar setia keluh kesahku dan teman curhat terbaik disetiap malam panjang penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas support financial dan mental yang menjadi bahan bakar semangatku. *Love you to the moon and back.*
3. Untuk buah hatiku, mas Nawwaf, mba Ayra, dan mas Aydan. Terima kasih sudah hadir melengkapi hidup kami dan menjadi kebanggaan kita semua. Senyum dan tawa kalian adalah obat lelah terampuh untuk bunda. Maaf jika waktu untuk kalian banyak tersita. Karya ini bunda persembahkan untuk kalian, semoga kelak kalian tumbuh menjadi anak-anak sholeh dan hebat melebihi bapak dan bunda. *Love you kids*

ABSTRAK

Nur Anida Zahroh, 22CJ30003, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juli 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik sekolah dasar di SD Negeri Ciwuni 02 khususnya kelas III. Selaian itu penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang mendukung pembelajaran menulis serta belum sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang berada pada tahap operasional kongkret menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis fabel yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, (2) mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran berbasis fabel, (3) mengetahui kepraktisan penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel, (4) mengetahui efektifitas penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Reasearch and Development* (R&D) atau metode pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini jumlah total subjek yang diteliti adalah 28 peserta didik di kelas III SDN Ciwuni 02. Perangkat yang dihasilkan berupa buku fabel, modul ajar, dan LKPD berbasis tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis fabel yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli, yaitu dengan perolehan prosentase 90% ahli materi, 85% ahli media, hasil penilaian guru 96.8% dan respon peserta didik 85.8%. Efektivitas perangkat pembelajaran juga terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sederhana peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan perolehan nilai antara sebelum dan setelah penerapan media fabel tersebut. Dengan demikian perangkat pembelajaran berbasis fabel dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Perangkat Pembelajaran, Fabel, Keterampilan Menulis, Narasi Sederhana, ADDIE.

ABSTRACT

Nur Anida Zahroh, 22CJ30003, Development of Fable-Based Learning Materials to Improve Students' Simple Narrative Writing Skills. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap, July 2026.

This study was motivated by the low level of simple narrative writing skills among third-grade students at SD Negeri Ciwuni 02. Additionally, the existing instructional materials were inadequate for supporting writing instruction and did not align with the characteristics of third-grade students, who are at the concrete operational stage of cognitive development. The study aimed to: (1) develop fable-based instructional materials suited to the characteristics of elementary school students; (2) determine the feasibility of these materials; (3) assess the practicality of implementing them; and (4) evaluate their effectiveness in improving students' simple narrative writing skills. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE approach, comprising the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants consisted of 28 third-grade students at SDN Ciwuni 02. The resulting products included a fable book, a teaching module, and written-test-based student worksheets. The results indicated that the developed fable-based materials met the criteria for high feasibility based on expert validation, achieving scores of 90% from subject matter experts, 85% from media experts, 96.8% from teacher assessments, and 85.8% from student responses. The materials also proved significantly effective in improving students' simple narrative writing skills, as evidenced by the increase in scores before and after the implementation of the fable-based resources. Thus, fable-based instructional materials can serve as an innovative alternative for Indonesian language instruction in elementary schools to enhance students' simple narrative writing skills.

Keywords: Learning material development, fables, writing skills, simple narrative, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Alloh SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik” dengan baik dan tepat waktu. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita nabi agung Muhammad SAW dan semoga kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Selain itu juga untuk menambah wawasan bagi para pembaca dan penulis. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan,. yang telah memberikan izin penelitian serta kemudahan administrasi selama penulis menempuh studi.
3. Aries Naeni Dwiyaniti, M.Pd. Ketua Program Studi, yang telah memberikan dukungan, arahan serta fasilitas terbaik dalam kelancaran proses akademik penulis.

4. Wahyu Nuning Budiharti, M.Pd. dan Wulandari Retnaningrum, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan koreksi, bimbingan, masukan berharga, motivasi dan waktu yang luar biasa hingga skripsi ini terselesaikan.
5. Suami, kedua orangtua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun material serta motivasi terbesar dalam setiap langkah hidup penulis.
6. Seluruh pihak terkait dan teman-teman Seperjuangan, khususnya angkatan 2022 (FKIP22) yang selalu solid, saling berbagi semangat dan mendukung perjuangan dari awal perkuliahan hingga tahap akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.

Cilacap, 09 Juli 2026

Penulis



Nur Anida Zahroh

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
NOTA KONSULTAN	V
MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
ABSTRAK	VIII
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Perangkat	15
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Kajian Pustaka	18
1. Pembelajaran Berbasis Fabel	18
2. Teks Fabel Sebagai Genre Sastra	23

3. Hakikat Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar	29
4. Teori Perkembangan Kognitif.....	36
5. Teori Pengembangan Perangkat.....	41
B. Kerangka berfikir	42
C. Hipotesis.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Desain dan Prosedur Penelitian	52
1. <i>Analyze</i> /Analisis	53
2. <i>Design</i> /Perancangan.....	53
3. <i>Development</i> /Pengembangan	56
4. Implementation/Implementasi.....	57
5. <i>Evaluation</i> /Evaluasi	59
E. Variabel Penelitian	60
F. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	61
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	63
1. Validitas.....	63
2. Uji Reliabilitas Instrumen	68
BAB IV PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan.....	87
C. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V SIMPULAN	93
A. Simpulan	93

B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert.....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi	67
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	68
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru	69
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	66
Tabel 4.1 Storyboard	74
Tabel 4.2 Hasil Uji Praktikalitas	79
Tabel 4.3 Hasil Sample Selain Sample Penelitian	81
Tabel 4.4 Hasil Pretest	83
Tabel 4.5 Hasil Postest	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	47
Gambar 3.1 Tahapan Perangkat ADDIE	51
Gambar 4.1 Flow Chart	77
Gambar 4.2 Visual Buku Digital Fabel (Revisi)	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Observasi Dan Penelitian Skripsi	104
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Dengan Guru.....	105
Lampiran 3 Modul Ajar Pembelajaran Teks Fabel.....	108
Lampiran 4 LKPD.....	112
Lampiran 5 Rubrik penilaian Ahli Materi	108
Lampiran 6 Rubrik Penilaian Ahli Media	116
Lampiran 7 Rubrik Penilaian Guru	120
Lampiran 8 Rubrik Penilaian Peserta Didik	122
Lampiran 9 Jadwal Penelitian	123
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	124
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang strategis sebagai fondasi utama dalam membentuk kemampuan berfikir, berbahasa, dan bersosialisasi anak agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, bertakwa, cerdas dan berketerampilan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam tahap ini peserta didik sudah mulai dikenalkan dengan macam-macam keterampilan berbahasa baik secara tulisan ataupun lisan.

Dengan berdasar pada laporan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, kemampuan literasi menulis dan membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara anggota OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). Nilai rata-rata kemampuan literasi juga membaca peserta didik Indonesia berada pada kisaran 359 poin, jauh dibawah rata-rata OECD sebesar 487 poin. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis sebagai bagian internal dari literasi yang membutuhkan perhatian khusus dan serius. Dari data Kemendikbudristek (2023) menyatakan bahwa sekitar 60% peserta didik SD di Indonesia masih berada pada tahap menulis permulaan dan belum mampu mengembangkan ide secara terstruktur dalam bentuk paragraf (Ayu & Sari, 2026).

Keterampilan menulis adalah salah satu aspek yang mendasar dalam dunia pendidikan terutama di sekolah dasar yang diperoleh melalui proses berkelanjutan sejak dini, tidak secara alamiah diperoleh begitu saja (Aryaningsih dkk., 2022). Oleh karena itu pengajaran menulis menjadi yang utama dan menempati posisi strategis dalam kurikulum pendidikan, mengingat dampaknya yang signifikan terhadap keseluruhan proses belajar mengajar peserta didik (Sahno, 2022).

Idealnya, peserta didik sekolah dasar harus mampu menguasai keterampilan berbahasa, mulai dari aspek menulis, kemampuan merangkai huruf menjadi kata, menyusun kalimat efektif, mengembangkan paragraf yang koheren, hingga dapat menciptakan teks sederhana dengan struktur yang jelas.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi permasalahan yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti metode pengajaran yang kurang variatif, kurangnya media pembelajaran yang inovatif, keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk latihan keterampilan menulis atau bahkan karena kurangnya motivasi intrinsik dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Konsekuensi dari rendahnya keterampilan menulis ini tidak hanya akan berdampak pada hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia saja akan tetapi juga menghambat proses belajar pada mata pelajaran lain yang menuntut kemampuan menulis.

Keterbatasan waktu untuk latihan menulis menjadi hambatan utama bagi guru. Perangkat pembelajaran yang terorganisir dengan baik mampu mengorganisasikan materi dengan efisien sehingga kegiatan menulis di kelas

dapat dioptimalkan tanpa membuang waktu untuk persiapan yang tidak perlu. Seringnya peserta didik yang mengalami kebuntuan ide karena abstraknya topik yang diberikan juga merupakan hambatan yang membutuhkan perangkat inovatif untuk memicu imajinasi dan memudahkan mereka dalam memetakan alur cerita dan menuangkannya kedalam struktur tulisan yang runtut.

Dengan mengubah metode sederhana menjadi variatif dan berpusat pada peserta didik, perangkat pembelajaran berbasis fabel dapat memfasilitasinya. Dengan variasi ini dapat mengubah pola pengajaran yang pasif dan monoton menjadi pengalaman belajar yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Dengan fabel dapat menyentuh emosional mereka, fabel memiliki daya tarik bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dengan memanfaatkan cerita tokoh binatang yang dekat dengan dunia mereka. Ketika peserta didik tertarik dan terlibat secara emosional, motivasi intrinsik mereka untuk menulis akan tumbuh dengan sendirinya tanpa merasa terbebani oleh tugas.

Pendidikan akan dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap perilaku yang positif pada peserta didik. Tanpa keterampilan menulis yang memadai akan kesulitan berinteraksi secara efektif baik di lingkungan akademis maupun sosial, sehingga menghambat potensi mereka untuk sukses dalam berbagai aspek kehidupan (Chandra dkk., 2020).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik di sekolah dasar masih sering menjadi tantangan signifikan, bahkan dihadapkan pada rendahnya motivasi dan kesulitan peserta didik dalam

mengungkapkan ide utama mereka (Ninawati & Wahyuni, 2020). Permasalahan ini seringkali berawal dari kurangnya strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan, dan minimnya latihan menulis yang berkelanjutan.

Fenomena serupa ditemukan diberbagai sekolah dasar. Dalam praktiknya, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide, mengorganisir struktur tulisan, menggunakan tata bahasa dan ejaan yang benar, minat yang rendah dalam aktifitas menulis yang merupakan salah satu aspek yang sulit dikuasai bagi peserta didik sekolah dasar dijenjang kelas rendah seperti kelas III.

Dari hasil observasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 2 ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menuliskan ide pikiran kedalam bentuk tulisan. Pada saat pembelajaran menulis karangan sederhana, guru masih memakai metode ceramah dan media yang kurang variatif sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk menulis karangan narasi sederhana. Sebagian besar peserta didik kelas III hanya mampu menuangkan idenya dalam bentuk tulisan sederhana yang terbatas pada susunan kalimat sederhana, dan kosakata yang terbatas tanpa alur cerita yang mendetail. Peserta didik belum memiliki minat atau motivasi yang baik untuk menulis karangan sederhana. Ada beberapa peserta didik yang hanya mampu menulis kalimat saja, bahkan ada yang belum bisa menulis dengan benar karena masih belum memahami huruf.

Ketika peserta didik diberi sebuah gambar dan diminta untuk menceritakan, peserta didik tampak kesulitan dalam menuangkan ide yang

hendak ditulis, kesulitan dalam menuangkan gagasan dalam bentuk karangan sederhana. Bahkan masih ada peserta didik yang hanya mampu membuat satu kalimat saja menyebutkan gambar tersebut. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan menulis peserta didik masih rendah, dan itu terlihat dari perolehan nilai peserta didik yang masih banyak dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam materi Bahasa Indonesia yaitu 70,00. Jika diprosentase peserta didik yang lulus sesuai standar KKM Adalah sebanyak 60 % sedangkan 40% lagi masih dibawah KKM.

Rendahnya keterampilan menulis pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut seperti pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia kelas III Sekolah Dasar, minimnya penggunaan media dan bahan ajar kontekstual yang dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas peserta didik . Kurangnya pembiasaan literasi di lingkup sekolah dan rumah yang mendorong anak untuk terbiasa menulis atau menceritakan ide mereka. Oleh karena itu diperlukan sebuah strategi yang mampu mengintegrasikan semua aspek sehingga kegiatan menulis narasi sederhana menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan dunia anak.

Untuk itu, dibutuhkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik misalnya dengan penggunaan media interaktif yang dapat berupa audio, visual, dan audio visual. Digunakan guru untuk membantu penyampaian materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam

proses pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang peserta didik belajar aktif dan mandiri dan pembelajaran tidak monoton (Budiarti dkk., 2022)

Salah satu pilihan pendekatan yang dapat menarik motivasi menulis narasi sederhana peserta didik di kelas rendah yaitu salah satunya dengan pembelajaran berbasis fabel. Hal ini karena fabel dinilai sangat relevan dengan karakter anak kelas III Sekolah Dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional kongkret menurut Piaget. Pada tahap ini anak belajar melalui pengalaman langsung dan media visual yang kongkret. Fabel sebagai cerita yang menggunakan tokoh hewan sebagai tokoh utama yang berperan seperti manusia, berperilaku seperti manusia dan ceritanya mengandung pesan moral.

Cerita fabel sangat identik dengan dunia anak-anak karena sifatnya yang imajinatif, penuh nilai-nilai karakter dan sederhana, mempunyai kesesuaian struktur narasi yang memperjelas bahwa fabel sangat ideal bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar untuk belajar bagaimana mengorganisasikan ide dengan sistematis dan logis. Peserta didik belajar dan mencontoh struktur fabel, memahami cara membangun cerita dari awal sampai akhir yang menjadi dasar dalam keterampilan menulis narasi sederhana dengan lebih kreatif dan kontekstual.

Disamping itu, pembelajaran berbasis fabel memiliki potensi besar dalam mengintegrasikan pendidikan karakter kedalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada Kurikulum Merdeka, penguatan profil pelajar Pancasila sangat ditekankan. Salah satu dimensinya, yaitu berakhlak mulia dan bernalar kritis. Dalam fabel yang sarat pesan moral dapat menjadi media efektif untuk

menanamkan nilai-nilai tersebut melalui kegiatan literasi yang aktif dan reflektif. Dalam konteks pembelajaran menulis, fabel sebagai bentuk cerita bergambar dan dialog sederhana sangat sesuai untuk mendukung perkembangan emosional dan kognitif peserta didik .

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis fabel efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis naratif peserta didik di sekolah dasar. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Regianti & Nurdyansyah, 2023) dalam jurnal “Pengembangan Media Interaktif Fabel untuk Meningkatkan Minat Baca dan Keterampilan Menulis Peserta Didik” menunjukkan bahwa penggunaan media fabel dapat meningkatkan kemampuan menulis, menyusun paragraf serta mengembangkan ide cerita.

Dalam jurnal berjudul “Pengembangan Buku Cerita Fabel Pada Peserta didik Sekolah Dasar” oleh (Husain, Fauzia M, Husain, R, Pulukadang, W.T., Monoarfa, F., Husain, 2025) menyatakan bahwa Fabel sangat layak untuk digunakan dan dapat menjadi media edukatif yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dan dapat mendorong keterlibatan emosional peserta didik dalam belajar.

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar” oleh (Oktaviani & Rukmi, 2023) menyatakan bahwa Buku Cerita Bergambar dinyatakan dapat dipercaya dan bisa dipakai dalam materi menulis teks dongeng fabel di kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan

media buku cerita bergambar berhasil untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, terutama dalam materi teks dongeng fabel.

Dalam jurnal yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Pop Up “ (Dadela & Nurhasanah, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pop up dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel. Pembelajaran menulis cerita fabel dengan media pop up dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fabel dan membantu mengembangkan ide.

Dalam jurnal (Savitri, 2023) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Multi Image Cerita Fabel Untuk Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar “ menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik mengalami perkembangan. Pada penelitian pengembangan media multi image cerita fabel ini terdapat temuan-temuan baru yaitu kreatifitas peserta didik dalam keterampilan menulis teks narasi cerita fabel. Peserta didik juga dapat mengeksplor cerita yang disusun secara acak kemudian merangkainya sesuai inovatif masing-masing.

Wulansari dan Sukartiningsih (Wulansari, 2025) dalam “ Pengembangan Media E-Book Dongeng Fabel Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar ” menyatakan bahwa dongeng fabel dinilai efektif dipergunakan dalam pembelajaran, dikonfirmasi dari pemerolehan nilai pre-test dan post-test dalam uji coba skala besar yang menunjukkan kenaikan dengan kategori tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan menulis masih banyak dijumpai di Sekolah Dasar, fabel merupakan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan dunia anak sehingga efektif menumbuhkan imajinasi serta nilai moral dan dapat meningkatkan keterampilan menulis. Melihat potensi besar ini, peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran dengan metode bercerita menggunakan fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02.

Fabel mempunyai struktur cerita yang relative sederhana dan mudah dipahami yang terdiri dari orientasi, komplikasi dan resolusi. Struktur ini merupakan keunggulan tersendiri bagi fabel dalam penggunaanya sebagai media pembelajaran menulis bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02. Pada tahap orientasi, peserta didik dibimbing agar mengenal tokoh, latar, dan situasi awal cerita sehingga mereka tidak bingung dalam memulai sebuah tulisan.

Dalam tahap komplikasi peserta didik mulai belajar mengembangkan alur cerita dengan memunculkan permasalahan yang dialami tokoh. Pada bagian komplikasi peserta didik dibantu dalam mengurutkan ide secara logis dan saling berhubungan. Tahap selanjutnya yaitu resolusi, pada tahap ini peserta didik diajak untuk menyelesaikan permasalahan dan menutup cerita dengan akhir tulisan yang jelas.

Dengan struktur yang berurutan fabel berfungsi sebagai pola atau kerangka sederhana yang tidak menyulitkan peserta didik dalam menyusun ide dengan terstruktur. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan fabel bukan hanya membantu peserta didik dalam menulis cerita akan tetapi juga melatih cara berfikir terorganisir dari tahap awal pembelajaran menulis.

Rendahnya motivasi peserta didik dalam kegiatan menulis di Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 ini karena karakteristik dari perkembangan mereka yang masih dominan pada aspek imajinatif dan bermain. Mereka beranggapan bahwa kegiatan menulis itu adalah tugas berat dan menuntut yang membatasi kebebasan berekspresi. Padahal pada tahap ini anak berkemampuan dalam daya imajinasi yang tinggi dan lebih tertarik pada aktivitas bercerita. Fabel hadir bukan hanya sebagai media pembelajaran saja, akan tetapi juga merupakan stimulus kognitif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik .

Melalui tokoh hewan yang bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia, fabel dapat menghidupkan imajinasi dan mengubah kegiatan menulis dari sekedar kewajiban menjadi aktivitas bercerita yang menarik. Dengan begitu, fabel dapat menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik sesuai dengan pembelajaran menulis, sehingga motivasi peserta didik dalam belajar meningkat tanpa paksaan.

Berdasarkan observasi nyata di lapangan, akar permasalahan rendahnya keterampilan menulis narasi sederhana tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengganti materi bacaan atau metode mengajar. Untuk mengatasinya diperlukan intervensi yang utuh melalui perangkat pembelajaran berbasis fabel

yang komprehensif. Selama ini, guru belum pernah mengintegrasikan fabel secara mendalam kedalam aktifitas menulis perangkatkattif. Untuk itu diperlukan sebuah perangkat pembelajaran yang variatif, menarik dan efektif.

Tanpa adanya kesatuan perangkat yang utuh tersebut, upaya peningkatan literasi disekolah ini akan sulit dicapai secara optimal. Ketiadaan media yang relevan dengan karakteristik anak Sekolah Dasar menjadikan fabel sebagai potensi pendidikan karakter menjadi sia-sia. Berdasarkan urgensi dan analisis kebutuhan nyata diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dan diwujudkan melalui judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Mneingkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik”

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan sebuah perangkat perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga pendidikan karakter dan peningkatan kemampuan literasimenulis peserta didik di sekolah dasar dapat ditingkatkan dan berkelanjutan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pembelajaran di sekolah, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat ditarik beberapa permasalahan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang attractive dan masih sederhana.
2. Guru lebih banyak menggunakan metode konvensional sederhana seperti pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, minim interaksi dan dilakukan dengan fasilitas seadanya. Metode ceramah, penugasan langsung tanpa bimbingan dan mengikuti buku teks seperti LKS.
3. Peserta didik masih mengalami kesulitan menulis naratif, menyampaikan ide pikiran, gagasan dan menuangkan daya imajinasinya.
4. Kurangnya pembiasaan literasi di lingkup sekolah dan rumah yang mendorong anak untuk terbiasa menulis atau menceritakan ide mereka.
5. Keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk latihan keterampilan menulis
6. Kurangnya motivasi intrinsik dari dalam diri peserta didik itu sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang muncul diatas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas agar peneliti lebih focus menjawab permasalahannya. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02.

Pembatasan ini dilakukan untuk mengatasi masalah dikelas, dimana kesatuan perangkat pembelajaran ini dibutuhkan untuk memutus penggunaan

metode konvensional/ceramah dan LKS yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dan imajinasinya. Dengan pendekatan berbasis fabel yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar, perangkat ini dirancang untuk mengoptimalkan waktu latihan yang terbatas dan mendorong motivasi intrinsik dari dalam peserta didik sehingga aktivitas di kelas menjadi aktif dan produktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan perangkat yang layak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik?
2. Bagaimana mengembangkan perangkat yang praktis untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik?
3. Bagaimana mengembangkan perangkat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Secara khusus bertujuan untuk:

1. Mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis fabel yang sesuai dengan karakteristik peserta didik .
2. Mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran berbasis fabel dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana.

3. Mengetahui kepraktisan penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel dalam keterampilan menulis narasi sederhana menurut guru dan respon peserta didik .
4. Mengetahui efektivitas penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel dalam keterampilan menulis narasi sederhana menurut guru dan respon peserta didik .

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai manfaat dalam dunia pendidikan khususnya untuk pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah teori pembelajaran bahasa Indonesia terutama terkait penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis naratif peserta didik . Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan desain pembelajaran yang inovatif berbasis literasi dengan orientasi penguatan karakter peserta didik .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik .

b. Peserta didik .

Meningkatkan kemampuan menulis dan menumbuhkan motivasi belajar melalui fabel yang menarik dan bermakna.

c. Sekolah.

Mendorong inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar dikelas rendah.

d. Peneliti selanjutnya.

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian sejenis pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda.

G. Spesifikasi Perangkat

Perangkat yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran berbasis fabel yang terdiri dari komponen-komponen seperti:

1. Bentuk perangkat

a. Modul Ajar pembelajaran berbasis fabel

Berisi sintaks pembelajaran, langkah - langkah pembacaan, analisis, dan penulisan fabel, media pendukung, assesment penulisan.

b. Media berupa buku fabel

Media pembelajaran berisi kumpulan cerita fabel sederhana untuk kelas III, ilustrasi yang menarik (warna), tokoh hewan berkarakter jelas, kalimat mudah dipahami (sederhana), pesan moral.

c. Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD menulis fabel

Berisi panduan penyusunan kerangka (alur), tugas menganalisis tokoh, konflik dan setting, kegiatan penyelesaian paragraf fabel, lembar tugas individu membuat fabel.

2. Komponen Isi Media

- a. Materi fabel, fabel pilihan dengan tingkat kesulitan bertahap, tema relevan dengan kehidupan sehari-hari seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, struktur lengkap.
- b. Stimulus visual, ilustrasi tokoh yang menarik minat (hewan), *flowchart* cerita (gambar alur), komik pendek atau panel gambar untuk mendorong ide.

3. Panduan Menulis Fabel

Berisi urutan langkah menulis yaitu mengenal tokoh dan sifatnya, menentukan konflik /masalah, membuat alur sederhana, menyusun paragraf, mengembangkan konflik dan peristiwa, menutup cerita dengan pesan moral dan resolusi.

4. Tujuan Perangkat

Perangkat berbasis fabel bertujuan untuk (1) membantu peserta didik memahami struktur fabel, (2) memudahkan peserta didik menghasilkan ide cerita, (3) meningkatkan motivasi menulis peserta didik, (4) meningkatkan keterampilan menulis naratif, (5) memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan konkret.

5. Karakteristik perangkat

Karakteristik perangkat pembelajaran berbasis fabel yaitu (a) Edukatif. Sesuai kurikulum dan CP kelas III Sekolah Dasar; (b) Menarik dan visual. Tampilan, gambar dan karakter disukai anak; (c) Konteksual. Relevan dengan nilai karakter peserta didik ; (d) Praktis. Mudah dipahami dengan langkah yang jelas dan dapat langsung dipakai dikelas; (e) Interaktif. Diskusi, analisis tokoh, menyusun cerita, menulis fabel.

6. Format perangkat

Perangkat dapat disajikan dalam bentuk buku fabel cetak/ digital, LKPD, modul pembelajaran, media gambar/tayangan slide pendukung.

7. Hasil Akhir Perangkat

Hasil yang diharapkan dari perangkat yaitu modul pembelajaran berbasis fabel yang valid, media pembelajaran yang interaktif dan menarik, lembar kerja peserta didik menulis fabel, dan media fabel siap pakai.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Fabel

Tujuan utama pendidikan adalah pembelajaran yang bermakna, menarik dan berdampak dalam pembentukan karakter. Salah satu media yang paling efektif agar tercapai tujuan ini khususnya pada jenjang sekolah dasar yaitu penggunaan fabel. Fabel, sebagai cerita pendek yang menampilkan tokoh binatang dan bersifat seperti manusia, mempunyai daya tarik tersendiri (Prawitasari dkk., 2024).

Pembelajaran berbasis fabel adalah kerangka kerja yang sistematis yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan cerita fabel, lengkap dengan unsur moral dan strukturnya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Bukan hanya sebatas memahami teks akan tetapi tujuannya juga untuk menghayati nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya, mengembangkan keterampilan berbahasa dan keterampilan berfikir kritis (Vira & Andalas, 2022).

Langkah – langkah dalam pembelajaran berbasis fabel yaitu analisis kebutuhan, desain materi mencakup struktur, tokoh, dan pesan moral, pengembangan media, implementasi pembelajaran dan evaluasi. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan berkelompok untuk diskusi membedah karakteristik fabel dilanjutkan dengan aktivitas menulis fabel

secara individu dan identifikasi pesan moral yang terkandung didalamnya (Izzah dkk., 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu untuk mengirimkan pesan kepada penerimanya supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan efisien, efektif, dan terstruktur didalam maupun luar kelas (Sulistia dkk., 2024). Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis fabel, medianya harus disesuaikan dengan usia peserta didik dan juga ketersediaan sumber dayanya, dan tujuan pembelajaran. Media digital dan interaktif untuk menyajikan fabel dengan menarik dan modern yang umum digunakan untuk pembelajaran berbasis fabel yaitu diantaranya (Cahyani dkk., 2021)

1. Video animasi fabel. Fabel dibuat dalam bentuk video yang menampilkan gerakan, suara, dan musik (Annisya & Baadilla, 2022).
2. Media Interaktif. Pembelajarannya dibuat menjadi aplikasi atau game yang bisa didownload di *playstore* (Handayani & Dwijonagara, 2024).
3. Buku Dongeng Fabel Digital. Buku fabel dibuat versi digital dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, narasi, suara dan fitur interaktif seperti pop up atau animasi kecil (Susanti & Ekaria, n.d.).
4. Media Audio Visual dan Konvensional. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mampu melibatkan kemampuan motorik peserta didik.

a) Wayang Kartun atau Wayang Miniatur Fabel.

Penggunaan wayang dengan karakter binatang yang dimainkan didalam kotak cerita (*miniature theatre*) yang mirip panggung (Tussifa dkk.,

2021).

b) Boneka Tangan/*Hand Puppet*.

Boneka tangan dengan karakter hewan yang dipakai oleh peserta didik atau guru untuk memerankan adegan-adegan dalam fabel (Maulany, 2020).

c) Media *Pop Up Book* Fabel.

Buku fisik yang ilustrasinya dapat meloncat keluar benda nyata /3 dimensi ataupun bersuara saat halaman dibuka (D. P. Sari dkk., 2024).

d) Kartu Bergambar Fabel /*Flashcards*.

Kartu bergambar berisi gambar menarik yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman-temannya dalam berbagai aktifitas (Rahmawati dkk., 2023).

e) Audio/*Podcast*/Rekaman Suara.

Hanya mengandalkan narator dan efek bunyi untuk menampilkan cerita, dapat melatih kemampuan menyimak dan imajinasi peserta didik (Nuzulia, 2024).

5. Media Berbasis Tugas dan Proyek.

Media ini mendorong peserta didik untuk berkreasi dan menerapkan pemahaman mereka terhadap fabel.

a) Papan Cerita/*Story Board* Fabel.

Story Board of Animals/Papan Cerita Binatang dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses

belajar mengajar menjadi lebih menarik (Firmansyah & Kurnia, n.d.).

b) **Komik Digital Fabel.**

Pengembangan fabel menjadi format komik digital, melatih kemampuan menulis, menggambar dan literasi digital peserta didik (Payanti, n.d.).

a. Prosedur pemilihan Media

Enam kriteria menurut ahli dalam pemilihan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif yaitu (1) Jenis media sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik (Efendy dkk., 2025).

b. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media yaitu harus sesuai tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan dan gerak atau diam, ketersediaan sumber, apakah media siap pakai, ataukah media rancang, kepraktisan dan ketahanan media, efektifitas biaya dalam jangka panjang (Hilman, I., & Dewi, n.d.)

Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran meliputi kesesuaian tujuan dengan kurikulum, praktis dalam penggunaannya,

kualitas teknis (audio, visual), relevansi materi dan kebenaran konsep, interaktivitas dan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Untuk penilaian umumnya dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru/peserta didik menggunakan skala penilaian (Rahmawati dkk., 2023).

Tujuan penilaian ini yaitu untuk mengetahui media tersebut apakah mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Kaniawati dkk., 2023). Prinsip-prinsip dalam evaluasi media pembelajaran meliputi kriteria seperti ketepatan dan kebenaran materi, praktis, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kualitas teknis dan visual, inovasi dan kreativitas. Proses penilaian dilakukan oleh para ahli media dalam menilai aspek teknis, struktur media, dan kualitas multimedia. Guru dan peserta didik (respondent) akan menilai dari segi relevansi, kepraktisan, kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam pembelajaran di kelas..

c. Kelebihan dan kekurangan media berbasis fabel

Kelebihan dari media berbasis fabel antara lain (Wahyutina dkk., 2023). Penyampaian pesan moral dan karakter, menarik dan interaktif, menyederhanakan konsep kompleks, mengembangkan imajinasi dan

keaktivitas, efektif dan mudah diingat, meningkatkan minat baca, dan salah satu alat berdeferensiasi..

Kekurangan media berbasis fabel terletak pada potensi kebosanan jika tidak disajikan dengan menarik. Visualisasi kurang sehingga menyebabkan kebosanan pada peserta didik , kesulitan dalam memahami konsep fabel, kurangnya pengembangan imajinasi, gagasan dan inspirasi yang tidak sesuai dan monoton menyebabkan semangat/minat belajar menurun dan kemampuan menulis peserta didik dapat terpengaruh (Husain, Fauzia M, Husain, R, Pulukadang, W.T., Monoarfa, F., Husain, 2025).

Untuk mengatasi kekurangan dalam visualisasi yang kurang dan monoton yaitu dengan menyajikan teks fabel dalam bentuk narasi bukan hanya hitam putih akan tetapi kaya warna dengan ekspresi karakter binatang yang kuat. Ubah metode konvensional menjadi *roleplay*/bermain peran atau diskusi kelompok dengan media fisik. Dengan memainkan tokoh secara langsung mereka akan lebih menghayati karakter tokoh, konflik cerita, dan menangkap pesan moral tanpa merasa diperintah untuk belajar

2. Teks Fabel Sebagai Genre Sastra

Kata fabel berasal dari bahasa latin, *fabula* yang berarti alur cerita didasarkan pada logika dan urutan kronologis peristiwa yang terdapat dalam alur cerita (Dewi, 2023). Secara umum fabel merupakan cerita pendek yang

menggambarkan tokoh binatang yang berperilaku dan berbicara layaknya manusia, terdapat pelajaran moral (amanat) yang disisipkan di akhir cerita (koda), memiliki struktur naratif yang mudah dipahami dan sederhana (Syafutri & Hidayati, n.d.).

a. Jenis-Jenis Fabel

Berdasarkan karakteristik dan asal usulnya fabel dapat dibedakan menjadi dua jenis fabel yaitu:

1. Fabel Klasik

Ceritanya sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Diturunkan secara lisan dan tidak diketahui secara pasti kapan cerita itu bermula. Contoh Cerita Kancil dan Buaya, Kerbau dan Burung dan lain sebagainya. Ciri atau karakteristik fabel klasik yaitu sangat ringkas dan jelas, tema sangat sederhana, Berisi pesan moral atau nasehat untuk pembaca, dan sifat binatang tetap ada.

2. Fabel Modern

Fabel dibuat atau ditulis pada zaman modern dan mengalami penyesuaian dengan nilai-nilai yang sesuai dengan perkembangan zaman. Karakteristik fabel modern yaitu alur bisa panjang atau pendek, ceritanya cenderung kompleks, kadang ceritanya epos/narasi dengan prosa menceritakan kisah pahlawan, karakternya unik, dari bentuk hewan yang berkepala besar tapi badannya kecil dan kakinya besar.

a) Ciri-ciri utama fabel

1) Tokoh Utama Binatang.

Binatang diceritakan memiliki akal, watak, tingkah laku dan dapat berbicara seperti manusia.

2) Mengandung Pesan Moral.

Fabel selalu bertujuan untuk memberikan ajaran atau nilai-nilai kehidupan (misalnya kejujuran, kerja keras, kerendahan hati). Pesan disampaikan secara tersirat maupun tersurat (langsung).

3) Alur Cerita Sederhana.

Ceritanya padat, singkat dan bergerak cepat, biasanya berfokus pada satu konflik utama.

4) Watak Tokoh.

Protagonis dan antagonis digambarkan menyerupai sifat-sifat manusia, seperti sombong, licik, dermawan dan baik hati.

5) Latar Alam.

Umumnya berlatar tempat di alam (laut, sungai, padang rumput, dan lain-lain).

b) Struktur Teks Fabel

Menurut Zabidi dalam sebuah teks cerita fabel umumnya terdiri dari empat bagian utama yang membentuk alur cerita yang runtut.

Struktur teks utama fabel terdiri dari (Dewi, 2023):

1) Orientasi (*orientation*).

Bagian permulaan cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, serta latar belakang cerita.

2) Komplikasi (*complication*).

Bagian inti cerita yang berisi munculnya masalah dan konflik antar tokoh. Bagian ini mengacu klimaks (puncak masalah).

3) Resolusi (*resolution*).

Bagian penyelesaian masalah/konflik yang dialami tokoh.

4) Koda.

Bagian penutup cerita yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan penyampaian pesan moral (amanat) secara eksplisit atau tersirat.

c) Unsur Intrinsik Fabel

Selain berstruktur, fabel juga mempunyai unsur intrinsik yang dibangun untuk membedakannya. Unsur intrinsik yang membangun pengertian fabel tersebut adalah:

1) Tema: gagasan utama

2) Tokoh: para pelaku dalam cerita

3) Alur/plot yaitu urutan kejadian.

Alur ada 3 macam yaitu (1) Alur maju. Ceritanya berurutan dari awal sampai akhir; (2) Alur mundur. Ceritanya dari belakang, menceritakan akhir cerita dahulu kemudian berjalan mundur

sampai ke awal cerita; (3) Alur campuran. Ceritanya meloncat-loncat dari masa lalu dan masa kini.

4) Latar/*setting*.

Tempat kejadian, waktu kejadian, lingkungan sosial sekitar peristiwa dalam fabel.

5) Sudut pandang.

Menentukan arah pandang penulis agar tercipta kesatuan cerita yang utuh. Sudut pandang orang pertama, penulis seolah dalam cerita, Sudut pandang orang ketiga, penulis sebagai dalang atau di luar cerita.

6) Gaya dan nada.

Meliputi diksi atau pilhan kata, sintaksis atau pola kalimat, imajeri atau citraan, nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk ekspresi perbedaan sikap.

7) Amanat.

Pesan terkandung dalam ceritanya. Penyampaian isi dan pesan penulis dalam cerita tersebut..

8) Tujuan komunikasi fabel.

Tujuan komunikasi fabel yaitu untuk menginspirasi, menghibur, dan mendidik.

d) Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Kaidah kebahasaan yang dipakai dalam fabel berbeda dengan cerita lainnya. Kaidah kebahasaan fabel yaitu:

1) Kata kerja Aktif

Dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif intransitif. Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja aktif yang membutuhkan objek dalam kalimatnya. Sedangkan kata kerja aktif intransitif tidak memerlukan objek dalam kalimatnya.

2) Penggunaan Kata Sandang “Si” dan “Sang”

Penggunaan kata sandang “si” dalam fabel digunakan untuk menyebutkan tokoh dengan sifat netral dan umum tanpa penilaian khusus dari segi status sosial ataupun segi moral. Penggunaan “si” menjadikan kesan yang akrab, dekat dengan pembaca, sederhana , sesuai dengan cerita anak. Kata “si” juga untuk memperjelas identitas tokoh dalam cerita. Contoh: “Sang semut berkeliling taman sembari menyapa binatang-binatang yang berada di taman itu”, “Si kancil terkejut tahu perbuatannya mencuri timun diketahui oleh Pak Tani”.

3) Penggunaan kata sandang “sang”

Dipakai untuk menekankan, penghormatan atau keagungan pada tokoh tertentu dalam cerita. Disematkan dalam fabel pada tokoh yang berkedudukan tinggi/penting, kekuatan, kebijaksanaan atau berpengaruh besar didalam jalannya cerita. Penggunaan “sang” berfungsi sebagai pembangun citra tokoh yang lebih istimewa atau berwibawa dibanding tokoh lain.

Kaidah penulisan “Si” dan “Sang” yaitu ditulis terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata “Si” dan “Sang” juga ditulis menggunakan huruf kecil, kecuali di awal kalimat.

4) Penggunaan Kata Keterangan Waktu dan Tempat

Penggunaan kata keterangan waktu dan tempat dalam fabel untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat biasanya diletakkan didepan di dan keterangan waktu di depan kata pada atau kata yang menunjukkan informasi waktu.

5) Penggunaan Kata Hubung Kemudian, Akhirnya dan Lalu.

Kata lalu, dan kemudian mempunyai makna yang biasanya dipakai untuk penghubung antar kalimat dan intra kalimat. Akhirnya digunakan untuk mengakhiri dan menyimpulkan informasi dalam paragraf.

3. Hakikat Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

a. Definisi

Keterampilan menulis adalah aspek penting dalam penguasaan bahasa, bukan hanya sebagai sarana komunikasi tertulis tetapi juga sebagai indikator keberhasilan akademik (Sahno, 2022). Kemampuan ini mencakup kapabilitas untuk menuangkan ide, pikiran, gagasan, secara ekspresif dalam bentuk tulisan yang terstruktur, ringkas, dan jelas (Alwi, 2021). Oleh karenanya penguasaan kemampuan menulis menuntut

penguasaan kosakata yang luas, tata tulis yang benar dan struktur bahasa yang tepat (Amalia, 2024).

Aspek – aspek ini tak dapat dipisahkan dan berkesinambungan dari kemampuan berbahasa secara umum, pemahaman kosakata dan tata bahasa yang mendalam (Tappang dkk., 2022). Kemampuan ini melibatkan berbagai aspek kebahasaan, penggunaan tanda baca, pemilihan diksi yang tepat, ejaan yang benar, pengembangan paragraf yang logis, penataan kalimat yang koheren dan pengolahan gagasan yang sistematis (Wati & Zuchdi, 2021).

Keterampilan menulis dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan menuangkan ide gagasan yang dilakukan seseorang agar menghasilkan sebuah karya berupa tulisan yang mempunyai makna dan dapat dipahami oleh pembaca. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang sederhana yang menilai hasil tulisan dilihat dari gagasan/isi yang berhubungan dengan judul atau tema yang disajikan dengan runtut dalam sebuah tulisan, kalimat yang lengkap dan minimal ada subjek dan predikat dengan penggunaan kata sambung yang tepat, penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang sesuai dengan dasar penulisan bahasa Indonesia yang benar, kerapihan dalam menyajikan tulisan yang bersih secara fisik, konsisten dan proporsional dalam penulisan hurufnya juga jarak yang jelas antar kata sehingga mempermudah membacanya

Keterampilan menulis merujuk pada ekspresi gagasan, perasaan, pikiran dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami dengan

baik isi tulisan tersebut (Y. P. Sari dkk., 2023). Menulis, sebagai puncak dalam keterampilan berbahasa yang membutuhkan ide-ide asli dan keterampilan dalam mengartikulasikan ke bentuk tulisan yang mudah dipahami dan menarik bagi pembaca. Menulis adalah kemampuan motorik yang dapat diperjelas dengan berbagai kegiatan praktik, misalnya menulis sambil bermain (Hanan dkk., 2024).

.Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang paling susah untuk dikuasai, kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengeluarkan ide, gagasan dan dituangkan dalam tulisan yang jelas dan lengkap (Utami dkk., 2023). Tujuan menulis itu sendiri adalah untuk:

- 1) Menginformasikan segala sesuatu baik itu fakta, data ataupun peristiwa, pandangan, pendapat pada fakta, data dan peristiwa.
- 2) Mengharap atau membujuk pembaca agar menentukan sikap menyetujui yang dikemukakan dengan bahasa yang menarik, mudah dicerna, bersahabat dan menarik.
- 3) Mendidik. Dengan membaca hasil tulisan maka wawasan akan bertambah.
- 4) Menghibur. Contohnya cerita, anekdot dan pengalaman lucu.

Secara umum tujuan pembelajaran keterampilan menulis yaitu agar peserta didik mampu dan terampil dalam menulis. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan tulisan yang baik sesuai persyaratannya.

b. Tahapan Menulis

Tahapan dalam pembelajaran menulis ada lima yaitu (Kiuk, Y, Saputra, I.G.W, Adnyani, 2021):

1) Tahap 1 Prapenulisan

Berisi tentang butir materi bahasan yang meliputi (1) penentuan topik, (2) pembatasan topik, (3) penentuan topik, (4) penentuan bahan, dan (5) penyusunan kerangka tulisan. Pada tahap ini peserta didik diajak pemanasan mental, mereka tidak langsung memegang pensil dan menulis tetapi menentukan topik terlebih dahulu.

2) Tahap II Penulisan Draft

Menulis draft merupakan kegiatan kelanjutan dari tahap prapenulisan. Pada tahap ini adalah menuangkan ide sebebaskan-bebasnya, tatabahasa belum menjadi prioritas karena masih merupakan tulisan kasar, yang terpenting yaitu gagasan mengalir keluar.

3) Tahap III Revisi Draft

Pada tahap ini berfokus pada isi tulisan. Tahapan dalam revisi meliputi (1) membaca ulang tulisan atau draf kasar, (2) menyempurnakan draf kasar menjadi tulisan yang matang, (3) memperbaiki bagian yang harus diperbaiki.

4) Tahap IV Penyuntingan

Pada tahap penyuntingan meliputi: (1) memeriksa tanda baca, ejaan, dan huruf kapital tulisan, (2) mengoreksi tulisan dengan menandai bagian yang salah, (3) menyisipkan pembetulan saat mengoreksi

kesalahan. Tahapan menulis pada tahap penyuntingan adalah tahap penyempurnaan tulisan pada bentuk akhir.

5) Tahap V Publikasi

Merupakan tahap akhir yang merupakan proses terakhir dalam penulisan. Tulisan peserta didik perlu mendapat apresiasi. Dengan membaca didepan kelas atau ditempel di dinding sehingga peserta didik merasa memiliki rasa kepemilikan (*sense of ownership*) dan kebanggaan yang dapat memotivasi peserta didik untuk menulis cerita.

c. Indikator Menulis Narasi Bagi Peserta didik Kelas Rendah

Menulis narasi dikelas rendah bukan hanya sekedar bercerita, melainkan latihan disiplin berfikir dan berbahasa. Pada tahap ini peserta didik sedang beralih dari fase *learning to read* (belajar membaca) menuju *reading to learn* dan *writing to communicate*. Oleh karenanya indikator penilaian tak serumit kelas tinggi. Hanya berfokus pada fondasi mekanik dan logika.

1) Penggunaan Huruf Kapital (*Capitalization*)

Pemakaian huruf kapital merupakan salah satu indikator mekanik yang paling mendasar akan tetapi sangat penting dalam literasi awal. Kesalahan sering terjadi bukan karena peserta didik yang tidak paham huruf besar namun seringkali karena belum paham cara penggunaanya yang benar (Rusanti dkk., 2022). Cara penulisan huruf kapital digunakan dalam menulis:

- a) Awal kalimat, huruf pertama setelah titik harus kapital.
- b) Nama diri (*Proper Nouns*), nama orang (contoh: Budi, Ani), nama tempat spesifik (Cilacap, Pasar Wage) nama hari dan bulan.
- c) Kata ganti Tuhan: meskipun jarang digunakan dalam narasi pengalaman sehari-hari namun tetap diajarkan sebagai etika bahasa.

Indikator peserta didik dianggap terampil apabila mampu menempatkan huruf kapital sesuai dengan penempatan yang benar.

2) Penggunaan Tanda Baca (*Punctuation*)

Tanda baca berfungsi untuk mengatur intonasi dan jeda, sehingga tulisan akan lebih mudah dipahami pembaca (guru atau orang tua). Cara penulisan tanda baca adalah sebagai berikut (Ikra, 2021):

a) Tanda baca titik (.)

Digunakan untuk mengakhiri kalimat pernyataan, memisahkan angka jam, menit, detik, memisahkan bilangan ribuan, menandai singkatan nama/gelar, penulisan referensi/ daftar pustaka, perincian bagan/ikhtisar, tetapi tidak digunakan dalam penulisan di akhir judul atau kepala surat.

b) Tanda baca koma (,)

Digunakan untuk memisahkan unsur dalam perincian, memisahkan anak kalimat yang mendahului induk kalimat, sebelum kata hubung 'tetapi', dibelakang kata seru/sapaan. Memisahkan petikan langsung, menulis alamat, tempat dan

tanggal, sebelum angka desimal dan dalam daftar pustaka,serta memberi jeda dan intonasi supaya kalimat lebih jelas.

c) Tanda baca tanya (?)

Digunakan untuk mengahiri kalimat tanya langsung, menyatakan keraguan/ketidakpastian pada bagian kalimat tertentu dengan diletakkan didalam tanda kurung.

d) Tanda baca seru

Digunakan dalam kalimat seruan atau perintah. Contoh: “ayo cepat!”

e) Tanda Titik koma

Digunakan untuk memisahkan dua kalimat yang berhubungan. Penggunaan titik koma saat hubungan antar kedua kalimat tidak dapat dipisahkan dengan koma saja. Contoh: “Saya suka teh; saya tidak suka kopi”

3) *Kepaduan* kalimat paragraf

Kepaduan kalimat bersifat mekanik, berkaitan dengan bagaimana merangkai ide agar nyambung. Kepaduan kalimat dikelas rendah meliputi:

a) Hubungan antar kalimat.

Kalimat kedua harus berhubungan dengan kalimat pertama. Ide tidak melompat-lompat.

b) Kelengkapan unsur.

Kalimat harus memiliki minimalnya ada subjek dan predikat (S - P) yang jelas. Kalimat yang tidak padu seringkali kehilangan subjek.

c) Urutan kronologis.

Dalam cerita kepaduan sering dikaitkan dengan urutan waktu (pertama, lalu, kemudian, akhirnya). (Efendy dkk., 2025).

Indikator narasi yang baik harus mempunyai alur yang runtut. Pentingnya kepaduan kalimat dalam suatu paragraf merupakan syarat agar paragraf benar. Kepaduan dalam paragraf mempunyai makna penting agar paragraf dapat dipahami dan enak dibaca, memberikan makna dalam isi tulisan, menjadikan isi paragraf logis sehingga mudah dipahami, isi paragraf fokus pada gagasan utama, mendukung informasi dengan lengkap.

4. Teori Perkembangan Kognitif

a. Definisi

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan anak yang mengarah pada proses pengambilan keputusan, mengingat, dan pemecahan masalah. Piaget adalah seorang psikolog yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui beberapa tahapan yang berbeda pada tiap anak dan membaginya menjadi empat tahapan, tahapan sensorimotor, pra operasional, konkret operasional dan formal operasional.

Kognitif yaitu suatu kegiatan psikis yang bisa membuat seseorang dapat menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan. Aspek kognitif berhubungan erat dengan kemampuan kecerdasan atau intelegensi seseorang seperti kemampuan dalam memecahkan masalah, belajar, dan menciptakan suatu ide (*Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2022). Definisi kognitif menurut pendapat para ahli diantaranya yaitu:

1. William dan Susanto menyatakan bahwa kognitif yaitu respon seseorang dalam bersikap, mengambil tindakan, cepat atau lambatnya memecahkan permasalahan yang dihadapinya.
2. Gagne menyatakan bahawa kognitif merupakan suatu proses dari dlam diri manusia yang terjadi didalam pusat syaraf ketika manusia itu berfikir.
3. Drever mengartikan jika kognitif adalah pernyataan yang meliputi sudut pandang, proses pemahaman, penilaian, penalaran/logika, imajinasi, dan bagaimana mengartikan suatu makna.
4. Piaget menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses yang terjadi pada anak ketika beadaptasi dan memahami suatu objek ataupun peristiwa yang terjadi disekitarnya.

b. Fungsi Kognitif

Dengan kemampuan kognitif maka seseorang akan lebih mudah dalam bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Peran penting fungsi kognitif yang harus dipahami oleh orang tua yaitu:

1. Perhatian.

Berfungsi sebagai penyeleksi ketika ada rangsangan (suara, bau, gambar) yang datang dan kemudian menjadi pusat perhatian dan bersamaan juga dapat diabaikan.

2. Daya ingat atau memori.

Berfungsi sebagai fokus atau tingkat konsentrasi. Semakin baik daya ingat seseorang menandakan bahwa semakin tinggi pula tingkat fokus orang tersebut. Hal ini menunjukkan bagaimana otak menyimpan dan memproses informasi yang akan masuk ke otak.

3. Peran eksekutif.

Fungsi ini lebih mengarahkan seseorang agar dapat merealisasikan dan menjadi seorang perencana yang baik. Melalui fungsi inilah orang tua dapat melihat bagaimana anak dapat menyelesaikan masalah.

4. Kemampuan berbahasa.

Kemampuan berbahasa berkaitan dengan kemampuan anak dalam merangkai kata saat berbicara pada orang lain. Tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam berbahasa, tergantung pada kemampuan individu anak tersebut.

5. Merasa dan mengamati.

Dengan adanya fungsi kognitif merasa dan mengamati menjadikan seseorang dapat mengenali dan merasakan semua yang ada disekitarnya. Misalnya, mereka dapat membedakan antar buah jeruk dan lemon, melon dan semangka.

c. Dasar Teori Pendekatan Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori perkembangan yang lebih berfokus pada bagaimana proses belajarnya bukan pada hasil dari pembelajaran. Prinsip dasar teori kognitif dalam proses belajar yaitu:

- 1) Proses lebih utama daripada hasil.
- 2) Cara memahami dan sudut pandang dalam menanggapi tujuan dan juga menunjukkan sikap.
- 3) Belajar dengan terpisah dan memisahkan materi belajar menjadi lebih simpel.
- 4) Peserta didik harus aktif dalam belajar.
- 5) Saat belajar harus berfikir secara kompleks.

d. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Teori Piaget

Pendekatan kognitif lebih berfokus pada isi pikiran sehingga dapat memperoleh pengalaman, lebih memahami dan lainnya. Teori perkembangan Jean Piaget menyatakan bahwa kecerdasan akan berubah seiring pertumbuhan anak. Empat tahapan teori Jean Piaget dalam perkembangan kognitif:

1. Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini merupakan tahapan penting dalam perkembangan awal anak yang mana pada tahap ini anak mulai mengembangkan pemahaman dasar mengenai dunia dengan pengalaman sensorik dan motorik (melihat, mendengar, meraih, menyentuh) sebagai dasar perkembangan kognitif selanjutnya. Pendekatan dalam tahap ini yaitu dengan melibatkan anak dalam permainan eksploratif dan langsung berinteraksi dengan lingkungan.

2. Pra operasional (2 - 7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan berfikir simbolis dan bahasa meskipun pemikiran mereka masih terbatas. Keterbatasan dan pemahaman mengenai karakteristik tahap ini bisa membantu pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak dengan memberikan pengalaman belajar sesuai tahap perkembangan mereka.

Perkembangan anak tahap ini terdiri dari membuat pengalaman di dunia dengan adaptasi dan kerja ke tahap konkret saat ia dapat

memakai pemikiran yang logis. Pada tahap ini pendekatan melalui permainan imajinatif, interaksi sosial dan eksplorasi.

3. Konkret Operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai dapat melakukan pemikiran logis akan tetapi dalam konteks objek konkret dan situasi yang nyata. Tahapan ini sesuai dengan karakteristik usia anak kelas III Sekolah Dasar dimana anak usia 9 - 10 tahun (kelas III) mulai dapat berfikir dengan logis mengenai suatu peristiwa dan objek.

Anak-anak mulai memahami tentang konservasi bahwa jumlah, volume dan massa tidak berubah meskipun bentuk fisiknya berubah. Pada tahap ini anak berfikir logis, sistematis dalam konteks yang konkret. Anak dapat memahami sebab akibat nyata dalam konteks konkret.

4. Formal Operasional (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak berfikir secara abstrak, hipotesis dan deduktif. Memecahkan masalah yang bersifat hipotetik, kemampuan untuk menguji hipotesis dengan sistematis, berfikir mengenai variabel yang tak terlihat dan merancang percobaan. Seorang remaja dapat menghitung secara sistematis, berfikir kreatif, membayangkan hasil dari hal yang tak nyata, dan memakai penalaran tidak nyata.

Dari teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang sesuai untuk anak usia kelas III Sekolah Dasar adalah tahap operasional konkret. Pembelajaran dengan menggunakan fabel ini sangat sesuai karena menghadirkan konsep moral yang nyata, memfasilitasi klasifikasi dan

analisis konkret, mengembangkan logika sebab akibat, mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak. Fabel bukan hanya sebagai media literasi, namun juga sebagai suatu alat pengembangan kognitif yang sesuai.

Pada tahap operasional konkret anak dapat mengikuti alur dengan logis, sebab – akibat – masalah – tindakan – akibat. Meskipun anak belum secara maksimal memahami nilai yang abstrak yang terkandung dalam cerita jika dijelaskan hanya dengan verbal. Dalam fabel pemahaman nilai tersebut disajikan dengan tindakan nyata tokoh sehingga anak bisa menghubungkan antara perbuatan dengan konsekwensinya, terjadi proses asimilasi dan akomodasi (Piaget).

Pada tahap ini ditandai dengan keterampilan mengelompokkan dan membandingkan. Anak membedakan tokoh baik vs buruk, membandingkan sifat (malas, rajin, curang, jujur) mengelompokkan pesan moral dari cerita. Anak mulai memahami sudut pandang orang lain melalui fabel dengan menganalisis perasaan tokoh, menilai akibat tindakan pada tokoh, mengembangkan empati sosial.

5. Teori Pengembangan Perangkat

Pada penelitian ini perangkat pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih penggunaanya dengan alasan bahwa perangkat ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan perangkat pengembangan yang

sistematis, sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar dan mudah dipahami.

Perangkat ini dipakai karena langkah-langkahnya yang sistematis sehingga mempermudah dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran. ADDIE mendukung pembelajaran *student center* atau berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas III yang memerlukan pembelajaran bersifat kontekstual dan konkret. Bersifat fleksibel karena pada setiap tahapan dapat diperbaiki berdasarkan hasil evaluasinya.

B. Kerangka berfikir

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 didapatkan beberapa permasalahan seperti, media pembelajaran yang kurang menarik dan masih sederhana, guru masih menggunakan LKS dan modul biasa sehingga pembelajaran monoton. Metode pengajaran masih konvensional (ceramah dan menulis langsung) sehingga peserta didik kurang stimulus visual dan kurang imajinatif. Masih banyaknya peserta didik yang kesulitan dalam menulis naratif, peserta didik kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih kosakata, menyusun alur dan menuliskan konflik/penyelesaian. Masih banyaknya peserta didik yang dengan motivasi dan minat menulis yang rendah, pembelajaran terasa membosankan karena kurang sesuai dengan daya imajinasi anak. Masih kurangnya pembiasaan kegiatan dalam latihan menulis di rumah maupun di sekolah yang menyebabkan kurangnya literasi bagi anak.

Dari analisis permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan diatas terjadi karena media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 8 - 9 tahun yang membutuhkan cerita dan visual konkret. Pada proses pembelajaran dikelas guru belum memanfaatkan media yang inovatif yang berbasis cerita. Peserta didik tidak mendapatkan stimulus untuk membangun daya imajinasi mereka, karena kesempatan untuk mengeksplorasi ide media menarik tidak ada. Kegiatan menulis belum terintegrasi dengan konteks (hewan, cerita, visual). Fabel adalah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar karena mudah dipahami dan menarik. Dengan media yang menarik, inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis fabel yang meliputi membaca, menyimak, mendengarkan fabel dan menulis fabel. Mendiskusikan tokoh, alur, pesan moral, mengembangkan ide cerita baru, menyusun kerangka fabel (orientasi – komplikasi – resolusi – koda), dan menulis fabel versi peserta didik . Perangkat ini dikembangkan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation*).

Alasan peneliti menggunakan perangkat pembelajaran berbasis fabel ini dengan pendekatan ADDIE yaitu desain pembelajaran berbasis fabel belum banyak yang mengembangkan, selain itu penelitian sebelumnya lebih fokus dalam meningkatkan pemahaman peserta didik bukan keterampilan menulis. Dengan perangkat pembelajaran fabel ini peneliti menghasilkan perangkat siap

pakai yang dapat digunakan sewaktu-waktu oleh guru sehingga lebih efektif dalam pembelajaran.

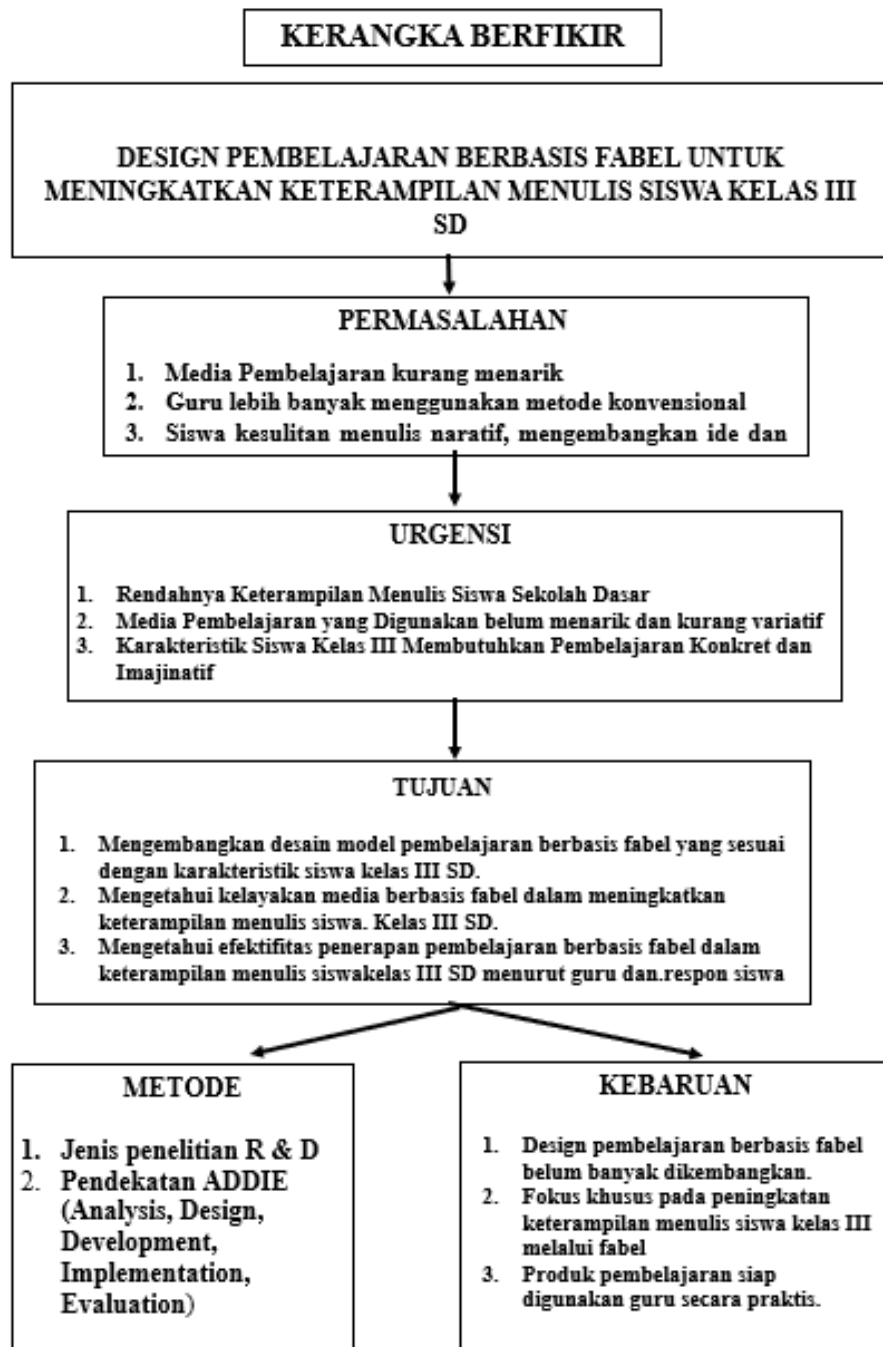
Dalam proses penerapannya peserta didik diberi tugas untuk membaca/menyimak fabel kemudian menganalisis tokoh dalam fabel tersebut, alur cerita fabelnya dan pesan moral yang ada dalam cerita fabel tersebut, menyusun kerangka cerita fabel. Dan untuk melatih keterampilan menulis, peserta didik mendapat tugas untuk mengembangkan fabel versi masing-masing lengkap sesuai dengan struktur fabel.

Hasil yang diharapkan yaitu peserta didik menjadi terampil dalam menulis karangan naratif sederhana, motivasi menulis juga meningkat, peserta didik terampil dalam mengekspresikan ide secara berurutan, dan pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan, pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, variatif dan tidak monoton maka pembelajaran harus disusun sistematis yaitu dengan mengintegrasikan media interaktif dan lembar kerja peserta didik untuk memandu langkah demi langkah. Dimulai dari penyusunan modul ajar, perangkat pembelajaran dengan Project Based learning untuk membuat karangan. Peserta didik diajak mengamati video fabel untuk merangsang ide, memetakannya menjadi bagian awal, tengah, akhir. Agar lebih menarik dan variatif dapat dilakukan peer-editing yaitu teman membaca hasil karya dan saling mengoreksi tulisannya dengan panduan sederhana.

Untuk memantik motivasi menulis peserta didik dengan menggunakan media visual digital sehingga peserta didik tidak merasa bosan karena menggunakan pembelajaran yang lebih kongkret. Untuk panduan menulis dapat dibuat dengan bertahap dengan menentukan tokoh, dimana tempatnya dan apa kejadiannya. Memberikan pilihan kata hubung urutan waktu untuk membantu kelogisan alur cerita seperti setelah itu, tiba-tiba, pada akhirnya. kemudian baru merangkainya menjadi kalimat sederhana.

Menggunakan rubik penilaian analisis yang bukan sekedar nilai akhir akan tetapi lebih ke perkembangan peserta didik sehingga penilaian menjadi objektif dan efektif. Keterampilan yang dinilai dapat berupa keruntutan alur cerita dan ketepatan tanda baca. Untuk mengukur ketertarikan dan rasa percaya diri terhadap hasil proses dilakukan dengan angket penilaian peserta didik atau lembar observasi guru. (Gambar 2.1 kerangka berfikir tersaji di halaman selanjutnya).



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis

Asumsi peneliti pada perangkat pembelajaran berbasis fabel yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sangat layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar. Media fabel sesuai dengan karakteristik usia anak kelas III Sekolah Dasar sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan perangkat siap pakai memungkinkan pengguna (guru) lebih hemat waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian R & D (*Research and Development*)

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research And Development*. Penelitian ini adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan perangkat tertentu dan untuk menguji keefektifitasannya (Okpatrioka, 2025). Perangkat pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysys, Design, Development or product, Implementation and Evaluation*) yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan perangkat, pelaksanaan dan evaluasi (Kasim, 2024).

Penelitian R & D dipakai untuk memvalidasi dan mengembangkan perangkat, yang langkahnya biasanya disebut sebagai siklus R & D yang terdiri dari mengembangkan perangkat, mempelajari temuan yang berkaitan dengan perangkat, merevisi dan memperbaiki kekurangan dalam tahap pengajuan pengujian. Seals dan Richey (1994) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan pengkajian yang sistematis pada pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan perangkat yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas.

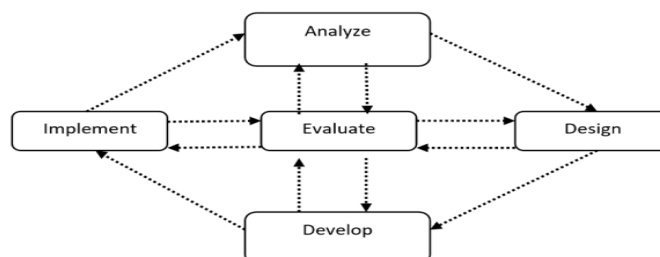
Richey dan Nelson (1996) membagi menjadi dua jenis penelitian pengembangan. Pertama, penelitian yang fokus pada desain dan evaluasi

perangkat yang bertujuan mendapatkan gambaran proses pengembangan dan mempelajari keadaan yang mendukung implementasi. Kedua, penelitian yang berpusat pada pengkajian program pengembangan sebelumnya dengan tujuan memperoleh gambaran pendesaianan dan evaluasi yang efektif. (Slamet, n.d.)

Tujuan dari penelitian pengembangan adalah memecahkan masalah dan spesifikasi perangkat pembelajaran, soal, atau perangkat yang dihasilkan untuk memecahkan masalah. Dengan kata lain tujuan penelitian pengembangan yaitu menginformasikan proses pengambilan keputusan dalam pengembangan perangkat yang ingin dikembangkan dan kemampuan pengembang untuk menciptakan perangkat.

2. Pendekatan Perangkat Pengembangan ADDIE

Perangkat pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Karena dengan perangkat ADDIE memberikan kesempatan dalam mengembangkan tiap tahapan sehingga memberikan dampak yang positif dengan tingkat kesalahan dan kekurangan perangkat akhir yang minim (Slamet, n.d.).



Gambar 3.1 Tahapan Perangkat ADDIE

Perangkat ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu:

a. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang dibutuhkan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi sesuai kebutuhan. Pada tahap ini menyangkut tiga pertanyaan yaitu pertama tentang kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik, keterampilan yang ingin dicapai peserta didik setelah penggunaan perangkat. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi objek penelitian, meliputi pengetahuan, gaya belajar, keterampilan berbahasa, minat dan bakat. Ketiga, materi apa yang akan dikembangkan.

b. Tahap II Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini ada tiga fokus kegiatan dalam merancang pembelajaran yaitu (1) pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kompetensi, (2) penerapan strategi pembelajaran, (3) metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

c. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini menerjemahkan spesifikasi desain dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan prototype perangkat pengembangan dengan tujuan mengembangkan perangkat dan memvalidasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kegiatan pada tahap ini diantaranya yaitu pencarian dan pengumpulan sumber atau referensi, membuat table dan bagan pendukung, membuat ilustrasi gambar, mengetik dan mengatur layout, dan lain-lain.

d. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Penerapan hasil pengembangan perangkat dalam pembelajaran untuk mengetahui keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran. Keefektifan berhubungan dengan bagaimana perangkat dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berhubungan dengan perangkat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, menantang belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan segala sumber, waktu, dana, dan tenaga guna mencapai tujuan.

e. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir yaitu evaluasi yang meliputi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengumpulkan data pada tiap tahapan dalam penyempurnaan sedang evaluasi sumatif dilakukan di akhir program dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara umum.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 02 di Desa Ciwuni Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap tepatnya di Jalan Raya Pasar Jagang Ciwuni. Dengan fasilitas yang didukung oleh sekolah seperti tersedianya sambungan Wifi, proyektor dan perangkat pembelajaran lainnya. Untuk waktu penelitian di Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 akan dilakukan dari bulan Januari 2025 sampai Maret 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah seluruh kelompok subjek atau objek yang mempunyai karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian sedangkan sampel adalah sebagian kecil yang dipilih untuk diteliti (Suriani & Jailani, 2023). Subjek penelitian menurut Muhammad Ramdhan (2021) adalah orang atau instansi yang digunakan untuk memperoleh data yang akan dipakai dalam penelitian. Objek penelitian menurut Ridwan Karim (2021) adalah sasaran yang akan diteliti (Abdiannor, 2022).

Dari pengertian diatas dapat diperoleh populasi, subjek dan objek penelitian yaitu populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02, subjek penelitian adalah para ahli (media, materi), guru dan peserta didik kelas III Sekolah Dasar, sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar, objek penelitian yaitu media pembelajaran berbasis fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Meliputi kepraktisan, kelayakan, dan efektifitas media dalam pembelajaran menulis.

D. Desain dan Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Slamet, n.d.). Tahapan dalam penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. *Analyze/Analisis*

Ada tiga analisis yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu analisis kompetensi, analisis peserta didik, analisis materi. Peneliti melakukan analisis kompetensi mengenai keterampilan apa yang harus didapat/dikuasai oleh peserta didik setelah menerapkan penggunaan media pengembangan yang dikembangkan peneliti seperti keterampilan, pengetahuan, dan sikap.

Analisis peserta didik yang akan dijadikan sampel dalam penelitian perangkat pengembangan ini, bagaimana kondisi awal sebelum dan sesudah penggunaan perangkat, minat dan bakat, gaya belajar dan kemampuan berbahasa peserta didik .

Analisis materi disini yaitu untuk mengidentifikasi materi apa yang yang perlu dikembangkan, dapat berupa materi pokok, sub bagian atau anak sub bagian materi dan seterusnya. Tujuannya untuk mengidentifikiasi dan menyusun secara sistematis materi yang akan diajarkan. Untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pada materi yang akan dipakai sebagai acuan dalam pengembangan media maka dilakukan dengan wawancara dan observasi dengan wali kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02.

2. *Design/Perancangan*

Pada tahap perancangan perangkat dilakukan dengan tujuan untuk memastikan media sudah sesuai kebutuhan peserta didik dan penelitian

tujuan dapat tercapai dengan baik. Fokus dalam perancangan yaitu pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kompetensi, strategi dan metode pengkajian pembelajaran yang digunakan dan Evaluasi yang digunakan (Hidayat & Nizar, 2021).

Pada tahapan ini peneliti mulai membuat storyboard media dan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD dengan tujuan agar proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana.

a. Penyusunan *Storyboard* media

Storyboard berfungsi menjadi draf visual dan alur media pembelajaran yang akan dipakai misalnya video animasi, komik digital, atau slide interaktif berbasis fabel.

1. Menentukan tujuan pembelajaran.

Fokus pada peningkatan keterampilan menulis narasi sederhana yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum merdeka. Media harus mendukung keterampilan menulis narasi sederhana.

2. Menentukan tokoh dan alur fabel.

Tokoh hewan yang dipersonifikasikan misal Si kancil, Sang Harimau, dengan alur cerita yang sederhana awal - tengah - akhir.

3. Menyusun sketsa adegan.

Setiap adegan ditulis dengan singkat atau digambar lengkap dengan narasi/dialog.

4. Memasukkan nilai moral.

Dalam fabel harus terkandung pesan moral yang dekat dengan kehidupan anak. Misal rajin, kejujuran dan tanggung jawab dll.

5. Menghubungkan dengan tugas menulis.

Pada akhir media, peserta didik diarahkan untuk belajar menulis narasi sederhana berdasarkan pada tokoh atau peristiwa dalam fabel.

b. Perancangan Modul Ajar

Modul Ajar merupakan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

1. Identitas Modul: nama sekolah, mata pelajarnya, kelas, semester, dan alokasi waktu.
2. Tujuan pembelajaran: peserta didik mampu menulis narasi sederhana dengan struktur yang benar melalui fabel.
3. Materi Pokok: struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi), ciri kebahasaan dan contoh fabel.
4. Langkah pembelajaran: pendahuluan (apersepsi, motivasi, pengenalan tokoh fabel), kegiatan inti (menyimak, diskusi, menulis narasi sederhana), penutup (refleksi, umpan balik, kesimpulan)
5. Penilaian: menggunakan rubrik menulis narasi berisi kesesuaian topik, struktur dan kata, ejaan dan tanda baca, kerapian dan keterbacaan.

c. Perancangan LKPD

LKPD adalah lembar kerja peserta didik yang digunakan sebagai pedoman peserta didik dalam kegiatan belajar.

1. Pendahuluan: petunjuk pengerjaan dan tujuan kegiatan
2. Aktivitas 1: mengenal tokoh fabel (nama, sifat, peran)
3. Aktivitas 2: menyusun alur (awal – tengah – akhir)
4. Aktivitas 3: menulis narasi sederhana berdasarkan alur dan tokoh yang sudah ditentukan sebelumnya.
5. Refleksi: menjawab pertanyaan singkat, misal apa pesan moral yang kamu sisipkan dalam fabelmu?.

3. *Development/Pengembangan*

Kegiatan pada tahap ini yaitu mencari dan mengumpulkan sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, membuat tabel dan bagan pendukung, membuat gambar ilustrasi , menyusun instrumen evaluasi dan lain-lain (Slamet, n.d.). Pada tahap ini desain perangkat yang akan dikembangkan sudah dibuat dan direalisasikan berdasarkan storyboard. Kemudian direalisasikan ke bentuk media nyata sesuai tujuan pembelajaran dan siap diterapkan pada kegiatan proses pembelajaran. Setelah itu perangkat pengembangan akan di validasi oleh ahli dan direvisi sampai perangkat tersebut layak untuk digunakan (Hidayat & Nizar, 2021).

Proses validasi ahli melibatkan dua jenis ahli dalam proses validasi yaitu:

1. Ahli materi untuk menilai kesesuaian isi, tujuan pembelajaran dengan KD dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.
2. Ahli media untuk menilai aspek tampilan, desain, *storyboard*, keterbacaan LKPD, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik .

Instrumen validasi menggunakan skala likert untuk mendapatkan penilaian yang lebih terukur. Skala ini pada umumnya menggunakan 4-5 kategori. (Tabel 3.1. tersaji di halaman 55).

Tabel 3.1 Skala Likert

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Likert
Kesesuaian materi	Materi sesuai KD dan tujuan pembelajaran	1. Tidak layak 2. Kurang layak 3. Layak 4. Sangat layak
Kualitas media	Tampilan menarik, mudah dipahami, peserta didik	1. Tidak layak 2. Kurang layak 3. Layak 4. Sangat layak

Analisis hasil validasi, skor dari ahli dijumlah kemudian dihitung rata-rata, jika hasil berada pada kategori layak atau sangat layak maka media dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Jika masih ada aspek yang nilainya kurang layak maka dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum uji coba lapangan.

4. *Implementation/Implementasi*

Pada tahap implementasi yaitu rancangan perangkat di uji cobakan dikelas dilakukan oleh guru kelas III dan peserta didik kelas III SDN Ciwuni 02. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran tentang keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran (Slamet, n.d.). Uji coba dilakukan untuk mengetahui penilaian dari guru dan peserta didik dalam menilai media berbasis fabel apakah sudah layak dan efektif.

a. Desain uji coba

Desain penelitian *Pre- Eksperimental (one group pretest – posttest design)* , Subjek coba dalam penelitian ini yaitu para ahli, guru kelas III dan 28 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02. Peserta didik yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Beraneka ragam karakter dan kemampuan peserta didik yang ditunjukkan dalam menuangkan ide, dalam bentuk tulisan, penggunaan kosakata, dan penyusunan alur cerita. Dari hasil observasi awal kemampuan menulis peserta didik dikelompokkan menjadi tiga kategori, tinggi, sedang, rendah. Dengan karakteristik peserta didik yang heterogen tersebut peneliti menggunakan subjek satu kelompok untuk melihat perubahan kemampuan menulis sebelum dan sesudah perlakuan. Tahapan pelaksanaannya yaitu:

1) *Pretest*

Peserta didik diberi tugas menulis narasi sederhana sebelum penerapan perangkat pembelajaran berbasis fabel dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis narasi. Menjadi data pembandingan sebelum uji coba lapangan dilakukan.

2) *Treatment*/perlakuan

Menyajikan cerita fabel melalui media pembelajaran, mendiskusikan tokoh, alur, pesanmoral dalam fabel, latihan menyusun alur cerita (awal-tengah-akhir) kegiatan menulis narasi sederhana berbasis fabel. Pembelajaran dilakukan sesuai RPP dan LKPD yang disusun di awal.

3) *Posttest*

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan tes akhir/*posttest*. Peserta didik diberi tugas menulis narasi sederhana setelah mengikuti pembelajaran berbasis fabel. Posstest bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis peserta didik setelah perlakuan, mengukur peningkatan hasil belajar, menilai efektifitas media pembelajaran berbasis fabel.

Dari hasil data tes dianalisis secara kuantitatif menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis narasi sederhana. Kriteria tersebut diklasifikasikan menjadi *N-Gain* tinggi, *N-Gain* sedang, *N-Gain* rendah. jika menunjukkan adanya peningkatan keterampilan setelah perlakuan maka media pembelajaran berbasis fabel dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis kelas III Sekolah Dasar

5. *Evaluation/Evaluasi*

Tahapan terakhir yang meliputi penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif untuk mengumpulkan data pada tiap tahapan dilakukan untuk menyempurnakan. Evaluasi sumatif untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran (Slamet, n.d.).

Merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai perangkat (Hidayat & Nizar, 2021). Apakah perangkat yang dikembangkan berhasil atau tidak. Apakah perangkat layak untuk dikembangkan. Apakah perangkat tersebut efektif dan efisien dalam penggunaannya. Sejauh mana perangkat bisa mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan (efektif). Penggunaan sumber dari segi budget, waktu, dan tenaga (efisien). Dapat dilihat dari penilaian para ahli, guru dan peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu atribut, karakteristik, atau properti yang bisa berubah & diukur. Dalam penelitian, variabel merujuk dalam hal-hal yang diamati, diuji, atau diukur buat menjawab pertanyaan penelitian. Variabel memungkinkan peneliti buat mengidentifikasi interaksi sebab-akibat, pola, dan disparitas pada kenyataan yg diteliti. Menurut Sugiyono (2019), variabel merupakan segala sesuatu yg berbentuk apa saja yg ditetapkan sang peneliti untuk dipelajari sebagai akibatnya diperoleh berita tentang hal tersebut, lalu ditarik kesimpulannya.

Jenis Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu Variabel *Independen*/Bebas yaitu Variabel yang mempengaruhi atau sebagai penyebab perubahan pada variabel lain. Variabel *Dependen*/Terikat yaitu Variabel yg ditentukan sang variabel *independen*.

Variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel bebas (X) : Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel

Variabel X adalah perangkat yang akan dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan cerita fabel sebagai sarana utama.

2. Variabel terikat (Y): Keterampilan Menulis Narasi Sederhana

Variabel Y yaitu kemampuan peserta didik dalam menuangkan pikiran, ide, gagasan dan perasaan kedalam bentuk tulisan fabel dengan berurutan. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X mempengaruhi variabel Y. Jadi dapat dirumuskan dalam penelitian ini bahwa: “Perangkat pembelajaran berbasis fabel (X) berpengaruh terhadap keterampilan menulis narasi sederhana (Y)”.

F. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan pengembangan untuk mendapatkan data validitas, kepraktisan dan

efektifitas media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, tes tertulis, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar, kondisi awal pembelajaran menulis, proses penerapan media berbasis fabel, dan proses berjalannya pembelajaran. Instrumen yang dipakai yaitu dengan lembar observasi pembelajaran.

b. Wawancara

Digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru, menggali kesulitan peserta didik dalam menulis, mendapatkan petunjuk tentang media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara guru.

c. Angket

Dipakai untuk menguji kepraktisan media dan mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dipakai angket respon guru dan peserta didik .

d. Tes Keterampilan Menulis

Tes keterampilan menulis digunakan untuk memahami peningkatan keterampilan menulis, mengukur efektifitas media berbasis fabel. Instrumen yang digunakan penilaian keterampilan menulis dan tes menulis fabel.

e. Dokumentasi

Digunakan untuk mengumpulkan hasil tulisan peserta didik , merekam proses pembelajaran dan sebagai bukti data penelitian. Bentuknya berupa hasil karya peserta didik , arsip nilai dan foto kegiatan.

2. Teknik Analisis Data

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam analisis data yaitu:

- a. Analisis data meliputi prosedur organisasi data, reduksi dan penyajian data dengan bagan, tabel atau grafik.
- b. Data dikelompokkan berdasarkan jenis dan komponen perangkat yang dikembangkan.
- c. Data dianalisis secara deskriptif ataupun perhitungan kuantitatif.
- d. Penyajian data hanya bersifat faktual tanpa interpretasi pengembang sehingga sebagai dasar dalam revisi perangkat.
- e. Sajian atau laporan harus dibuat dengan format yang tepat sesuai dengan konsumen atau pengguna perangkat.

Untuk mengetahui kualitas dan kevalidan perangkat yang dikembangkan oleh peneliti maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis deskriptif. Data diperoleh dari angket yang divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan peserta didik . Data dari angket akan berbentuk data kualitatif kemudian diubah menjadi kuantitatif menggunakan skala likert 4 skor penilaian. Skala Likert digunakan untuk

mengukur sikap, persepsi, pendapat kelompok maupun individu guna menghindari hal yang tidak diharapkan.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Pada teknik uji validitas dan reliabilitas, instrument yang dipakai dalam penelitian ini yaitu lembar wawancara dan ceklis untuk kuesioner. Kuesioner yaitu suatu pendekatan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan daftar pertanyaan dan diberikan pada responden untuk memberikan jawaban. Instrumen berupa kuesioner digunakan dan diberikan kepada ahli materi dan ahli media, penilaian guru dan respon peserta didik .

a. Instrumen ahli Media

Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan. Disusun berdasarkan teori Neilsen, Quinn dan Walker & Hess (1980) (Riswanda Nurrohmah, 2024).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor item	Jumlah
1.	Kesesuaian media dengan tujuan	1. Kesesuaian media dengan tujuan.	1,2	2
		2. Kesesuaian media dengan materi		
2.	Kualitas tampilan	1. Kesesuaian ukuran media teks fabel dengan karakteristik peserta didik .	1,2,3,4,5	5

No	Aspek	Indikator	Nomor item	Jumlah
		2. Kesesuaian bentuk media teks fabel dengan karakteristik peserta didik .		
		3. Kesesuaian gambar dengan media		
		4. Kesesuaian ukuran gambar.		
		5. Kesesuaian warna dengan resolusi gambar		
		6. Pemilihan jenis huruf pada media	6,7,8	3
		7. Kesesuaian ukuran huruf pada media		
		8. Kesesuaian warna pada tulisan pada media teks fabel.		
		9. Kesesuaian bahan berdasarkan tingkat ketahanan media	9,10	2
		10. Tingkat keamanan jenis bahan media.		
		11. Kemenarikan bentuk media secara keseluruhan.	11	1
3	Teknis dan pemanfaatan	1. Kejelasan prosedur penggunaan media.	1,2	2
		2. Kesesuaian media untuk individu, kelompok kecil dan besar.		
Jumlah butir soal				15

b. Instrumen ahli materi

Digunakan untuk menilai kelayakan isi materi pada media yang akan dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No item	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan CP/TP	1,2,3	3
		2. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas III SD		
		3. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi materi.		
2	Kelayakan isi materi	4. Ketepatan konsep teks fabel.	4,5,6, 7	4
		5. Kejelasan struktur teks (orientasi, komplikasi, resolusi)		
		6. Kesesuaian contoh materi dengan materi		
		7. Kesesuaian pesan moral dengan nilai karakter.		
3.	Penyajian materi	7. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis	8, 9, 10	3
		8. Bahasa mudah dipahami		
		9. Instruksi kegiatan jelas		
4.	Kesesuaian dengan Pengembangan keterampilan menulis	10. Materi mendukung keterampilan menulis peserta didik	11,12, 13	3
		11. Kegiatan mendorong peserta didik menulis secara kreatif		
		12. Latihan sesuai tingkat perkembangan kognitif peserta didik		
		13. Latihan sesuai tingkat perkembangan kognitif peserta didik		
Jumlah butir				13

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi (Menulis)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor item	Jumlah
1	Menulis teks fabel berdasarkan tokoh hewan pilihan yang disukai	1. Kesesuaian topik	1	1
		2. Struktur dan Kosakata	2	1
		3. Ejaan dan Tanda Baca	3	1
		4. Kerapian dan Keterbacaan	4	1
Jumlah butir soal				4

c. Instrumen Penilaian Guru

Instrument penilaian guru digunakan untuk menguji kelayakan mengenai kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan materi, kesesuaian dengan karakter peserta didik, penilaian perangkat.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nomor item	Jumlah
Praktikalitas guru	1. Kesesuaian	1	1
	2. Kemudahan penggunaan	2	1
	3. Efisiensi	3	1
	4. Keterbacaan	4	1
	5. Fleksibilitas	5	1
	6. Daya tarik	6	1
	7. Kemandirian	7	1
	8. Penyimpanan	8	1
Jumlah soal			8

d. Instrumen Penilaian Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk menilai penggunaan media dari peserta didik tentang tanggapan kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti. Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta didik disajikan di hal selanjutnya (67)

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian peserta didik

No	Aspek	Indikator	No item	Jumlah
1.	Tampilan/ feature	1. Desain buku menarik	1, 2, 3, 4	4
		2. Gambar dalam buku fabel menarik		
		3. Ukuran dan tulisan sesuai		
		4. Ukuran gambar dalam buku baik		
		5. Warna pada buku fabel menarik	5	1
2	Kemudahan mempelajari /ease of learning	6. Kalimat mudah dipahami	6,7,8,9	4
		7. Mudah digunakan		
		8. Mudah di ingat		
		9. Lebih cepat paham		
3	Kebergunaan/ <i>usefullnes</i>	10. Menyenangkan	10,11,12	3
		11. Mengandung pesan moral		
		12. Meningkatkan pemahaman materi		
4	Kepuasan pengguna/ <i>satisf action</i>	13. Daya tarik buku cerita fabel	13,14,15	3
		14. Fabel lebih menarik dibanding buku biasa		
		15. Sempel dan praktis (mudah diakses)		
Jumlah butir soal				15

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen reliabel. Digunakan untuk angket respon guru dan peserta didik, Penilaian menulis bersifat subjektif, untuk itu dalam penilaian ini menggunakan reliabilitas antar penilaian. Dilakukan oleh peneliti dan guru, skor digunakan untuk membandingkan konsistensi penilaian, Instrumen validasi ahli dinyatakan reliabel jika penilaian para ahli menunjukkan kesamaan skor dan konsistensi penilaian antar ahli tinggi. Teknik yang digunakan persentase kesepakatan / *Percentage of Agreement*. Jika $\geq 75\%$ maka reliabel dan Jika $< 75\%$ maka belum reliabel.

Rumus Persentase Kesepakatan untuk reliabilitas ahli

$$PA = \frac{\text{Jumlah skor yang sama}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

Rumus Persentase Kesepakatan untuk reliabilitas angket

$$PA = \frac{\text{Jumlah kesepakatan}}{\text{Jumlah seluruh item}} \times 100\%$$

Rumus Persentase Kesepakatan reliabilitas menulis

$$PA = \left(1 - \frac{(A-B)}{(A+B)} \right) \times$$

100%

Keterangan

A = Skor tertinggi

B = Skor terendah

Untuk mengetahui apakah instrumen sudah valid dan reliabel untuk diujicobakan perlu dilakukan uji coba instrumen pada sample diluar sample penelitian dengan jumlah peserta didik minimal 30 peserta didik. Kemudian hasilnya dihitung di SPSS menggunakan analisis *Pearson Correlation* untuk validitas dan reliabilitas dengan *Cronbach;s Alpha*. Jika T hitung lebih dari atau sama dengan T table, item dinyatakan valid. Jika kurang maka gugur/drop. Untuk N=30 , nilai signifikansi 5% yaitu 0,361. Untuk reliabilitas jika nilai Alpha lebih dari 0,60 maka instrument dinyatakan reliabel/layak digunakan.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02, Desa Ciwuni, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa tengah, kode pos 53274, terletak di Jalan Raya Pasar Jagang Ciwuni. Sekolah ini mempunyai 6 guru kelas, 1 guru PJOK, 1 guru PAI dan 1 guru bahasa Inggris, dan 145 peserta didik jumlah peserta didik dari berbagai strata perekonomian. Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 memiliki fasilitas yang memadai dengan 6 kelas ruang belajar, 1 ruang UKS, 1 perpustakaan, 1 kantor guru, 1 kantor kepala sekolah, kantin, gudang, dan dapur. Penunjang pendidikan seperti laptop, LCD, layar LCD, *sound system*, peralatan kentongan, hadroh dan wifi untuk menunjang proses pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 dan guru kelas. Proses penelitian ini dilakukan pada saat jam pembelajaran dan diterapkan untuk seluruh peserta didik kelas III dan guru kelas.

1. Hasil Pengembangan Perangkat

Desain pengembangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan perangkat ADDIE dengan tahapan yang sudah dikerjakan yaitu:

1) *Analyze* (analisis)

Dari analisis yang dilakukan peneliti yaitu meliputi identifikasi kurikulum, karakteristik peserta didik dan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Berdasarkan dari analisis kurikulum yang dilakukan dengan wawancara guru di Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 didapatkan hasil yaitu kurikulum yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam).

Hasil analisis karakteristik peserta didik dengan jumlah peserta didik kelas III sebanyak 28 peserta didik dengan berbagai macam karakter peserta didik. Dari hasil observasi di kelas diketahui bahwa karakteristik peserta didik kelas III SD ini yaitu mempunyai imajinasi yang kuat dan cenderung menyukai cerita bergambar, lebih mudah memahami materi secara konkret dan visual, mulai mampu mengekspresikan ide, namun masih perlu bimbingan, lebih suka berdiskusi, bermain dan bercerita serta memerlukan variasi aktivitas. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran berbasis fabel.

Dari hasil identifikasi materi keterampilan menulis di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 mengalami kesulitan dalam menentukan latar dan tokoh, menyusun alur cerita dan penggunaan kosakata sederhana serta penyampaian amanat cerita. Dilapangan, peneliti juga melihat bahwa penyampaian materi secara teoritis tanpa pendampingan proses yang

memadai, peserta didik menulis cerita tanpa contoh, kerangka ide atau stimulus ide sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menuliskan ide gagasan dan hasil tulisan menjadi tidak runtut dan kurang berkembang.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 diatas didapatkan data kondisi awal dan hasil analisis kebutuhan bahwa dikelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 untuk keterampilan menulis masih rendah, peserta didik masih kesulitan dalam pengembangan ide dan gagasan, menyusun alur dan penggunaan kosakata yang variatif. Pembelajaran menulis belum maksimal karena keterbatasan media dan perangkat pembelajaran yang monoton, dan pembelajaran masih konvensional yang berpusat pada teks dan tugas tertulis tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik.

Peserta didik juga kurang antusias ketika diberi tugas menulis karangan atau cerita sederhana karena kurangnya stimulus imajinatif dan contoh konkret yang dijadikan panduan dalam menyusun cerita. Kondisi awal ini merupakan urgensi mengenai adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami struktur cerita serta meningkatkan ketrampilan menulis dan motivasi minat belajar menulis. Dengan karakteristik peserta didik kelas III tersebut maka pembelajaran berbasis fabel diharapkan dapat menjawab kebutuhan belajar dan meningkatkan keterampilan menulis serta keterlibatan dalam pembelajaran menulis.

2) Design (desain)

Pada tahap desain berfokus pada perancangan desain materi meliputi struktur, aktivitas, materi ajar, metode dan evaluasi dan tahapan merancang media berbasis fabel. Tahapan ini bertujuan memastikan media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan karakteristik materi menulis bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02.

a) Tahap Desain Materi

1) Analisis Kebutuhan

Kesulitan belajar dalam mengembangkan ide dan menyusun alur cerita dengan runtut, pembelajaran masih belum menggunakan media menarik dan inovatif, guru membutuhkan media yang praktis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa urgensi kebutuhan peserta didik dan guru pada media pembelajaran menulis.

2) Tujuan pembelajaran

Pembelajaran dengan media berbasis fabel mempunyai tujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur fabel, membuat kerangka fabel dengan runtut, membuat cerita fabel sederhana, dan penggunaan kosakata yang sederhana, jelas dan runtut.

3) Soal Assessment

Dibuat sesuai dengan materi dan tujuan/capaian pembelajaran desain media berbasis fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis

sederhana peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Ciwuni

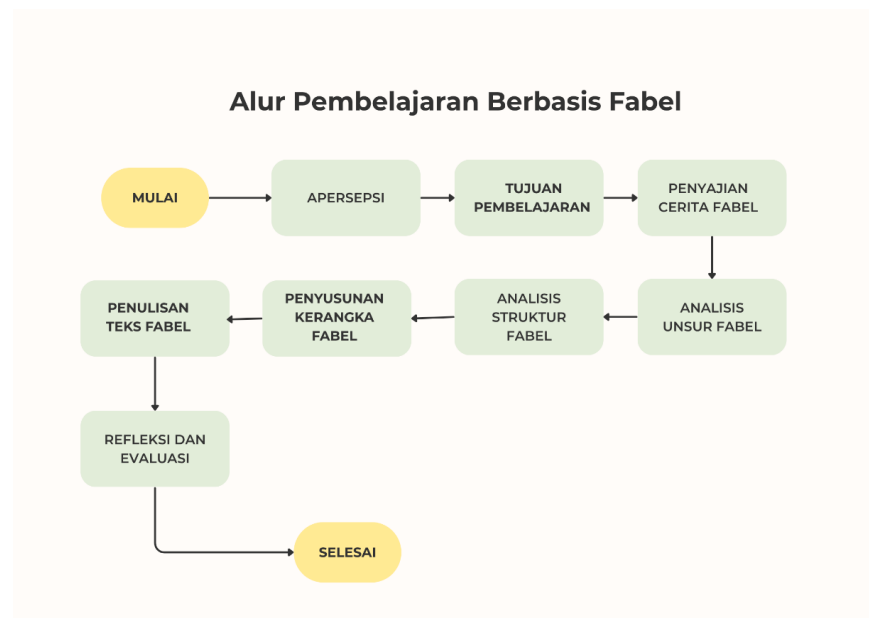
02. Tercantum dalam LKPD.

b) Tahap Desain Media

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, perencanaan materi, tujuan pembelajaran dan pemilihan format media. Menyusun *flowchart* dan *storyboard*.

a. Alur media/*Flowchart*

Disusun secara sistematis dan bertahap, dimulai dari apersepsi, penyajian fabel. Kemudian peserta didik diarahkan untuk menganalisis unsur dan struktur fabel, Menyusun kerangka cerita fabel, dan kemudian mengembangkannya menjadi teks fabel utuh. Setelah itu diakhiri dengan evaluasi dan refleksi untuk menilai hasil belajar peserta didik .



Gambar 4.1 Flow Chart Alur Aktivitas Pembelajaran Berbasis Teks Fabel Adaptasi Jurnal ICT (Ritonga, 2025)

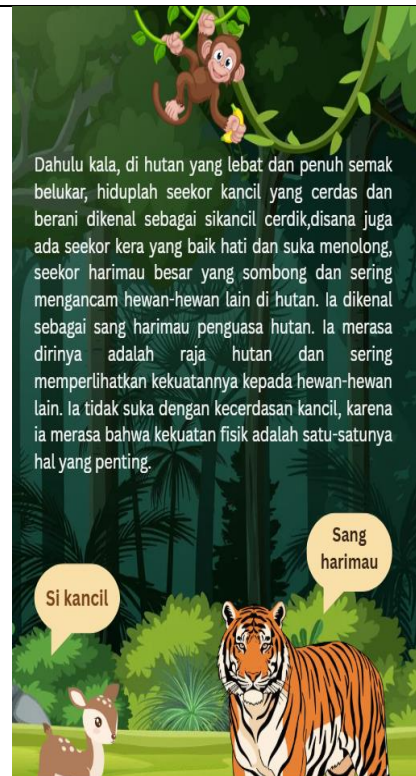
b. Story Board

Storyboard berfungsi menjadi draf visual dan alur media pembelajaran yang akan dipakai dalam buku fabel digital. *Storyboard* disederhanakan menjadi beberapa bagian untuk mempermudah visualisasi.

Tabel 4.1 *Story Board*

No	Adegan	Visual/gambar	Aksi/deskripsi	Narasi/dialog
1	Pembukaan	Hutan lebat penuh semak belukar dan pepohonan besar.	Suasana hutan yang tenang.	Dahulu kala, di hutan yang lebat dan penuh semak belukar, hiduplah seekor kancil yang cerdas, seekor kera/monyet yang baik hati dan harimau besar yang sombong
2	Di hutan yang rindang, kancil dan harimau bertemu.	Si kancil cerdik berdiri percaya diri. Harimau besar dengan wajah angkuh	Kancil berjalan di hutan dan bertemu harimau	Sang harimau memutuskan untuk menguji kecerdasan si kancil .
3	Si kancil menerima tantangan sang harimau	Kancil percaya diri sedang harimau sombong dan angkuh	Si kancil berkeliling hutan.	Si kancil menemukan buah durian tapi pohonnya sangat tinggi.
4	Kancil mencari monyet di pepohonan dan	Kancil dan monyet di bawah pohon	Kancil berbicara dengan monyet	Kancil: “Monyet maukah kau membantuku memetik

No	Adegan	Visual/gambar	Aksi/deskripsi	Narasi/dialog
	akhirnya bertemu monyet			durian yang manis dan terbaik di hutan ini?"
5	Si kancil minta bantuan pada si monyet	Si monyet memetik buah durian dan memberikannya pada si kancil. Si kancil mencicipi durian tersebut.	Si kancil berjalan pulang membawa durian	Si kancil dan si monyet berjalan ke arah pohon durian, monyet memetik durian terbaik dan memberikannya pada si kancil
6	Si kancil membawa durian ke tempat sang harimau	Si kancil dan sang harimau bertemu lagi	Si kancil menyerahkan buah durian terbaik pada sang harimau.	Si kancil ke tempat sang harimau dengan membawa durian untuknya.
7	Harimau dan kancil bertemu	Sang harimau mengakui kecerdikan si kancil	Sang harimau berjanji hidup rukun dan damai dengan hewan lain.	Kancil, monyet, harimau, burung, kodok dan hewan lainnya di hutan berkumpul.
8	Penutup	Pesan moral	Sang harimau, hewan lain dan si kancil berkumpul	Kehidupan di hutan menjadi damai karena semua hewan hidup rukun sama teman.







Gambar 4.2 Visual Buku Digital Fabel (Revisi)

c. *Development/Pengembangan*

Pada tahap ini yaitu membuat perangkat yang berupa, modul ajar, LKPD, dan buku fabel digital dengan judul “ Kisah Kancil dan Harimau”. Selanjutnya, perangkat tersebut dilakukan proses validasi ahli materi dan media.

a) Hasil validasi ahli materi

Validasi untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan isi dan kabahasaan. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 90% yang artinya sangat layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran berbasis fabel.

b) Hasil validasi ahli media

Dilakukan untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan, kualitas tampilan, teknis dan pemanfaatan. Dari penilaian ahli media diperoleh nilai 85% yang artinya media sangat layak digunakan

d. Implementation/Penerapan

Tahap ujicoba perangkat pada 28 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02.

a) Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas diukur dengan angket respon guru dan peserta didik setelah penggunaan perangkat. Dari hasil peniaian guru kelas diperoleh nilai 96,8% yang artinya sangat praktis dalam pemanfaatannya dalam pembelajaran. Dari hasil peniaian peserta didik diperoleh nilai 85.8% yang artinya sangat menarik dan mudah digunakan bagi peserta didik.

Tabel 4.2 Hasil Uji Praktikalitas

No	Nama	Nilai	Presentase
1	Adrian Ahza Laudzai	50	83
2	Ahmad Dwi Saputra	53	88
3	Alya Fauzia	48	80
4	Anindita Keisha Zahra	55	92
5	Anizar Masyhadi	51	85
6	Arfa Aqila Wijaya	52	86
7	Ayu Duwi Anjani	54	90
8	Azka Rizky Ramadhan	52	86
9	Azmiya Maulida	49	82
10	Dedi Jaya	47	78
11	Dwi Rumiarsita	55	91
12	Fiona Ayunindya Putri Haryanto	56	93
13	Firman Maulana	50	83
14	Hanindita Nur Rokhmah	53	88
15	Iftina Assyabiya Rafifa	50	83
16	Ihya Bilal Askilah	53	88
17	Jovan Nabawi Purnomo	47	78
18	Khaliqa Naila Putri	47	82
19	Khoerul Misbah	51	85
20	Pasha Arfan Supardi	54	90
21	Rahmat Faozi	52	86

No	Nama	Nilai	Presentase
22	Rayyan Nusrul Hisyam	47	78
23	Riska Dwi Septianti	50	83
24	Sariny Ovi Umiati	53	88
25	Shofia Nur Rahmatika	55	91
26	Sinta Adel Liya	51	85
27	Syahrul Gunawan	53	88
28	Zalfa Lamya Taliya	55	92

Rata – rata skor $2402/28 = 85.8$

Kategori sangat baik.

b) Hasil Uji Efektifitas

Efektifitas diukur melalui hasil pretest dan posttest keterampilan menulis. Sample diluar penelitian ini dilakukan untuk ujicoba instrumen. Hanya untuk validitas dan reliabilitas. Untuk uji coba normalitas tidak dilakukan. Untuk validitas isi dilakukan oleh ahli materi untuk menguji soal teks menulis teks fabel dan validitas kisi-kisi instrumen penilaian dan rubrik penilaian menulis teks fabel.

c) Hasil Uji reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan program SPSS. Hasil *Cronbach's Alpha* 0.851 dengan jumlah item 4. Hal ini menunjukkan bahwa nilainya lebih besar dari 0.70 sehingga instrumen penilaian keterampilan menulis narasi sederhana dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

<i>Cronbach's Alpha</i>	Item
0.851	4

Tabel 4.3 Hasil sample selain sample penelitian

No	Responden	A1	A2	A3	A4	Total	Nilai
1	Sample X ₁	3	3	3	3	12	75
2	Sample X ₂	4	4	4	3	15	94
3	Sample X ₃	3	3	3	4	13	81
4	Sample X ₄	4	4	3	4	15	94
5	Sample X ₅	2	2	2	3	9	56
6	Sample X ₆	3	3	3	3	12	75
7	Sample X ₇	4	4	3	3	14	87
8	Sample X ₈	3	3	2	3	11	69
9	Sample X ₉	4	4	3	4	15	94
10	Sample X ₁₀	3	3	3	3	12	75
11	Sample X ₁₁	2	3	2	2	9	56
12	Sample X ₁₂	4	4	4	3	15	94
13	Sample X ₁₃	3	3	3	4	13	81
14	Sample X ₁₄	3	4	3	3	13	81
15	Sample X ₁₅	3	4	3	4	14	87
16	Sample X ₁₆	3	3	3	3	12	75
17	Sample X ₁₇	4	4	3	4	15	94
18	Sample X ₁₈	3	3	3	3	12	75
19	Sample X ₁₉	2	2	3	2	9	56
20	Sample X ₂₀	4	4	3	4	15	94
21	Sample X ₂₁	3	4	3	3	13	81
22	Sample X ₂₂	3	3	3	3	12	75
23	Sample X ₂₃	4	4	4	3	15	94
24	Sample X ₂₄	3	3	3	4	13	81
25	Sample X ₂₅	2	2	2	2	8	50
26	Sample X ₂₆	4	3	4	4	15	94
27	Sample X ₂₇	4	4	3	4	15	94
28	Sample X ₂₈	3	3	3	3	12	75
29	Sample X ₂₉	2	2	3	2	9	56
30	Sample X ₃₀	3	3	3	3	12	75

Tabel 4.4 Hasil Pretes

No	Peserta Didik	A1	A2	A3	A4	Total	Nilai
1	Sample X ₁	2	2	2	2	8	50
2	Sample X ₂	2	2	2	2	8	50
3	Sample X ₃	2	2	3	3	10	62
4	Sample X ₄	2	3	2	2	9	56
5	Sample X ₅	2	2	2	2	8	50
6	Sample X ₆	3	3	2	3	11	69
7	Sample X ₇	2	2	3	3	10	62
8	Sample X ₈	2	3	3	2	10	62
9	Sample X ₉	3	3	2	2	10	62
10	Sample X ₁₀	2	2	2	3	9	56
11	Sample X ₁₁	2	2	3	3	10	62
12	Sample X ₁₂	2	3	3	2	10	62
13	Sample X ₁₃	3	2	2	2	9	56
14	Sample X ₁₄	2	2	3	2	9	56
15	Sample X ₁₅	2	2	2	2	8	56
16	Sample X ₁₆	2	3	2	2	9	56
17	Sample X ₁₇	2	2	2	2	8	50
18	Sample X ₁₈	2	2	2	3	9	56
19	Sample X ₁₉	2	2	3	3	10	62
20	Sample X ₂₀	2	3	3	3	11	69
21	Sample X ₂₁	2	2	2	2	8	50
22	Sample X ₂₂	2	2	2	3	9	56
23	Sample X ₂₃	2	2	3	2	9	56
24	Sample X ₂₄	2	2	2	2	8	50
25	Sample X ₂₅	3	3	2	2	10	62
26	Sample X ₂₆	3	3	2	2	10	69
27	Sample X ₂₇	2	2	3	2	9	56
28	Sample X ₂₈	2	3	3	3	11	69

Tabel 4.5 Hasil Posttest

No	Peserta Didik	A1	A2	A3	A4	Total	Nilai
1	Sample X ₁	3	2	3	3	11	69
2	Sample X ₂	2	3	3	3	11	69
3	Sample X ₃	2	2	3	3	13	81
4	Sample X ₄	4	3	3	3	12	75
5	Sample X ₅	3	3	3	3	12	75
6	Sample X ₆	3	4	4	3	14	88
7	Sample X ₇	4	3	3	3	13	81
8	Sample X ₈	4	3	3	4	14	88
9	Sample X ₉	3	3	4	3	13	81
10	Sample X ₁₀	3	3	3	3	12	75
11	Sample X ₁₁	4	4	3	3	14	88
12	Sample X ₁₂	3	3	3	4	13	81
13	Sample X ₁₃	3	3	3	3	12	75
14	Sample X ₁₄	3	4	3	3	13	81
15	Sample X ₁₅	3	3	3	3	12	75
16	Sample X ₁₆	3	3	3	3	12	75
17	Sample X ₁₇	3	2	3	3	11	69
18	Sample X ₁₈	3	4	4	3	14	88
19	Sample X ₁₉	4	4	3	3	14	88
20	Sample X ₂₀	4	4	3	4	15	94
21	Sample X ₂₁	3	2	3	3	11	69
22	Sample X ₂₂	2	3	3	3	11	69
23	Sample X ₂₃	4	3	3	3	13	81
24	Sample X ₂₄	3	3	3	3	12	75
25	Sample X ₂₅	3	3	4	3	13	81
26	Sample X ₂₆	3	4	4	3	14	88
27	Sample X ₂₇	3	3	3	3	12	75
28	Sample X ₂₈	4	3	3	4	14	88

e. Evaluation /Evaluasi

Dilakukan secara menyeluruh untuk perangkat yang dikembangkan. Dari hasil validasi, praktikalitas, efektifitas, perangkat pembelajaran berbasis fabel dinyatakan sangat layak digunakan.

2. Tes Normalitas

Berdasarkan sample penelitian yang jumlahnya hanya 28 peserta didik maka untuk uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*.

Hasil tes Normalitas

	<i>Tes of Normality Saphiro Wilk</i>		
	Statistik	df	sig
Pretest	0.989	28	0.989
Posttest	0.965	28	0.454

Jika $\text{Sig} > 0.05$ maka data terdistribusi normal (H_0 diterima)

Jika $\text{Sig} \leq 0.05$ maka data tidak terdistribusi normal (H_0 ditolak)

Karena Signifikan lebih besar maka data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

a. Uji Hipotesis

Jika data normal maka dilakukan dengan Paired Sample t-test.

1) *Paired sample statistiks*

Tabel ini menunjukkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan.

Variabel	Mean	N	Std Deviation
Pretest	58.2857	28	6.18755
Posttest	79.3571	28	7.31419

2) *Paired Samples Correlation*

Berisi nilai korelasi antara pretest dan posttest.

Pair	Varian	N	Correlation	Significance
				One sided p Two sided p
Pair 1	Var 00001 & Var 0002	28	.845	<.001 <.001

3) *Pair Samples Test*

Mean Difference	t	df	Sig.(2Tailed)
-21.071	-28.458	27	< 0.001

Jika Sig.(2-tailed) < 0.005 maka

H_0 ditolak

H_a diterima

Yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

b. N Gain

Nilai rata-rata pretest = 58,2 Nilai rata-rata posttest = 79,3

Perhitungan N-Gain

$$\text{N-Gain} = \frac{79,3-58,2}{100-58,2} = \frac{21,1}{41,8} = 0,5$$

Nilai 0.5 masuk dalam kategori sedang yang artinya ada peningkatan keterampilan menulis setelah pembelajaran berbasis fabel.

B. Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil dengan tujuan pengembangan, dan kondisi nyata dilapangan.

1. Hasil Pengembangan Perangkat

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis fabel dalam penelitian ini menggunakan perangkat ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa keterampilan menulis peserta didik kelas III SDN Ciwuni 02 masih belum berkembang secara optimal. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, menyusun alur cerita secara runtut. Serta menentukan tokoh, latar, dan amant cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya membantu peserta didik memahami proses menulis secara bertahap. Peserta didik cenderung langsung diminta menulis tanpa diberikan contoh, arahan, atau stimulus yang memadai.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas III memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap cerita, terutama cerita yang disertai gambar. Namun, ketertarikan tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran yang menarik sekaligus membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan menulis.

2. Tahap Desain Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis fabel dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi, aktivitas belajar, serta bentuk evaluasi. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka. Khususnya pada aspek keterampilan menulis teks naratif sederhana.

Media disusun dengan alur pembelajaran sederhana dan mudah diikuti oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pengenalan cerita fabel, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengidentifikasi unsur-unsur fabel, menyusun kerangka cerita dan mengembangkan kerangka tersebut menjadi cerita fabel sederhana. Penyusunan flowchart dan storyboard membantu peneliti dalam memastikan bahwa pembelajaran tersusun secara runtut dan saling berkaitan.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan melalui perangkat ini sejalan dengan konsep pembelajaran bermakna, karena peserta didik tidak hanya diminta menghasilkan tulisan tetapi juga memahami isi cerita

dan proses penyusunan cerita tersebut. Dengan demikian peserta didik belajar menulis melalui tahapan yang jelas dan terarah.

3. Pembahasan Kelayakan Media pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli, perangkat pembelajaran berbasis fabel yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media ditinjau dari aspek materi, bahasa dan penyajian tampilan visual, materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan relevan dengan kebutuhan peserta didik kelas III.

Penggunaan bahasa dalam media dinilai sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, ilustrasi yang digunakan dalam media membantu peserta didik memahami isi cerita serta merangsang imajinasi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses berfikir dan kreativitas peserta didik .

4. Pembahasan Kepraktisan Media pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran berbasis fabel dapat dilihat dari respon guru dan peserta didik pada saat pelaksanaan uji coba. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan membantu dalam

menjelaskan materi menulis fabel. Media ini juga memudahkan guru dalam membimbing peserta didik secara bertahap sehingga pembelajaran menjadi terarah.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik terlihat lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis. Adanya contoh cerita, gambar, serta panduan menulis membuat peserta didik lebih percaya diri dalam menuangkan ide kedalam bentuk tulisan.

5. Keefektifan Media Terhadap Keterampilan Menulis

Keefektifan media pembelajaran berbasis fabel dapat dilihat dari N-Gain 0.50 yang artinya masuk dalam kategori sedang, terjadi peningkatan keterampilan menulis peserta didik setelah menggunakan media. Proses menulis yang dilakukan secara bertahap membantu peserta didik memahami bahwa menulis bukanlah kegiatan yang sulit melainkan sebuah proses yang dapat dipelajari. Melalui latihan yang terstruktur dan contoh yang jelas, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulisnya secara perlahan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran menulis di sekolah dasar. Perangkat pembelajaran berbasis fabel dapat

dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran menulis yang lebih menarik dan bermakna.

Secara keseluruhan, perangkat pembelajaran berbasis fabel yang dikembangkan melalui perangkat ADDIE mampu membantu mengatasi permasalahan pembelajaran menulis di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis peserta didik .

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian dilaksanakan hanya pada satu kelas dengan melibatkan 28 peserta didik kelas III SD Negeri Ciwuni 02. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik, latar belakang, dan konteks pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dengan cakupan sekolah yang lebih beragam agar tingkat generalisasi hasil penelitian dapat ditingkatkan.

Kedua, penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental* dengan rancangan *One-Group Pretest–Posttest Design* tanpa melibatkan kelompok kontrol. Desain tersebut memberikan gambaran mengenai peningkatan keterampilan menulis narasi setelah penggunaan perangkat pembelajaran

berbasis fabel, tetapi belum memungkinkan dilakukan perbandingan efektivitas dengan perangkat atau media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain *quasi-experimental* atau *true experimental* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga efektivitas perangkat pembelajaran dapat diuji secara lebih komprehensif.

Ketiga, implementasi perangkat pembelajaran dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat sehingga penelitian ini belum mampu menggambarkan dampak penggunaan perangkat pembelajaran berbasis fabel terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya disarankan menerapkan desain *longitudinal* atau memberikan perlakuan dalam beberapa siklus pembelajaran agar keberlanjutan pengaruh perangkat pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan menulis peserta didik dapat dianalisis secara lebih mendalam.

Keempat, penelitian ini belum sepenuhnya mampu mengendalikan berbagai faktor eksternal yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian, seperti motivasi belajar peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta dinamika pengelolaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mempertimbangkan variabel-variabel tersebut sebagai variabel kontrol atau kovariat dalam analisis sehingga hubungan antara penggunaan perangkat pembelajaran berbasis fabel dan peningkatan keterampilan menulis narasi dapat diinterpretasikan secara lebih akurat.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah peneliti kerjakan, hasil dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan pendekatan pengembangan atau *R&D* dengan perangkat *ADDIE* (*Assessment, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan hasil perangkat yaitu media pembelajaran berbasis fabel, modul ajar, LKPD materi bahasa Indonesia Fabel. Pelaksanaan pengembangan media disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis fabel divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil penilaian yang diberikan para ahli diperoleh hasil 90% ahli materi, dan 85% ahli media. Dari hasil penilaian tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis fabel sangat layak diujicobakan di lapangan.
3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis fabel pada uji lapangan dikelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 dengan 28 peserta didik diperoleh hasil 85.8% dan satu guru kelas mendapatkan nilai 96.8% dengan kategori sangat praktis yang artinya dapat diterapkan pada pembelajaran dikelas.
4. Efektifitas media pembelajaran berbasis fabel terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik ditandai

dengan adanya peningkatan nilai *posttest* keterampilan menulis setelah pembelajaran berbasis fabel.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran peneliti yang diharapkan dapat membantu para pembacanya.

1. Bagi guru ; pembelajaran berbasis fabel dapat dijadikan alternatif pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik di sekolah dasar agar peserta didik lebih termotivasi untuk menulis.
2. Bagi sekolah ; diharapkan dapat mensupport penerapan perangkat dan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas dan dukungan pada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan variatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, dari segi waktu dan subjeknya, penelitian yang lebih lengkap dengan adanya kelas pembandingan agar hasil penelitian lebih kuat dan meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiannor, S. M. (2022). *No Title*. 36–42.
- Alwi, N. M. (2021). Sosialisasi Teknik Penulisan Artikel Jurnal Ilmiah Untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Peserta Didik. *Al-Khidmat*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.15575/Jak.V4i2.12893>
- Amalia, R. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Bipa Tingkat Madya Tinggi Berbasis Konteks Lingkungan Pelajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(2), 563–572. <https://doi.org/10.23969/Literasi.V14i2.12439>
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3648>
- Aryaningsih, A., Pargito, P., & Widodo, S. (2022). Enhancing Fourth-Grade Students' Writing Skills Through A Problem-Based Learning Module: A Research And Development. *International Journal Of Educational Studies In Social Sciences*, 2(3), 171–179. <https://doi.org/10.53402/Ijesss.V2i3.172>
- Ayu, D., & Sari, K. (2026). *Literasi Baca Peserta didik Indonesia Menurut Jenis Kelamin , Growth Mindset , Dan Jenjang Pendidikan : Survei Pisa Indonesian Students ' Reading Literacy According To Sex , Growth Mindset , And School Grade : Pisa Survey*. 8, 1–16. <https://doi.org/10.24832/Jpnk.V8i1.3873>
- Budiarti, W. N., Dwiyantri, A. N., Winandika, G., Baharudin, Y. H., Riwanto, M. A., Anggraeni, N., Teacher, C., & Author, C. (2022). *Effectiveness Of Interactive Flip Book Sekapati Media On Elementary School Listening Skills*. 1–6.
- Cahyani, I. D., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Peserta didik Sd*. 9(2), 337–343.
- Chandra, C., Arief, D., Kharisma, A., Habibi, M., & Suriani, A. (2020). Writing Literacy As An Effort To Build Positive Character Of Elementary School Students. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(1). <https://doi.org/10.33578/Pjr.V4i1.7863>
- Dadela, R., & Nurhasanah, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Pop Up. *Metamorfosis | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 13(1), 56–62. <https://doi.org/10.55222/Metamorfosis.V13i1.305>

- Dewi, D. K. (2023). Analisis Makna Teks Fabel Karya Jean De La Fontaine “La Cigale Et La Fourm, Le Coq Et Le Renard, Le Lion Devenu Vieux.” *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 1(5), 44–53. <https://doi.org/10.61132/Sintaksis.V1i5.257>
- Efendy, M. T., Hasibuan, N. N., & Ardiansyah, R. (2025). *Prosedur Pemilihan Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang Mi/Sd*. 4.
- Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan* *Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. (2022). 01(02), 131–152.
- Firmansyah, M. A. N., & Kurnia, I. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran The Storyboard Of Animals Materi Fabel Di Kelas IISdn Ngadi*.
- Hanan, Rizal, M. A. S., & Kholik. (2024). Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen Peserta didik Ma Nurul Ichsan Melalui Penerapan Ai Dan Metode Mind Mapping. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 8(2), 44–56. <https://doi.org/10.29407/Jbsp.V8i2.22787>
- Handayani, L., & Dwijonagara, S. (2024). *Penggunaan Sidona Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Fabel*. 7(3), 1434–1444.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Perangkat 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>
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (N.D.). The Analysis Of Primary School Teachers Ability In The Application Of Ict-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V5i2.1012>
- Husain, Fauzia M, Husain, R, Pulukadang, W.T., Monoarfa, F., Husain, R. I. (2025). Pengembangan Buku Cerita Fabel Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal P4i*, 5. <https://jurnalp4i.com/index.php/Educational>
- Ikra, S. H. B. (2021). *Bahtra: Jurnal Pendidikan Bahasan Dan Sastra*. 01(01), 32–38.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68. <https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V7i2.8856>

- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Kasim, U. I. N. S. S. (2024). *Pengembangan Perangkat Addie (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. 8.
- Kiuk, Y., Saputra, I.G.W, Adnyani, L. D. . (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Strategi Please*. 2, 10–17.
- Maulany, A. I. (2020). *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Budaya Dalam Pembelajaran Teks Fabel Kelas Vii Smp*.
- Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2020). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Literasi Menulis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12056>
- Nuzulia, D. (2024). *Media Audiovisual*. 7, 14738–14746.
- Okpatrioka. (2025). [Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan Dan Pengajaran. *Ikra-Ith Humaniora : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(2). <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i2>
- Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2023). *Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Peserta didik Kelas Iii Sekolah*. 11.
- Payanti, D. A. K. D. (N.D.). *Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif*. <https://share.google/Lbckg6qcxc5zoz34h>
- Prawitasari, P., Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (Ips). *Karimah Tauhid*, 3(8), 8620–8630. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i8.14869>
- Rahmawati, A., Ferawati, F., & Suryani, E. (2023). Permainan Kartu Bergambar Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Interaksi Anak. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 194–199. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v2i2.753>
- Regianti, A. M., & Nurdyansyah. (2023). Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Ketrampilan Menulis Peserta Didik. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 70–81., 70–81.

- Riswanda Nurrohmah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring Suite 11 Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Kelas X Smk Universitas Negeri Surabaya , Surabaya , Indonesia Abstrak Pendahuluan Perkembangan Teknologi Mengubah Paradigma Baru Dalam Dunia Pendidikan*. 12(2), 23–36.
- Ritonga, M. U. (2025). *Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media Ict (Information And Communication Technology) Kelas Vii Upt Smp Negeri 8 Medan*. 11(4), 4296–4304.
- Rusanti, R., Fathurohman, I., & Pratiwi, I. A. (2022). *Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Peserta didik Sekolah Dasar*. 6(2), 3995–4001.
- Sahno, S. (2022). *Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Peserta didik Sekolah Dasar. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.56916/Ejip.V1i2.18>
- Sari, D. P., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Bersuara Materi Menggali Informasi Pada Fabel Untuk Peserta didik Kelas Ii Sdn Tiron 4*. 3(1).
- Sari, Y. P., Rustinar, E., Kusumaningsih, D., Hidayat, T., & Wahono, S. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. Jurnal Basicedu*, 7(6), 3494–3502. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i6.6410>
- Savitri, R. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Multi Image Cerita Fabel Untuk Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar*. 11.
- Slamet, F. A. (N.D.). *Perangkat Penelitian Pengembangan (R & D)*.
- Sulistia, E., Alfatih, M. S., Imansya, A. N., & Yendra, N. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta didik Ma Daar Al-Ilmi. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 197–203. <https://doi.org/10.55606/Lencana.V2i2.3642>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau*. 1, 24–36.
- Susanti, S. M., & Ekaria, W. O. (N.D.). *Pengenalan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Anak Usia Dini Di Tk Al-Qur'an*.
- Syafutri, H. D., & Hidayati, F. (N.D.). *Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak*.

- Tappang, M., Saud, S., & Saleh, N. (2022). Teknik Clustering Dalam Menulis Teks Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal Of Language And Literature*, 2(2). <https://doi.org/10.26858/Phonologie.V2i2.35293>
- Tussifa, N. A. B., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn 1 Grogolkabupaten Cirebon*.
- Utami, S. E., Tiwana, E., Alfauzi, E., & Maharani, I. (2023). *Bahasa Indonesia Kelas X Smk Alwashliyah Pasar*. 9(1), 1–11.
- Vira, A. E., & Andalas, E. F. (2022). Nilai Moral Dalam Fabel Anak. *Parafrase : Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 22(2), 154–170. <https://doi.org/10.30996/Parafrase.V22i2.6874>
- Wahyutina, A., Tisnawati, N., & Firdausyi, A. N. (2023). Penerapan Teknik Bercerita Fabel Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Paud Aqila Bandar Lampung. *Thufulah: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.24127/Thufulah.V2i1.5199>
- Wati, R., & Zuchdi, D. (2021). Keefektifan Strategi Tanggapan Dan Komentar Terhadap Bacaan Dalam Pembelajaran Menulis. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 60–73. <https://doi.org/10.21831/Jk.V5i1.38799>
- Wulansari, T. (2025). *Pengembangan Media E-Book Dongeng Fabel Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar*. 13(1).

LAMPIRAN

1. PERMOHONAN OBSERVASI DAN PENELITIAN SKRIPSI

I



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Kepuasan Konsendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/246/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Cwurani 02
di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Aamin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Nur Anida Zahroh**
NIM : **22CJ30003**
Prodi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik"**

Berkaitan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Senin, 20 April 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Cilacap, 15 April 2026

Yth. Bapak,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd
NPK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemendikbud Barat No. 17 Kompleks 93274 Cilacap Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id> Email : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695807. Fax : (0282) 695807

2. INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan nama guru, nama sekolah dll.
2. Bersedia menjawab pertanyaan yang diajukan.

B. Identitas

Nama Guru : Sugiarti, S.Pd.I

Nama sekolah : SDN C i w u n i 0 2

Jabatan : Guru kelas III

Alamat Sekolah : J L R a y a P a s a r J a g a n g C i w u n i

Hari, tanggal wawancara : 2 Januari 2026

C. Tabel wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama anda mengajar di SDN Ciwuni 02?	3.5 tahun
2.	Sudah berapa lama anda menjadi wali kelas III , berapa jumlah peserta didik dikelas ini?	3 tahun
3.	Keterampilan apa yang menjadi kendala peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	Menulis dan membaca
4.	Bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas ini mengenai pelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel	Masih mengalami kesulitan dalam menulis karangan naratif sederhana, sebagian peserta didik belum dapat menuangkan isi/ide pikiran kedalam bentuk tulisan.
5.	Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran menulis teks fabel	Peserta didik belum bisa mengembangkan ide pikiran, minat menulis masih rendah.

No	Pertanyaan	Jawaban
6.	Seperti apa respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung?	Mereka lumayan aktif, ada yang mendengarkan, ada yang hanya diam dan ada juga yang bermain sendiri.
7.	Usaha apa yang sudah dilakukan agar kelas kondusif?	Memerikan tugas untuk dikerjakan
8.	Apakah ibu sering menggunakan sarana prasarana dalam pembelajaran?	Pernah tapi tidak sering soalnya memakan waktu dan tenaga, alatnya hanya satu jadi harus bergantian juga dengan guru lain.
9.	Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai penerapan media selama pembelajaran?	Pada awalnya mereka cukup tertarik namun lama-kelamaan bosan juga.
10.	Media apa saja yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran?	Biasanya memanfaatkan youtube buat pembelajaran, nonton video pembelajaran.
11.	Apakah ibu pernah menggunakan fabel sebagai media pembelajaran?	Belum pernah
12.	Media apa yang sering digunakan ibu selama pembelajaran?.	Youtube
13.	Bagaimana respon peserta didik Ketika diajar dengan media tersebut?	Pada awalnya tertarik namun jika terlalu lama mereka jenuh
14.	Apa saja fasilitas pendukung disekolah ini?	Wifi , proyektor, laptop
15.	Bagaimana pendapat ibu terkait media berbasis fabel?	Cukup unik dan menarik karena jarang dengar media berbasis fabel.
16.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan media berbasis fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia?	Belum
17.	Dari keterangan ibu yang belum pernah menggunakan fabel, saya bermaksud untuk mengujikan pengembangan media berbasis fabel dalam materi bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis	Ya, sangat menarik dan semoga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

No	Pertanyaan	Jawaban
	peserta didik. Bagaimana pendapat ibu?	

Terima kasih atas ketersediaan waktu yang ibu berikan dalam mengisi pertanyaan yang telah di sajikan.

Cilacap, 2 Januari 2026
Guru Kelas



Sugiarti, S.Pd.I
NIP.199107202025212096

3. MODUL AJAR PEMBELAJARAN TEKS FABEL

A. Identitas Modul

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: III/II
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

B. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu memahami isi teks narasi sederhana dan mengungkapkan ide pikiran, perasaan dan informasi ke dalam karangan naratif sederhana dalam bentuk fabel.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan membaca dan diskusi, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian fabel.
2. Mengidentifikasi tokoh dan pesan moral fabel.
3. Menjelaskan struktur teks fabel.
4. Menulis teks fabel secara runtut runtut menggunakan gaya bahasa sendiri.

D. Pemahaman Bermakna

Fabel mengajarkan nilai-nilai kehidupan seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja keras, sifat manusia dan persahabatan melalui tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia.

E. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kamu pernah membaca cerita hewan yang bisa berbicara?
2. Apa pesan yang terkandung dalam cerita tersebut?
3. Mengapa cerita hewan digunakan untuk menyampaikan nasehat?

F. Materi Pembelajaran

1. Definisi Teks Fabel

Teks fabel yaitu cerita mengenai hewan yang berperilaku seperti manusia dan mengandung pesan moral.

2. Ciri-ciri Fabel

Tokohnya hewan, hewan bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia, mengandung pesan moral, dan bersifat imajinatif.

3. Struktur fabel

Orientasi (awal cerita): pengenalan tokoh dan latar

Komplikasi (masalah): munculnya permasalahan

Resolusi (penyelesaian): masalah terselesaikan dan ada pesan moral.

G. Perangkat Dan Metode Pembelajaran

Perangkat: PBL (*Problem Based Learning*)

Metode: membaca bersama, diskusi, tanya jawab, menulis kreatif.

H. Langkah - langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Guru memberi salam, peserta didik berdoa bersama, mengabsen peserta didik, menanyakan pengalaman peserta didik membaca cerita hewan, menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

a. Eksplorasi

- Guru membacakan teks fabel singkat “Harimau dan Kancil”
- Peserta didik menyimak dengan seksama.

b. Diskusi

- Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang tokoh, latar, masalah dan pesan moral.

c. Menulis Mandiri

- Peserta didik diminta menulis fabel sederhana dengan menceritakan kembali cerita yang sudah dibacakan guru.

3. Kegiatan penutup (10 menit)

- Peserta didik membacakan hasil tulisannya, menyimpulkan pembelajaran.
- Guru memberikan umpan balik, menyampaikan pesan moral dan penugasan.
- Guru menutup pelajaran dengan doa.

I. Asesmen

1. Asesmen Diagnostik

- Tanya jawab mengenai pengalaman membaca fabel

2. Asessmen Formatif

- Jawaban peserta didik saat diskusi, lembar kerja struktur teks.

3. Asessmen Sumatif

- Penilaian hasil tulisan fabel peserta didik dengan rubik penilaian berikut.

Tabel Rubik Penilaian Peserta didik

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Struktur	Tidak runtut	Kurang runtut	Runtut	Sangat runtut
Isi	Tidak jelas	Kurang lengkap	Cukup jelas	Sangat jelas
Bahasa	Banyak salah	Beberapa kesalahan	Sedikit salah	Sangat baik
Pesan Moral	Tidak ada	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas dan bermakna

J. Pengayaan Dan Remedial

- Pengayaan: peserta didik membuat ilustrasi gambar untuk cerita fabelnya
- Remedial: peserta didik diberi kerangka cerita (tokoh, latar, masalah) untuk dikembangkan menjadi cerita sederhana.

K. Media dan sumber belajar

- Buku bahasa Indonesia Kelas III, buku fabel digital, LCD, laptop dan papan tulis.

Mengetahui, Kepala Sekolah  (<u>Kondang Prisantoro, S.Pd.SD</u>) NIP.19703221997031005	Guru kelas  (<u>Sugiarti, S.Pd.I</u>) NIP.199107202025212096
---	--

4. LKPD

Materi : Bahasa Indonesia

Kelas : III

A. Identitas: Nama, kelas dan no absen.

B. Tujuan Pembelajaran: Setelah mengerjakan LKPD ini peserta didik dapat menjawab materi fabel dan menyebutkan tokoh, latar, menentukan bagian awal, tengah dan akhir, menulis kembali sesuai gaya bahasa sendiri.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Jawablah soal pilihan ganda dengan benar.
2. Simaklah cerita “Harimau dan Kancil” yang sudah dibacakan guru.
3. Warnai cover judul cerita “Harimau dan Kancil”.
4. Tuliskan kembali cerita tersebut menggunakan bahasamu sendiri.
5. Perhatikan penulisan huruf kapital dan tanda titik.

D. Soal Pilihan Ganda

1. Cerita fabel adalah cerita yang tokohnya berupa
 - a. Manusia
 - b. Hewan
 - c. Tumbuhan
 - d. Benda mati
2. Hewan dalam cerita fabel biasanya dapat ...
 - a. Diam saja
 - b. Berbicara seperti manusia
 - c. Tidur terus
 - d. Tidak bergerak
3. Bagian awal dalam cerita fabel disebut
 - a. Penutup
 - b. Isi
 - c. Orientasi
 - d. Akhir

5. RUBRIK PENILAIAN AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik “, saya bermaksud mengadakan validasi materi. Validasi dilakukan untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran sehingga dapat diketahui kelayakannya. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket ini. Hasil validitas angket akan digunakan untuk perbaikan media selanjutnya.

Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

Cilacap , April 2026
Peneliti



Nur Anida Zahroh

Surat Permohonan Validator



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/448/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nisa Islami, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Nur Anida Zahroh
NIM : 22CJ30003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 15 April 2026



FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
FKIP, 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemendikbud Barat No. 17 Komplek 53274 Cilacap, Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id> Email : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695815, 695807. Fax : (0282) 695807

RUBIK PENILAIAN AHLI MATERI

A. Identitas Validator

Nama : Nisa Islami, M.Pd.I

Instansi : UNUGHA Cilacap

Tanggal penilaian : 22 April 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada skor yang sesuai.

2. Skor menggunakan skala 1-4

Skor	Kategori
1.	Sangat Kurang
2.	Kurang
3.	Baik
4.	Sangat Baik

C. Aspek dan Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan CP/TP				✓
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas III SD			✓	
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi materi.				✓
2.	Kelayakan isi materi	Ketepatan konsep teks fabel.				✓
		5. Kejelasan struktur teks (orientasi, komplikasi, resolusi)				✓

No	Aspek	Indikator	Skala			
		6. Kesesuaian contoh materi dengan materi			✓	
		7. Kesesuaian pesan moral dengan nilai karakter.				✓
3.	Penyajian materi	8. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis			✓	
		9. Bahasa mudah dipahami				✓
		10. Instruksi kegiatan jelas			✓	
4.	Kesesuaian dengan Pengembangan keterampilan menulis	11. Materi mendukung keterampilan menulis peserta didik				✓
		12. Kegiatan mendorong peserta didik menulis secara kreatif				✓
		13. Latihan sesuai tingkat perkembangan kognitif peserta didik			✓	

D. Rekapitulasi Skor

Total skor diperoleh: 47

Skor maksimal: 52

Presentasi Kelayakan = $\frac{total\ skor}{52} \times 100\% = 47/52 \times 100 = 90\%$

52

E. Kriteria Kelayakan

81% - 100%	sangat layak
61% - 80%	layak
41% - 60%	cukup layak
≤ 40%	tidak layak

F. Saran dan Masukan validator

1. Secara keseluruhan, modul dan LKPD ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran teks fabel untuk kelas III SD. Materi disusun secara sistematis dan selaras dengan Kurikulum Merdeka Fase B.
2. Disarankan agar komponen story board disederhanakan menjadi 3-4 panel bergambar dengan instruksi yang lebih konkret dan contoh pengisian, mengingat peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret.
3. Alur cerita pada story board perlu diselaraskan dengan teks fabel utama (kemunculan tokoh Monyet perlu dikonsistensikan sejak awal cerita agar tidak membingungkan peserta didik)

Cilacap, 22 April 2026
Validator Materi



Nisa Islami, M.Pd.I

Soal Menulis Teks fabel

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah instruksi dibawah ini dengan baik!
2. Kerjakanlah tugas ini individu pada selembar kertas yang sudah dibagikan!
3. Waktu pengerjaan 1 jam (60 menit)

B. Soal:

Buatlah cerita fabel/cerita tentang dongeng binatang yang dapat berbicara dan berakal seperti manusia dengan kreatif!

Cerita yang ditulis harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Tentukan tokoh binatangnya dan wataknya. Misalnya kancil yang cerdik, buaya yang jahat.
2. Tulis cerita dengan struktur yang lengkap: orientasi/pengenalan, komplikasi/masalah, resolusi/penyelesaian, dan koda/pesan moral.
3. Gunakanlah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami.

RUBIK PENILAIAN MENULIS TEKS FABEL

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Bagus)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kesesuaian topik	Seluruh isi tulisan sangat sesuai dengan topik yang ditentukan	Sebagian besar isi tulisan sesuai, ada sedikit melebar.	Hanya Sebagian kecil tulisan yang sesuai topik	Isi tulisan tidak sesuai dengan topik
Struktur & Kosakata	Menggunakan kalimat yang lengkap (S-P-O) dan variasi kosakata yang kaya.	Kalimat sudah lengkap, namun pilihan kata masih sederhana dan berulang.	Kalimat kurang lengkap (tanpa subjek/predikat) dan sulit dipahami.	Tulisan hanya berupa Kumpulan kata yang tidak membentuk kalimat.
Ejaan dan Tanda Baca	Sangat tepat dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca (titik, koma).	Ada 1-3 kesalahan dalam penggunaan huruf kapital atau tanda baca.	Ada 4-6 kesalahan dalam penggunaan huruf kapital atau tanda baca.	Salah total atau tidak menggunakan huruf kapital dan tanda baca sama sekali.
Kerapian & Keterbacaan	Tulisan sangat rapi, bersih, dan sangat mudah dibaca oleh orang lain.	Tulisan cukup rapi dan bisa dibaca, meskipun ada sedikit coretan.	Tulisan kurang rapi dan beberapa kata sulit dibaca.	Tulisan sangat berantakan, banyak coretan dan tidak bisa dibaca.

Instrumen Validasi Ahli Materi
Soal dan Rubik Penilaian Menulis Narasi Sederhana

A. Identitas Validator

Nama : Nisa Islami, M.Pd.I

Instansi : UNUGHA Cilacap

Tanggal penilaian : 22 April 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada skor yang sesuai.
2. Skor menggunakan skala 1-4

Skor	Kategori
1.	Perlu bimbingan
2.	Kurang
3.	Baik
4.	Sangat Baik

C. Lembar Validasi Rubik Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator penilaian	Skala			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Indikator	Sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menulis narasi sederhana				✓
2	Kesesuaian aspek penilaian	Aspek yang dinilai telah mewakili kemampuan menulis peserta didik			✓	
3	Kejelasan kriteria	Deskripsi setiap skor mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
4	Tingkatan skor	Perbedaan antara skor 1-4 terlihat jelas dan bertingkat.				✓
5	Kesesuaian aspek "Kesesuaian Topik"	Kriteria pada aspek kesesuaian topik sudah sesuai untuk menilai hasil tulisan peserta didik			✓	

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator penilaian	Skala			
			1	2	3	4
6	Kesesuaian aspek “struktur dan Kosakata”	Kriteria struktur kalimat dan penggunaan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD			✓	
7	Kesesuaian aspek “Ejaan dan tanda baca”	Kriteria penggunaan tanda baca sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III SD			✓	
8	Kesesuaian aspek “Kerapian dan Keterbacaan”	Kriteria kerapian tulisan dapat diamati dan dinilai secara objektif.				✓
9.	Objektivitas rubrik	Rubrik dapat digunakan oleh guru yang berbeda dengan hasil yang relatif sama				✓
10.	Kemudahan penggunaan	Rubrik mudah digunakan dalam proses penilaian pembelajaran.				✓
11.	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami guru.				✓
12.	Kelayakan keseluruhan	Rubrik penilaian layak digunakan untuk mengukur keterampilan menulis narasi sederhana peserta didik kelas III SD				✓

D. Penghitungan Skor

Total skor diperoleh: 44

Skor maksimal: 48

$$\text{Presentasi Kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{48} \times 100\% = 44/48 \times 100 = 91,6$$

48

E. Kriteria Interpretasi

81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21 - 40%	Kurang valid
≤ 40%	Tidak valid

F. Saran dan Masukan Validator

.....

.....

.....

.....

Cilacap, 22 April 2026
Validator Materi



Nisa Islami, M.Pd.I

6. RUBRIK PENILAIAN AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik“, saya bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran sehingga dapat diketahui kelayakannya. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak Machrus Muttaqin, M.Pd.I sebagai validator untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket ini. Hasil validitas angket akan digunakan untuk perbaikan media selanjutnya.

Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

Cilacap, 13 April 2026
Peneliti



Nur Anida Zahroh

Surat Permohonon Validator



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/448/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Machrus Muttaqin, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

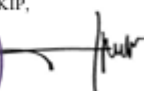
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Sederhana Peserta Didik"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Nur Anida Zahroh
NIM : 22CJ30003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 15 April 2026
di FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
FKIP, 41 230714 012

A. Identitas Validator

Nama : Achmad Machrus Muttaqin, MSI
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
 Tanggal penilaian : 17 April 2026

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada skor yang sesuai.
- Skor menggunakan skala 1-4
 Skor Kategori
 1. Kurang
 2. Cukup
 3. Baik
 4. Sangat baik

C. Aspek dan Indikator Penilaian

3. Aspek dan indikator Pemanfaatan						
No	Aspek	Indikator	Skala			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan tujuan	a. Kesesuaian media dengan tujuan			✓	
		b. Kesesuaian media dengan materi				✓
2.	Kualitas tampilan	a. Kesesuaian ukuran media teks fabel dengan karakteristik siswa.				✓
		b. Kesesuaian bentuk media teks fabel dengan karakteristik siswa.			✓	
		c. Kesesuaian gambar dengan media			✓	
		d. Kesesuaian ukuran gambar.			✓	
		e. Kesesuaian warna dengan resolusi gambar			✓	
		f. Pemilihan jenis huruf pada media			✓	
		g. Kesesuaian ukuran huruf pada media			✓	
		h. Kesesuaian warna pada tulisan pada media teks fabel.			✓	
		i. Kesesuaian bahan berdasarkan tingkat ketahanan media			✓	
		j. Tingkat keamanan jenis bahan media.				✓
		k. Kemenarikan bentuk media secara keseluruhan.				✓
3.	Teknis dan pemanfaatan	a. Kejelasan prosedur penggunaan media.				✓
		b. Kesesuaian media untuk individu, kelompok kecil dan besar.				✓
Jumlah skor			60			

D. Rekapitulasi Skor

Total skor diperoleh : 51

Skor maksimal : 60

$$\begin{aligned}\text{Presentasi Kelayakan} &= \frac{51}{60} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

E. Kriteria Kelayakan

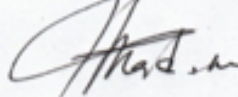
81% - 100%	sangat layak
61% - 80%	layak
41% - 60%	cukup layak
$\leq 40\%$	tidak layak

F. Saran dan Masukan validator

Sudah bagus dan tinggal melaksanakan dengan baik dan benar sesuai rencana.

Cilacap, 17 April 2026

Validator Media



Achmad Machrus Muttaqin, MSI

7. RUBRIK PENILAIAN GURU

A. Identitas

Nama : Sugiarti, S.Pd.I
 Instansi : SDN Ciwuni 02
 Tanggal penilaian : 22 Mei 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada skor yang sesuai.
2. Skor menggunakan skala 1-4

Skor Kategori
 1. Tidak praktis
 2. Kurang
 3. Baik
 4. Sangat praktis

C. Aspek dan Indikator Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Praktikalitas guru	1. Apakah materi sudah sesuai dengan modul ajar?				✓
		2. Mudah dioperasikan tanpa keahlian teknis				✓
		3. Tidak membutuhkan persiapan waktu yang lama				✓
		4. Teks, gambar dalam media fabel jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik				✓
		5. Dapat digunakan berbagai metode mengajar.				✓
		6. Media dapat menarik respon peserta didik menjadi aktif.				✓
		7. Peserta didik dapat memahami alur fabel dengan bimbingan minimal			✓	
		8. Media mudah disimpan, dibawa dan reusable (dipakai kembali).				✓
Jumlah skor			32			

D. Rekapitulasi Skor

Total skor diperoleh: 31

Skor maksimal: 32

Presentasi Kelayakan = $\frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = 31/32 \times 100 = 96.8\%$

52

E. Kriteria Kelayakan

81% - 100% sangat praktis

61% - 80% praktis

41% - 60% cukup praktis

≤ 40% tidak praktis

F. Saran dan Masukan Validator

Sangat layak dan praktis dalam penggunaannya.

Cilacap, Juni 2026

Guru Kelas III



Sugiarti, S.Pd.I

NIP.199107202025212096

8. RUBRIK PENILAIAN PESERTA DIDIK

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan (feature)	1. Apakah desain buku cerita fabel yang digunakan menarik				
		2. Apakah gambar didalam buku fabel indah?				
		3. Apakah ukuran dan tulisan dalam buku fabel menarik?				
		4. Apakah ukuran gambar dalam buku fabel bagus?				
		5. Apakah warna pada buku fabel menarik?				
2	Kemudahan mempelajari (ease of learning)	1. Apakah kalimatnya mudah dipahami?				
		2. Apakah media ini mudah digunakan dimana saja?				
		3. Apakah dengan cerita fabel kamu lebih mudah mengingat materi pelajaran?				
		4. Apakah kamu lebih cepat paham materi saat menggunakan cerita fabel?				
3	Kebergunaan (usefullnes)	1. Apakah pembelajaran dengan cerita fabel lebih menyenangkan?				
		2. Apakah ceritanya mengandung pesan moral?				
		3. Apakah media fabel meningkatkan pemahaman materi?				
4	Kepuasan pengguna (satisfaction)	1. Apakah kamu menyukai cerita fabel yang sudah dibaca?				
		2. Apakah membaca cerita fabel lebih menyenangkan dibanding dengan membaca buku pelajaran biasa?				
		3. Simpel dan praktis (mudah diakses)				
Jumlah skor			60			

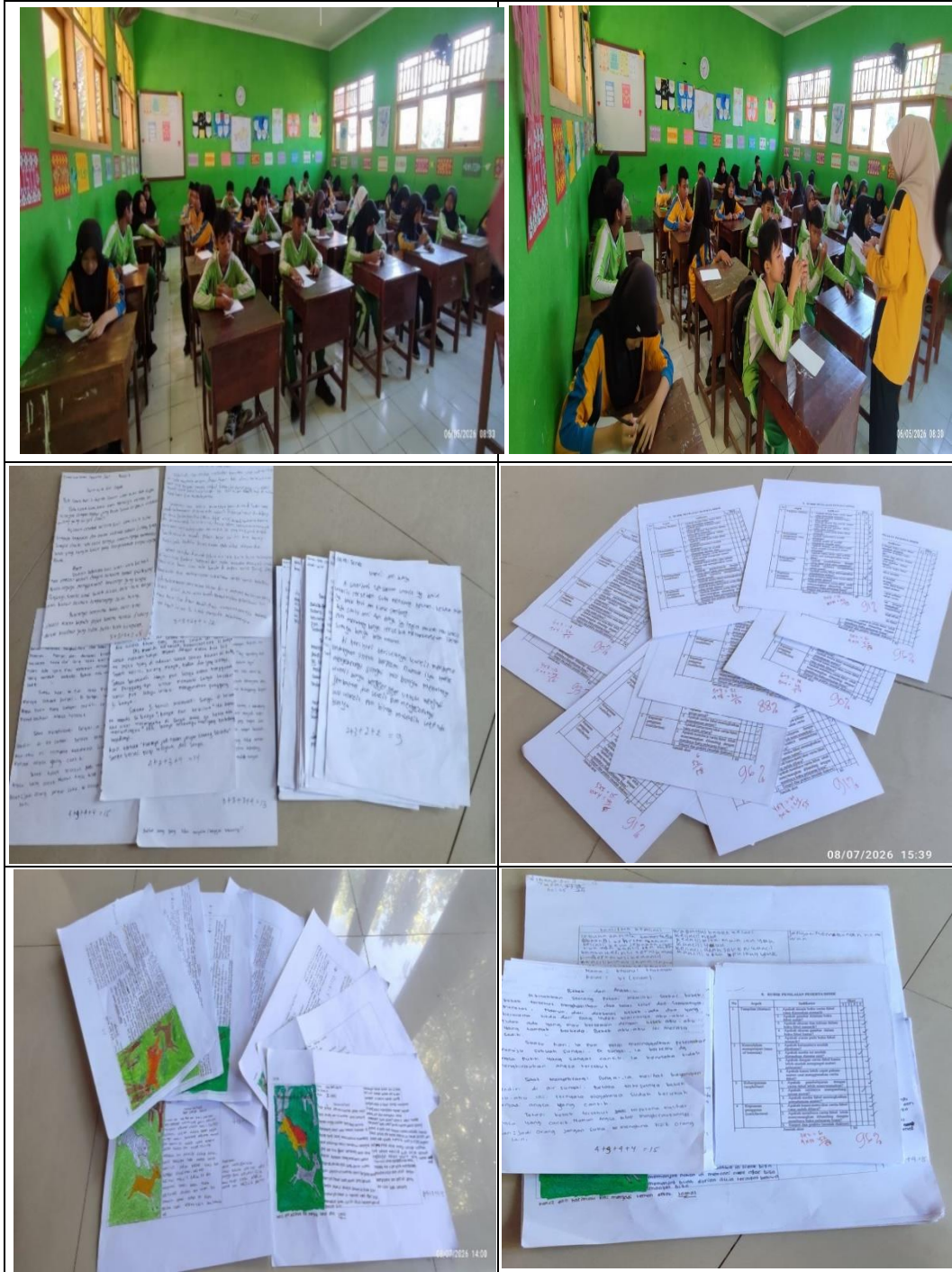
9. JADWAL PENELITIAN

Jenis Kegiatan	Bulan							
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Agust
1. Persiapan penelitian								
a. Mengurus perizinan observasi								
b. Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru								
c. Menyusun angket dan tes menulis								
d. Melakukan uji coba angket dan tes								
e. Menganalisis hasil uji coba dan merevisi angket dan tes								
f. Finalisasi dan penggandaan angket dan tes								
2. Pelaksanaan penelitian								
a. Uji ahli materi								
b. Uji ahli media								
c. Pelaksanaan pretes menulis								
d. Pelaksanaan treatment								
e. Pelaksanaan posttest								
f. Analisis data hasil								
3. Sempro								
4. Revisi								
5. Mengurus perizinan penelitian								
6. Penyusunan laporan								
a. Penyusunan draf								
b. Pengetikan skripsi								
7. Pelaksanaan ujian dan revisi								

10.DOKUMENTASI



DOKUMENTASI



11.DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Nur Anida Zahroh
TTL : Cilacap, 16 Agustus 1982
Alamat : Jl. Kalitumpang No. 19 RT. 02 RW. 06
Parakan Wetan Desa Karang Jengkol
Kesugihan Cilacap
Telephon : 081394119324
Email : anida1608@gmail.com



Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 04 Karangjengkol (1989 - 1995)
2. SMP Negeri 1 Kesugihan (1995 - 1998)
3. SMA Negeri Sampang (1998 - 2001)
4. D3 Poltekes Semarang Prodi Keperawatan Purwokerto (2001 - 2004)
5. S1 PGSD Univ. Nahdlatul ‘Ulama Al-Ghazali Cilacap (2022 - 2026)

Riwayat Pekerjaan

1. Perawat di King Fahd Specialist Hospital Al Qassim, Saudi Arabia
2. Perawat di Al-Oweigeila Hospital Ar Ar North Zone, Saudi Arabia
3. Perawat di RSUD Cengkareng Jakarta Barat, Indonesia
4. Pendidik Anak di Reid Early Childhood Centre, Canberra Australia
5. Perawat Global Doctor Medical Centre Kemang Jakarta Selatan, Indonesia
6. Guru di SD Negeri Ciwuni 02, Kesugihan Cilacap Jawa Tengah, Indonesia

Keterampilan Bahasa

1. Inggris aktif
2. Arab pasif