

## **Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral**

Rahmawati<sup>1</sup>, Ratna Dewi Kartikasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten  
Rahmawati.5526@gmail.com

### **Abstract**

This study aims to develop digital teaching materials with fantasy story text material with moral values to make it easier for students to understand the material and increase the moral values contained in them. In this study, the writer developed digital teaching materials using the Research and Development (R&D) method of the ADDIE model which consists of: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The data obtained in this study were obtained using data collection techniques in the form of observations, interviews, giving questionnaires to students and teachers, as well as material experts and media experts to determine the feasibility of digital teaching materials that have been developed. The results of this study indicate that digital teaching materials for fantasy story texts with moral values get very feasible criteria for use. This can be seen based on the assessment of media experts of 97% and 96% based on the assessment of teaching material experts. Meanwhile, the results of the assessment of digital teaching materials by Indonesian language teachers obtained a feasibility percentage of 91% and the results of student responds to the digital teaching materials got a percentage of 90%. Digital teaching materials for fantasy story texts with moral values can be used by teachers and grade VII students in Indonesian language learning activities.

**Keyword:** Digital Teaching Materials, Fantasy Story, Moral Values.

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan materi teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan nilai moral yang terdapat pada dirinya. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE yang terdiri atas: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation. Data yang didapatkan pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, pemberian angket pada peserta didik dan guru, serta ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital yang telah dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral mendapatkan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli media sebesar 97% dan 96% berdasarkan penilaian dari ahli materi. Sedangkan hasil penilaian bahan ajar digital oleh guru bahasa Indonesia memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dan hasil repons peserta didik terhadap bahan ajar digital memperoleh persentase 90%. Bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral dapat digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VII pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar Digital, Cerita Fantasi, Nilai Moral.

Copyright (c) 2023 Rahmawati, Ratna Dewi Kartikasari

✉ Corresponding author: Rahmawati

Email Address: [Rahmawati.5526@gmail.com](mailto:Rahmawati.5526@gmail.com) (Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten)

Received 01 February 2023, Accepted 07 February 2023, Published 08 February 2023

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh bagi kehidupan manusia di masa mendatang. Peran pendidikan sangat penting untuk mencerdaskan setiap anak bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, tujuan akhir dari pasal tersebut yaitu untuk meningkatkan kualitas bangsa atau

sumber daya manusia di masa mendatang sehingga terciptanya karakter yang baik dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Namun, beberapa tahun belakangan ini pendidikan menjadi salah satu kegiatan yang terkena dampak dari pandemi Covid-19.

Dalam proses pembelajaran diperlukan media dan bahan ajar yang memadai sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Menurut (Cahyadi, 2019) salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan pendidik dan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dalam ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah bahan ajar, baik yang bersumber dari produk cetak ataupun teknologi. Adapun komponen penyusunan bahan ajar sesuai pendapat (Yuberti, 2014) yaitu terdiri atas petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk lembar kerja, dan evaluasi. Bahan ajar terdiri atas bahan ajar cetak dan non cetak (digital). Sa'ud dalam (Saputra, 2021) membagi bahan ajar menjadi dua kelompok, yaitu bahan ajar cetak yang terdiri dari buku, modul, komik, dan poster. Sedangkan bahan ajar non-cetak terdiri dari audio, video, website, dan film yang dapat diakses melalui gawai atau laptop.

Bahan ajar digital dapat dilakukan pada semua mata pelajaran di sekolah, salah satunya bahasa Indonesia. Penggunaan bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik dan menumbuhkan serta meningkatkan nilai-nilai karakter bangsa. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu sama lain, seperti halnya ketika peserta didik menyimak apa yang sedang dipelajarinya, maka peserta didik akan menceritakan apa yang didengarkannya, baik itu secara lisan ataupun tulisan. Pada materi cerita fantasi peserta didik diharapkan mampu untuk menulis cerita fantasi sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya.

(Mustika, 2018.) mengungkapkan bahwa teks cerita fantasi adalah teks yang berkaitan dengan khayalan atau imajinasi seseorang. Teks cerita fantasi memiliki dua unsur yang terdiri atas unsur intrinsik dan ekstrinsik yang dapat membangun cerita tersebut. Unsur intrinsik cerita fantasi terdiri dari tema, latar, alur, tokoh dan penokohan, sudut pandang, serta amanat. Sedangkan unsur yang membangun sebuah cerita dari luar yaitu terdiri latar belakang penulis, nilai yang tercantum dalam cerita, serta keadaan sosial, politik, dan budaya pengarang. Harsiati, dkk. dalam (Novita dan Nursaid, 2020) yang sependapat dengan pendapat di atas, bahwa struktur teks cerita fantasi terdiri atas tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi ialah teks yang berisikan kisah khayal penulis yang di dalamnya terjadi sebuah keajaiban yang tidak pernah terjadi di dunia nyata, di mana memiliki unsur pembangun yang berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik.

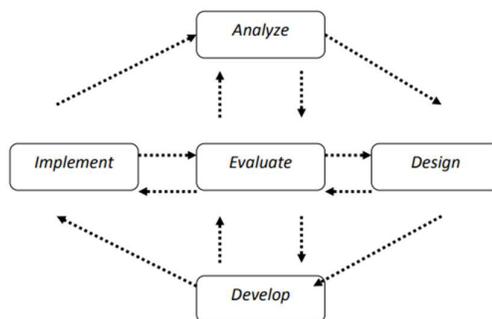
Seiring berkembangnya teknologi dan zaman, nilai moral yang terdapat pada anak-anak generasi saat ini pun semakin menurun. Mulai dari kejujuran, kedisiplinan, kreativitas, rasa tanggung jawab, dan lain-lain. Nilai moral ditujukan untuk meningkatkan nilai-nilai yang telah disebutkan di atas untuk meningkatkan kualitas pribadi menjadi lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang dianggap baik

dan layak untuk dilakukan sebagai arahan dalam bertingkah laku, baik itu kehidupan pribadi yang berkaitan dengan dirinya sendiri, sesama manusia, ataupun terhadap Tuhan. Menurut (Ananda, 2017) moral ialah ketentuan untuk berperilaku dengan baik sebagai seorang individu yang diaplikasikan dalam bentuk sikap dan tingkah laku.

Namun menurut (Murti & Maryani, 2017) moral adalah perilaku, sikap, ataupun ucapan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Nilai moral ditanamkan pada seseorang sejak dini dengan tujuan agar selalu dapat melakukan hal-hal baik di lingkungan sekolah, keluarga, ataupun masyarakat. Nilai moral tidak hanya berhubungan dengan diri sendiri saja, tetapi juga berkaitan dengan lingkungan dan Tuhan, nilai moral tersebut yaitu sikap sabar, ikhlas, tanggung jawab, kerja sama, tolong menolong, dan lain-lain. Oleh karena itu, penelitian ini akan menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif yang berbentuk aplikasi dengan memuat materi cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral sehingga peserta didik dapat meningkatkan nilai moral pada dirinya melalui cerita fantasi yang telah dibacanya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses penyusunan bahan ajar digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerita fantasi dan mengetahui kelayakan dari bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut (Samsu, 2017) penelitian *Research & Development* adalah salah satu pendekatan dalam penelitian yang pada akhirnya menghasilkan sebuah produk. Produk akan dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dick and Carrey. Berikut langkah-langkah model pengembangan ADDIE menurut Anglada dalam Tegeh dan I Made, 2013.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat diuraikan proses untuk mengembangkan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral. Bahan ajar digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik tingkat SMP/MTs kelas VII. Pada penelitian ini data diperoleh dari angket uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator, peserta didik, dan guru. Validasi produk melewati dua tahapan, yaitu validasi melalui ahli media dan ahli materi. Setelah produk dikatakan layak oleh

validator, maka produk yang telah dikembangkan dapat diuji coba melalui uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Produk diuji coba oleh peserta didik kelas VII SMPN 2 Tangerang Selatan.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil wawancara, saran, dan komentar yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan analisis data kuantitatif didapatkan berdasarkan hasil skor dari angket yang telah diisi oleh validator, peserta didik, dan guru. Skala pengukuran angket yang disediakan untuk para validator dan responden pada penelitian ini menggunakan skala likert. Hasil penilaian dari angket yang telah diisi dengan pilihan jawaban berupa huruf diubah menjadi bentuk skor, dengan ketentuan berikut ini.

Tabel 1. Keterangan Skor pada Angket

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	SB (Sangat Baik/Sangat Layak)	5
2.	B (Baik/Layak)	4
3.	C (Cukup Baik/Cukup Layak)	3
4.	K (Kurang Baik/Kurang Layak)	2
5.	SK (Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak)	1

Kriteria penilaian di atas diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh ahli media, materi, peserta didik, dan guru. Setelah mengetahui hasil dari penilaian angket yang telah diisi, maka peneliti dapat mengetahui kelayakan produk melalui presentase dari hasil angket. Hasil penilaian yang didapatkan dari angket akan dianalisis dengan menghitung rata-rata. Penghitungan rata-rata tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto dalam (Wardani & Harlinda, 2018)

Keterangan:

NP : Nilai persentase kelayakan

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Jumlah skor maksimum

Setelah mengetahui hasil dari penilaian angket yang telah diisi, maka kelayakan dari produk yang telah dikembangkan dapat ditentukan melalui persentase yang telah ditentukan. Hasil skor persentasi yang telah didapatkan ditafsirkan dalam kriteria tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Arikunto dan Jabar dalam (Wardani & Harlinda, 2018)

## HASIL DAN DISKUSI

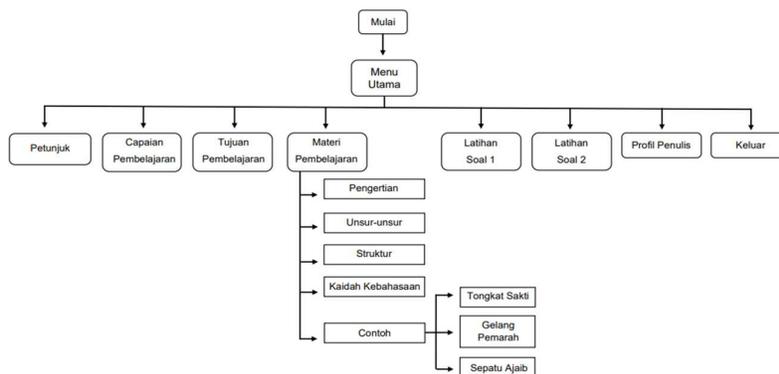
Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital yang berisi materi teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral dengan berbantuan Adobe Flash Professional CS6. Proses pengembangan bahan ajar digital ini melalui lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berikut uraian dari tahapan pengembangan pada penelitian ini.

### *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan dua tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara. Berasaskan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik membutuhkan contoh teks cerita fantasi yang memuat nilai-nilai moral. Selain itu, peserta didik juga lebih suka menggunakan bahan ajar digital, karena peserta didik diberikan kebebasan dalam mengeksplor teknologi yang saat ini sudah berkembang. Pada tahap analisis kurikulum dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tangerang Selatan menerapkan kurikulum merdeka dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

### *Design (Desain)*

Pada tahap desain, peneliti menyusun kerangka dari sebuah produk yang akan dikembangkan dan membuat desain tampilan produk melalui *Canva*. Kerangka tersebut berisikan apa saja isi yang akan dimuat dalam bahan ajar digital dan alur penggunaannya. Terdapat beberapa menu yang akan dimuat pada bahan ajar digital, yaitu menu petunjuk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal 1 dan 2, dan profil penulis. Berikut ini merupakan kerangka dari bahan ajar digital.



Gambar 2. Kerangka Bahan Ajar Digital

### *Development (Pengembangan)*

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap pengembangan, di mana kerangka dan desain yang telah disusun dikembangkan menjadi sebuah aplikasi. Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk dan melakukan validasi terhadap produk oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap realisasi, peneliti membuat bahan ajar digital menjadi sebuah file yang memiliki format *fla* dan dapat dijalankan di android ataupun laptop. Berikut ini tampilan dari beberapa menu yang terdapat pada bahan ajar digital.

## 1. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Awal Bahan Ajar Digital



Gambar 4. Tampilan Memuat untuk Memasuki Bahan Ajar Digital

Tampilan background pada bahan ajar digital dikembangkan dengan berbantuan aplikasi Canva. Pembuatan bahan ajar digital ini dibuat dengan bantuan Adobe Flash Professional CS6, mulai dari tampilan awal, halaman memuat untuk memasuki bahan ajar digital, isi materi, serta tombol menu dan navigasi yang terdapat di dalamnya.

## 2. Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama Bahan Ajar Digital

Pada menu utama tercantum beberapa menu terkait isi dari bahan ajar digital tersebut. Menu tersebut terdiri atas petunjuk, capaian, tujuan, dan materi pembelajaran, latihan soal 1 dan 2, profil penulis, dan tombol untuk keluar dari bahan ajar digital tersebut. Adapun penjelasan bagian dari menu utama, yaitu sebagai berikut.

## 3. Menu Petunjuk



Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk Bahan Ajar Digital



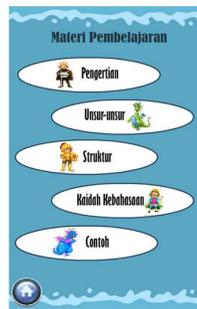
Gambar 7. Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman petunjuk, pembaca dapat mengetahui fungsi dari tombol-tombol navigasi yang terdapat pada bahan ajar digital yang digunakannya. Sedangkan pada halaman capaian dan tujuan pembelajaran berisikan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Maka dari itu, sebelum mempelajari materi teks cerita fantasi peserta didik perlu memahami capaian dan tujuan pembelajaran pada materi teks cerita fantasi.

4. Menu Materi Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Menu Materi Pembelajaran

Pada menu materi pembelajaran terdiri atas lima menu yang bersangkutan dengan isi materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Menu tersebut yaitu berupa pengertian, unsur-unsur, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh dari teks cerita fantasi. Pada tampilan menu pengertian berisi definisi dari materi teks cerita fantasi. Isi dari bahan ajar digital pun dilengkapi dengan unsur-unsur pembangun teks cerita fantasi, seperti unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, struktur, dan kaidah kebahasaan dari teks cerita fantasi.

5. Menu Latihan Soal 1, 2, dan 3



Gambar 10. Latihan Soal 1



Gambar 11. Latihan Soal 2



Gambar 12. Latihan Soal 3

Pada bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral terdapat dua jenis kegiatan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik. Pada latihan soal pertama terdapat beberapa soal yang dikemas dalam bentuk pilihan ganda. Pada latihan soal kedua dikemas dalam bentuk seperti teka-teki, sehingga peserta didik harus mencari kata di dalam kotak. Kata yang harus ditemukan oleh peserta didik merupakan kata yang berkaitan pada materi yang telah dibaca. Sedangkan pada latihan soal 3, peserta didik akan membaca cerita fantasi lalu diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut secara runtut.

#### 6. Menu Profil Penulis



Gambar 12. Halaman Profil Penulis

Pada halaman profil penulis berisi profil peneliti yang telah menciptakan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral yang ditujukan untuk peserta didik kelas VII pada jenjang SMP/MTs.

Setelah produk dikembangkan, produk dapat dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Imam Hidayat, M.Kom. Pada validasi media, produk mendapatkan persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Rosyidah dengan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Tiap Aspek	Skor Ahli	Skor Maksimal	Persentase
1.	Tampilan Bahan Ajar Digital	7	35	35	100%
2.	Efektivitas Produk	4	20	20	100%
3.	Perancangan Produk	2	9	10	90%
4.	Bahasa	2	9	10	90%
<b>Jumlah Skor</b>		73			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		75			
<b>Persentase Skor</b>		97%			
<b>Keterangan</b>		Sangat Layak			

Tabel 4. Saran dan Kesimpulan Validasi Ahli Media

No.	Ahli Media	Saran	Kesimpulan
1.	Imam Hidayat, M.Kom.	Acc, sudah layak untuk diuji coba.	Layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Tiap Aspek	Skor Ahli	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kelayakan Isi	9	44	45	98%
2.	Bahasa	2	10	10	100%
3.	Soal Evaluasi	2	9	10	90%
4.	Kemanfaatan	2	9	10	90%
<b>Jumlah Skor</b>		72			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		75			
<b>Persentase Skor</b>		96%			
<b>Keterangan</b>		Sangat Layak			

Tabel 6. Saran dan Kesimpulan Validasi Ahli Media

No.	Ahli Materi	Saran	Kesimpulan
1.	Dra. Rosyidah	Lengkapi materi sesuai saran.	Layak untuk diuji coba dengan revisi.

### Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini produk yang telah divalidasi dan dikatakan layak oleh validator dapat diuji coba oleh peserta didik. Peneliti melakukan uji coba terhadap peserta didik kelas VII SMPN 2 Tangerang Selatan dengan dua kali uji coba, yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Hasil uji coba kelas kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 82% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil uji coba kelas besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil respons guru terhadap bahan ajar digital cerita inspiratif bermuatan nilai-nilai moral memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil persentase tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelas Kecil

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Tiap Aspek	Skor Responden	Skor Maksimal	Persentase
1.	Penyajian Materi	6	376	450	84%
2.	Bahasa	2	118	150	79%

3.	Tampilan Bahan Ajar Digital	4	250	300	83%
4.	Efektivitas Produk	3	182	225	81%
<b>Jumlah Skor</b>		926			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		1125			
<b>Persentase Skor</b>		82%			
<b>Keterangan</b>		Sangat Layak			

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelas Besar

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Tiap Aspek	Skor Responden	Skor Maksimal	Persentase
1.	Penyajian Materi	6	1100	1230	89%
2.	Bahasa	2	364	410	89%
3.	Tampilan Bahan Ajar Digital	4	739	820	90%
4.	Efektivitas Produk	3	559	615	91%
<b>Jumlah Skor</b>		2762			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		3075			
<b>Persentase Skor</b>		90%			
<b>Keterangan</b>		Sangat Layak			

Tabel 9. Hasil Respons Guru

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Tiap Aspek	Skor Responden	Skor Maksimal	Persentase
1.	Penyajian Materi	6	28	30	93%
2.	Efektivitas Produk	5	23	25	92%
3.	Tampilan Bahan Ajar Digital	4	17	20	85%
<b>Jumlah Skor</b>		68			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		75			
<b>Persentase Skor</b>		91%			
<b>Keterangan</b>		Sangat Layak			

### *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan revisi yang telah diberikan oleh validator dengan berupa saran untuk memperbaiki bahan ajar digital sehingga lebih layak untuk diaplikasikan kepada peserta didik. Berikut ini merupakan perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan saran dari para validator.

#### **Ahli Media**

1. Berdasarkan saran dari ahli media, tombol rumah yang berada pada materi pembelajaran untuk kembali ke menu materi tersebut diubah dengan tombol yang berbeda untuk membedakan fungsi dari tombol rumah untuk kembali ke menu utama dan untuk kembali ke menu materi.



Gambar 13. Tombol kembali ke Menu Materi Sebelum Revisi



Gambar 14. Tombol kembali ke Menu Materi Setelah Revisi

### Ahli Materi

1. Pada menu pengertian teks cerita fantasi disarankan untuk menambahkan kata “bersifat fiksi” di akhir kalimat, sehingga kalimat tersebut menjadi “Teks cerita fantasi adalah teks yang berisi khayalan atau imajinasi seorang penulis yang di dalamnya terjadi sebuah kejadian yang tidak pernah terjadi di dunia nyata atau bersifat fiksi”.
2. Pada menu struktur teks cerita fantasi bagian orientasi perlu ditambahkan kata “dan aktivitasnya” untuk melengkapi penjelasan dari orientasi. Sehingga kalimat tersebut menjadi “Orientasi yaitu pengenalan tokoh dan aktivitasnya yang terdapat dalam cerita”.
3. Pada menu struktur teks cerita fantasi bagian komplikasi kata “di mana” sebaiknya dihapus sehingga penjelasan dari komplikasi menjadi dua kalimat. Kalimat tersebut menjadi “Komplikasi yaitu bagian cerita yang berisi konflik atau permasalahan yang terjadi di dalam cerita. Konflik dapat terjadi melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari munculnya sebuah konflik, peningkatan konflik, hingga konflik tersebut memuncak (klimaks).
4. Pada menu kaidah kebahasaan teks cerita fantasi bagian pengertian majas perlu ditambahkan kata “gaya bahasa”, karena di akhir kalimat terdapat kata tersebut dan bertujuan agar peserta didik tidak bingung terhadap arti kata tersebut. Selain itu contoh yang terdapat pada majas sebaiknya menggunakan contoh majas yang terdapat di dalam contoh teks cerita fantasi agar peserta didik mampu menguasai materi majas.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral. Pengembangan ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang diciptakan pada penelitian ini merupakan produk yang dapat digunakan peserta didik dan guru yang mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Produk tersebut dikembangkan agar mampu dimanfaatkan peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs berupa bahan ajar digital dengan materi teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral yang dikembangkan dengan dukungan salah satu *software* yaitu *Adobe Flash Professional CS6*.

Bahan ajar digital tersebut telah melalui tahapan validasi ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli media sebesar 97% dan hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral diuji coba melalui uji coba kelas kecil dan kelas

besar. Pelaksanaan uji coba produk dilangsungkan di kelas VII SMP Negeri 2 Tangerang Selatan. Persentase kelayakan yang diperoleh ketika uji coba kelas kecil melalui angket hasil respons peserta didik sebesar 82% dengan kriteria sangat layak.

Sedangkan hasil respons peserta didik uji coba kelas besar mencapai persentase kelayakan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil respons guru terhadap bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba kelayakan pada peserta didik dan guru, maka bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik kelas VII sebagai bahan ajar pada materi teks cerita fantasi.

## REFERENSI

- Ananda, Rizki. 2017. *Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1, No. 1.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Journal. Volume 3, No. 1.
- Murti, Sri dan Siti Maryani. 2017. *Analisis Nilai Moral Novel Bulan Jingga dalam Kepala Karya M. Fadjroel Rachman*. Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran). Volume 1, No. 1.
- Mustika, Delfitria, dkk. 2018. *Struktur, Diksi, dan Kalimat dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 7, No. 3.
- Novita, Erina, dan Nursaid. 2020. *Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 9, No. 3.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).
- Saputra, Mochammad Ronalady Aji. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB*. Solo: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model*. Jurnal IKA. Volume 11, No. 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.
- Wardani, Ratri Kurnia, dan Harlinda Syofyan. 2018. *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Peredaran Darah Manusia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 2, No. 4.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).