

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERITA FANTASI BERMUATAN KARAKTER BAGI SISWA KELAS VII SMP

Iis Jubaedah¹⁾, Abdul rozak²⁾, Yusida Gloriani³⁾

¹Pascasarjana Universitas Swadaya Gunung Jati
email: iis.jubaedah2021@gmail.com

²Pascasarjana Universitas Swadaya Gunung Jati
email: abdulrozak@gmail.com

³Pascasarjana Universitas Swadaya Gunung Jati
email: glorianiyusida68@gmail.com

Abstract: *The background in this research is because of the importance of instilling character education in learning and the use of digital teaching materials that are still rarely used. There is no alternative media for textbooks as a learning resource for students to learn Indonesian, especially fantasy story text material. This study aims to explain the development of digital fantasy story text teaching materials that include character values in learning fantasy story texts for seventh grade junior high school students. This type of research uses the ADDIE development method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were seventh grade students of SMP Negeri 1 Jalaksana and SMP Islam Terpadu Al-Multazam 2. The results obtained from the analysis of the average teacher needs of 92% strongly agreed about the need for digital teaching materials to instill character values through story text learning. fantasy and 100% requires digital media materials in learning Indonesian, especially fantasy story texts. Analysis of student needs 87% of students said they wanted media containing images, animation, video, and sound and 81% of students agreed when studying in the laboratory using a laptop/computer with digital learning media. For the feasibility of digital teaching materials, the material expert score is 2900 points, media expert is 2640 points, graphic design expert is 1800, practitioners are 2340 points, the Indonesian language teacher response test is 30620 points with a total overall score of three experts and practitioners getting 40300 points, with a percentage score of 86.11 included in the very good criteria. These results indicate that the learning media for developing digital teaching materials for fantasy story texts containing character education for class VII is in the "Very Good" category or is suitable for use without revision. Digital teaching materials for fantasy story texts have character education values that have met the requirements of discipline, polite, religious, independent, environmental care, social care, responsibility, and honesty.*

Keywords: *Teaching materials, Digital, fantasy stories, character education*

Abstrak: *Latar belakang dalam penelitian ini adalah karena pentingnya menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran dan penggunaan bahan ajar digital yang masih jarang digunakan. Belum ada media alternatif buku teks sebagai sumber belajar bagi siswa untuk belajar bahasa Indonesia, khususnya materi teks cerita fantasi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi digital yang memasukkan nilai karakter dalam pembelajaran teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jalaksana dan SMP Islam Terpadu Al-Multazam 2. Hasil penelitian diperoleh dari analisis kebutuhan rata-rata guru sebesar 92% sangat setuju mengenai kebutuhan bahan pengajaran digital untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pembelajaran teks cerita fantasi dan 100% memerlukan bahan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks cerita fantasi.*

Analisis kebutuhan siswa 87% siswa mengatakan menginginkan media yang berisi gambar, animasi, video, dan suara dan 81% siswa menyatakan setuju apabila belajar di laboratorium dengan menggunakan laptop/komputer dengan media pembelajaran digital. Untuk kelayakan bahan ajar digital diperoleh skor ahli materi sebesar 2900 poin, ahli media sebesar 2640 poin, ahli desain grafis sebesar 1800, praktisi sebesar 2340 poin, uji respon guru bahasa Indonesia sebesar 30620 poin dengan total skor keseluruhan dari tiga ahli dan praktisi memperoleh sebesar 40300 poin, dengan presentase skor 86,11 termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter bagi kelas VII berada pada kategori "Sangat Baik" atau layak digunakan tanpa revisi. Bahan ajar digital teks cerita fantasi memiliki muatan nilai pendidikan karakter sudah memenuhi yaitu disiplin, santun, religius, mandiri, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, dan kejujuran

Kata Kunci: *Bahan ajar, Digital, Cerita fantasi, Pendidikan karakter*

PENDAHULUAN

Materi pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kurikulum untuk melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar dirancang oleh guru agar pembelajaran sesuai dengan tujuan. Tujuan yang ingin dicapai siswa didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pentingnya bahan ajar dalam mengimplementasikan peran siswa dalam proses pembelajaran. Artinya materi yang diberikan kepada siswa dapat menunjang pencapaian indikator pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung pada guru merancang materi pembelajaran. Guru menghadapi tantangan kreatif dalam mengorganisir bahan ajar. Bahan ajar dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Dalam merancang desain, guru harus memperhatikan pemilihan bahan ajar, yaitu jenis, ruang lingkup, urutan dan cara pengolahan bahan. Dalam hal ini, jika guru memiliki pengalaman dalam mengorganisasikan materi pembelajaran dalam rangka mengembangkan potensi siswa dan meningkatkan keterampilan siswa, akan sangat membantu.

Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung pada apakah guru menciptakan pembelajaran yang menarik

dan menarik. Hal ini menuntut guru untuk kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif. Pemilihan buku teks sangat mempengaruhi dalam keberhasilan pembelajaran. Prastowo, (2011) menjelaskan buku teks atau buku ajar adalah kumpulan bahan atau bahan pembelajaran (buku ajar) yang disusun dan digunakan secara sistematis oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Prastowo, (2012) menjelaskan buku teks semuanya tersistematisasi, sepenuhnya menunjukkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, dan bertujuan untuk merencanakan dan mengkaji pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar dioptimalkan untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

Seiring berjalannya waktu, zaman semakin berkembang, begitu pula perilaku manusia akan berubah dari waktu ke waktu. Hal ini juga telah mengubah dunia dan perkembangan sistem pendidikan Indonesia. Era Revolusi Industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi guru bahasa Indonesia. Seperti yang dikatakan Jack Ma di World Economic Forum 2018, pendidikan adalah tantangan utama abad ini. Jika kita tidak mengubah cara pendidikan dan pengajaran, kita akan menghadapi kesulitan besar dalam 30 tahun ke depan. Pendidikan dan pembelajaran

yang mengandalkan muatan pengetahuan dan mencakup muatan sikap dan keterampilan yang diterapkan saat ini akan mencegah siswa bersaing dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran harus diubah agar di masa depan anak muda Indonesia bisa unggul dalam kecerdasan mesin dan mampu bersikap bijak dalam menggunakan mesin.

Sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, guru harus meng-upgrade kompetensi dalam menghadapi era Pendidikan 4.0. Peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi milenial yang tidak asing lagi dengan dunia digital. Peserta didik sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0. Ini menunjukkan bahwa produk sekolah yang diluluskan harus mampu menjawab tantangan industri 4.0

Berdasarkan hal tersebut di atas, pengembangan bahan ajar digital merupakan salah satu inovasi untuk meminimalisir masalah rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan oleh pembelajaran monoton yang terpaku pada bahan ajar tradisional dan kurangnya kreativitas guru.

Buku digital adalah buku yang diterbitkan dalam bentuk digital. Buku digital memiliki berbagai jenis format. Untuk dapat membaca buku digital dibutuhkan sebuah *ebook reader* seperti PC atau komputer atau jenis *ebook reader* lainnya. Rohmah, (2022) menjelaskan E Modul atau buku digital merupakan buku yang bisa dipergunakan dimana saja dan kapan saja. Buku digital ini dikembangkan oleh peneliti dalam proses pengorganisasian bahan ajar, dan salah satunya adalah modul. Modul adalah buku teks yang dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Modul adalah buku yang tujuannya memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan atau tanpa bimbingan guru. jika sebuah modul dapat

dengan mudah digunakan oleh siswa, maka itu modul itu bisa memberikan pembelajaran yang efektif.

Paradigma penggunaan modul pembelajaran yang dapat mendorong kemandirian siswa sangat mendukung program pendidikan karakter yang saat ini digunakan oleh dunia pendidikan Indonesia. Pembentukan pendidikan karakter diyakini penting untuk mengoptimalkan moral siswa. Aspek moral yang mencerminkan karakter dan kearifan bangsa Indonesia harus dijaga dan dikembangkan sebagai salah satu tujuan pendidikan nasional.

Karakter-karakter dalam teks cerita fantasi inilah yang penulis kembangkan dalam kemasan bahan ajar digital yang nantinya akan memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter positif. Dan dari sekian banyak pengintegrasian nilai-nilai karakter, terdapat delapan aspek nilai karakter yang paling cocok untuk siswa SMP, antara lain: disiplin, sopan santun, religi, kemandirian, kepedulian, tanggung jawab, atau kejujuran.

Bahan ajar yang akan dikembangkan ini sesuai dengan muatan Kurikulum 2013 SMP kelas VII dengan Kompetensi Dasar 3.3. Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang di baca dan didengar. Kompetensi Dasar 4.3. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang didengar dan dibaca secara lisan. Tulis, dan visual.3.4. Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar dan Kompetensi Dasar 4.4 tentang menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi (dalam penelitian ini digunakan istilah “cerita fantasi”) dalam bentuk lisan dan tulisan, dengan memerhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa bahan ajar digital berkarakter cerita fantasi dan materi teks untuk siswa kelas

VII. Bahan ajar digital teks cerita fantasi berbasis web dapat diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. Melalui URL ini, pembaca dapat mengatur dan memberi tahu dia tentang struktur keseluruhan dan bagaimana informasi berjalan.

Dari pemaparan di atas penulis tertarik dalam pengembangan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Kelas VII SMP”.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) biasanya memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan. Dalam arti sempit bahan ajar biasanya disebut sebagai materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dapat dipandang sebagai program yang disusun guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku (Abidin, 2014).

Menurut Widodo dan Jasmadi, (2008) bahan ajar adalah seperangkat alat pembelajaran yang meliputi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan metode evaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik, dengan tujuan mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar dapat berupa buku teks, modul, handout, LKS, dan bentuk lainnya. Selain itu, Menurut Pusat Latihan Kemampuan Nasional (National Centre For Comperency Based Training), segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan-bahan tersebut baik bersifat tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan lain bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam

rangka mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Siswa harus menguasai dan memahami buku teks karena berkontribusi terhadap keberhasilan belajar (Astrini, 2013).

Bahan ajar adalah bahan cetak, digital atau bahan visual yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk mendorong siswa agar menikmati belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia diketahui bahwa bahan ajar yang tersedia masih dinilai kurang menekankan pada pendidikan karakter, sehingga siswa kurang mampu menangkap nilai-nilai kearifan lokal (Kusmana, dkk., 2020).

Berdasarkan beberapa definisi di atas Bahan ajar dapat didefinisikan seperangkat bahan-bahan atau materi tertulis yang tersusun secara sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan digunakan oleh guru, peserta didik dalam menguasai kompetensi pembelajaran. Penjelasan Bahan ajar adalah susunan sistematis bahan atau topik yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Buku digital adalah buku yang diterbitkan dalam bentuk digital. Buku digital memiliki berbagai jenis format. Untuk dapat membaca buku digital dibutuhkan sebuah *ebook reader* seperti personal komputer atau jenis *ebook reader* yang lain.

SEAMOLEC (2013:231) menyampaikan: “Buku digital, atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara, dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi

cetak.” Selin itu, Seamolec, (2013) menyampaikan pada tahun 1990 sudah mulai dikembangkan format *open ebook* yang memungkinkan *publisher* dan pengembang *software* untuk menggunakan satu format yang dapat dibaca perangkat manapun dan menggunakan berbagai *software* pembaca buku digital.

Buku digital sering kali disebut sebagai *ebook* atau dapat juga disebut sebagai digital *textbook* yang pada dasarnya memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan perangkat digital. Noorhidawati & Giib (2008) dalam Mawarni (2016) menyebutkan istilah *ebook* dapat diartikan secara beragam, dalam kamus Oxford *ebook* merupakan “*an elektronik version of sprinter book which can be read on a personal computer*.”

Cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi. Narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Menurut Nurgiantoro, fiksi sering digunakan dengan realitas, sehingga kebenarannya dapat dibuktikan dengan data empiris (Nurgiantoro, 2012). Fiksi bergenre fantasi merupakan dunia khayal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Fiksi fantasi (*fantastic fiction*) dapat dipahami sebagai “*the willing suspension of disbelief*”, cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterimasehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca.

Selain itu, menurut Nurgiantoro, (2012) Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Dalam sumber yang sama, cerita fantasi menurut Huck dkk adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekedar yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim

muncul pada cerita masa lalu pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern. Cerita fantasi menciptakan dunia imajinatif yang diciptakan sendiri oleh pengarang cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi digital yang memasukkan nilai karakter dalam pembelajaran teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Kelas VII SMP adalah Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiono, 2015).

Data yang digunakan dalam penelitian ini (1) indikator penilaian analisis kebutuhan siswa (2) indikator penilaian analisis kebutuhan guru untuk jenjang SMP kelas VII. (3) Indikator penilaian validasi tim ahli materi, ahli media, ahli desain grafis dan praktisi dan Sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah (1) lembar angket kebutuhan siswa (2) lembar angket kebutuhan guru (3) draf/konsep rancangan desain bahan ajar digital (4) lembar validasi angket tim ahli (Dosen dan praktisi). Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah (1) analisis kebutuhan, (2) wawancara, dan (3) angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengembangan bahan ajar digital, penulis terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan sebagai bahan masukan dalam penyusunan bahan ajar digital. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan

mengenai proses pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII melalui angket kebutuhan guru dan siswa. Proses pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.1) Pengumpulan analisis kebutuhan, 2) Penyusunan Produk, 3) Uji Validasi, 4) Revisi Produk.

Analisis Data Angket kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Tek Cerita Fantasi

Untuk tahapan perencanaan pengembangan bahan ajar digital, penulis melakukan kegiatan observasi dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa di sekolah SMPN 1 Jalaksana dan SMPIT AL-Multazam. Tahapan observasi ini bertujuan memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran bahasa Indonesia, materi yang diajarkan, potensi siswa, dan potensi yang dimiliki oleh sekolah. Berikut ini hasil angket kebutuhan guru dan siswa

Tabel 1. Analisis kebutuhan Guru SMPIT AL-Multazam 1 dan SMPN 1 Jalaksana

No	Pertanyaan	Jawaban	Guru	Jumlah guru	Persentase
1	Apakah anda menggunakan metode pembelajaran dalam mengajar?	Ya	9	12	75
		Tidak	3		38
2	Apakah anda mengenal media pembelajaran selain media cetak?	Ya	12	12	100
		Tidak	0		0
3	Apakah pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Ya	12	12	100
		Tidak	0		0
4	Apakah media pembelajaran yang sering anda gunakan adalah power point?	Ya	5	12	42
		Tidak	7		58
5	Selain power point apakah anda mengenal media Pembelajaran lainnya?	Ya	12	12	100
		Tidak	0		0
6	Apakah media pembelajaran yang anda gunakan sudah cukup mendukung untuk proses pembelajaran?	Ya	11	12	92
		Tidak	1		8
7	Pernahkah anda membuat tutorial untuk menggunakan media pembelajaran untuk siswa agar lebih mudah menggunakannya?	Ya	5	12	42
		Tidak	7		58
8	Pernahkan anda membuat media pembelajaran sendiri?	Ya	8	12	67
		Tidak	4		33
9	Apakah anda mengetahui media digital ?	Ya	11	12	92
		Tidak	1		8
10	Menurut anda, apakah perlu penggunaan media digital untuk belajar bahasa Indonesia. Khususnya teks cerita fantasi?	Ya	12	12	100
		Tidak	0		0
11	Adakah pengajaran nilai karakter yang termuat dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia?	Ya	12	12	100
		Tidak	0		0
12	Seberapa pentingkah, pengajaran nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pada materi teks cerita fantasi?	Sangat Penting	12	12	100
		Tidak penting (biasa)	0		0
13	Menurut anda apakah teks cerita fantasi yang ada pada media cetak di sekolah, telah mengajarkan nilai-nilai karakter?	Ya	7	12	58
		Tidak	5		42
14	Apakah anda memerlukan sebuah media digital dalam mengajarkan nilai karakter?	Ya	10	12	83
		Tidak	2		17
15	Bagaimanakah menurut pendapat Anda, jika ada bahan ajar digital dalam bentuk	Sangat Setuju	11	12	92

No	Pertanyaan	Jawaban	Guru	Jumlah guru	Persentase
	media yang mengajarkan nilai karakter, melalui teks cerita fantasi?	Tidak Setuju	1		8

Tabel 2. Analisis kebutuhan Siswa SMPIT AL-Multazam 1 dan SMPN 1 Jalaksana

NO	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1	Apakah kamu telah mengetahui/mengenal teks cerita fantasi?	Ya	58	62	94
		Tidak	4		6
2	Apakah dalam belajar bahasa Indonesia pernahkah guru menggunakan media selain buku teks, LKPD dan bentuk cetak lainnya?	Ya	50	62	81
		Tidak	12		19
3	Apakah kamu pernah belajar bahasa Indonesia menggunakan media selain power point, misalnya belajar melalui komputer/laptop di lab bahasa?	Ya	18	62	29
		Tidak	44		71
4	Jika ada media pembelajaran di sekolah mu, media seperti apa yang kamu inginkan?	gambar, animasi, video & suara	54	62	87
		gambar, teks & suara	8		13
5	Pada buku teksmu, khususnya materi cerita fantasi. Apakah ada nilai ketuhanan seperti menaati ajaran agama yang kamu anut dan lain sebagainya dalam cerita teks fantasi tersebut?	Ya	48	62	77
		Tidak	14		23
6	Apakah cerita fantasi yang kamu baca mengajarkan sikap disiplin dalam segala hal?	Ya	56	62	90
		Tidak	6		10
7	Apakah cerita fantasi yang kamu baca mengajarkan sikap mandiri dalam segala hal?	Ya	56	62	90
		Tidak	6		10
8	Apakah cerita fantasi yang kamu baca mengajarkan nilai tanggungjawab dalam segala hal?	Ya	58	62	94
		Tidak	4		6
9	Ada atau tidak nilai kejujuran atau perilaku jujur yang kamu peroleh dari cerita fantasi dalam buku teks yang kamu pelajari?	Ya	57	62	92
		Tidak	5		8
10	Apakah kamu mengetahui peduli lingkungan itu. Adakah cerita fantasi pada buku teks yang mengajarkan mengenai peduli lingkungan seperti membuang	Ya	59	62	95
		Tidak	3		5

	sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan lingkungan sekolah?			
11	Apakah cerita fantasi yang kamu baca mengajarkan nilai santun dalam segala hal?	Ya	55	89
		Tidak	7	62
12	Apakah dalam buku teks mu, mengenai cerita fantasi tersebut. Mengajarkanmu mengenai tolong menolong/peduli sosial sesama dalam cerita teks fantasi tersebut?	Ya	61	98
		Tidak	1	62
13	Apakah kamu setuju jika belajar teks fantasi lebih menyenangkan apabila kamu belajar di lab dengan media pembelajaran digital dilengkapi perangkat komputer/laptop?	Setuju	50	81
		Tidak Setuju	12	62
				19

Desain Buku Digital Teks Cerita Fantasi

Penulis mengembangkan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter berupa media berbasis web, pada awal pengembangannya hanya bisa diakses melalui jaringan lokal. Jadi website yang tersimpan pada localhost sementara tidak bisa diakses secara online, dan baru bisa diakses secara online setelah mendaftar pada jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL atau DNS

hosting dan setelah terdaftar nantinya dengan mudah *Web* ini bisa diakses dari *smartphone, komputer dan laptop* dengan koneksi internet. Adapun tampilan pada bahan ajar berbasis *web* pembelajaran teks cerita fantasi, seperti berikut:

Halaman Depan Media Website Teks Cerita Fantasi

Halaman depan terdapat 6 menu navigasi, antara lain sebagai berikut, 1) Home, 2) Pengenalan, 3) Direktori, 4) Kegiatan Belajar, 5) Galeri, 6) Forum Diskusi.



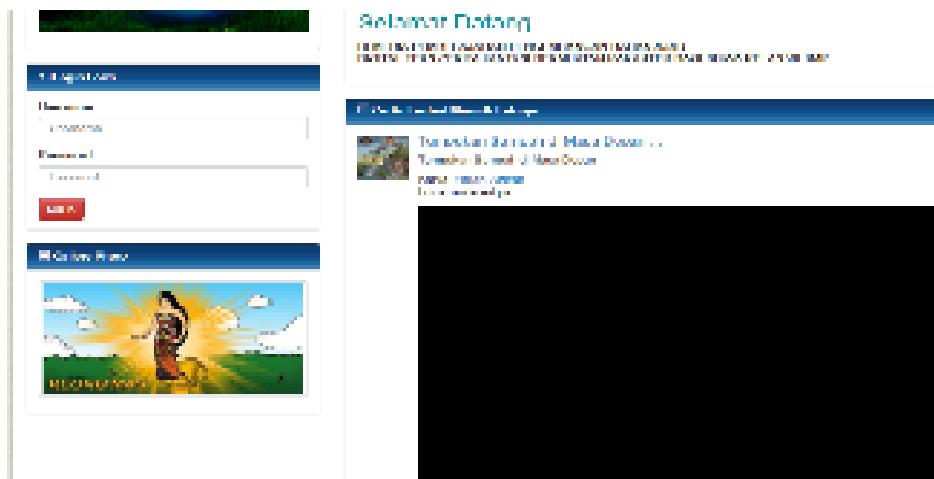
Gambar 1. Display the initial webbased media

Pada bagian Home terdapat 3 point utama yang akan ditampilkan, antara lain, 1) Banner, 2) Ucapan Selamat datang, 3) Login

Form, 4) Cerita Fantasi menarik lainnya, 5) Gallery Photo, 6) External link, 7) Tempat dan waktu penelitian.

Tabel 3. Fungsi dan Kegunaan Home Pada Masing-Masing Bagian Home

No	Bagian	Fungsi
1	Banner	Template desain gambar berexstensi gif untuk memperindah tampilan
2	Ucapan Selamat datang	informasi judul pembuatan aplikasi media pembelajaran
3	Login Form	Tempat admin mengedit seluruh tampilan halaman depan, baik konten halaman, direktori, gallery, forum diskusi, dan setting.
4	Cerita Fantasi menarik lainnya	Tempat kumpulan-kumpulan cerita fantasi
5	Gallery Photo	Kumpulan foto-foto tentang cerita fantasi
6	External link	Untuk memasukan alamat link berupa URL bila dibutuhkan
7	Tempat dan waktu penelitian	Tempat dimana penelitian ini dilakukan



Gambar 2. Tampilan ucapan selamat datang *home* media berbasis *web*

Tampilan gambar 2 menunjukkan fungsi pesan selamat datang pada halaman depan web berfungsi untuk menyapa pengguna agar dapat membantu meningkatkan keterlibatan di situs web. Juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat

bagi pengguna web. Adapun tampilan hitam pada gambar di atas adalah cerita fantasi yang dapat diputar dengan format video agar dapat meningkatkan pemahaman dari maksud cerita tersebut.



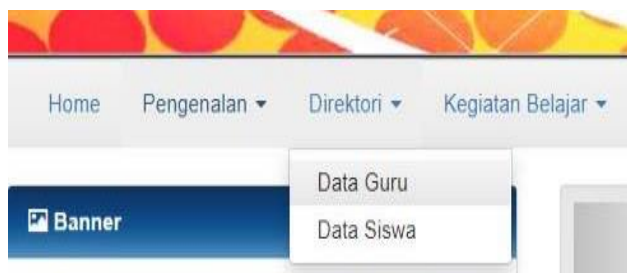
Gambar 3. Tampilan pengenalan teks cerita fantasi pada media berbasis *web*

Menu navigasi Pengenalan terdiri dari 5 bagian fungsi yang akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Navigasi Pengenalan pada Media Berbasis Web

No	Bagian	Fungsi
1	Pengertian teks cerita fantasi	Menampilkan Pengertian teks cerita fantasi
2	Jenis-jenis teks cerita fantasi	Menampilkan Jenis-jenis teks cerita fantasi
3	Struktur teks cerita fantasi	Menampilkan Struktur teks cerita fantasi
4	Kaidah kebahasaan teks cerita fantasi	Menampilkan Kaidah kebahasaan teks cerita fantasi
5	Langkah-langkah Menyusun cerita fantasi	Menampilkan Langkah-langkah Menyusun cerita fantasi

Menu berikutnya adalah *Direktori* yang terdiri dari 2 sub menu bagian yang akan diuraikan sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan menu direktori guru dan siswa

Menu navigasi Drektori terdiri dari 2 bagian fungsi yang akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 5. Direktori Data Guru dan Data Siswa pada Media Berbasis Web

No	Bagian	Fungsi
1	Direktori Data Guru	Menampilkan data guru, fungsi admin bisa menginputkan, mengedit dan menghapus data guru pada kolom yang sudah disediakan
2	Dirktori Data Siswa	Menampilkan data siswa, fungsi admin bisa menginputkan, mengedit dan menghapus data siswa pada kolom yang sudah disediakan

Menu berikutnya adalah *kegiatan belajar* yang terdiri dari 4 Sub menu bagian yang akan diuraikan, sebagai berikut.

Menu navigasi kegiatan belajar terdiri dari 4 bagian fungsi yang akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 6. Navigasi Kegiatan Belajar pada Media Berbasis Web

No	Bagian	Fungsi
1	Cerita Fantasi	Menampilkan materi cerita fantasi
2	Latihan	Berisi latihan uraian

No	Bagian	Fungsi
3	Ujian Online Input Admin	Bisa digunakan untuk kegiatan ujian online bagi siswa Keunggulan: 1. Pengelompokan soal per kategori 2. Soal bisa diedit dengan editor seperti ms word 3. Soal ditampilkan secara acak 4. Support untuk ujian dengan bobot point 5. Tampilan sederhana, mudah dipahami dan dioperasikan 6. Hasil rekapian ujian bisa di download berupa excel dll. Ujian Online ini berada pada link web sekolah, Fungsi web sekolah untuk memberikan informasi secara cepat kepada guru, siswa) juga dilengkapi dengan data guru, data siswa,
4	Ujian Online Input Siswa	Siswa bisa mengerjakan soal dengan jenis soal berupa, teks, gambar dan video dengan durasi pengerjaan soal yang telah ditentukan oleh guru, kemudian hasilnya skornya bisa dilihat oleh siswa secara langsung ataupun tidak sesuai kebijakan guru pengampu.

Menu berikutnya adalah *Gallery* yang berisi gambar-gambar tentang cerita fantasi yang akan diuraikan, sebagai berikut.

Pada menu ini guru bisa memberikan contoh gambar-gambar menarik tentang

cerita fantasi, sehingga dengan gambar tersebut dapat meningkatkan imajinasi siswa untuk mengulas kembali mengingat cerita yang pernah didengarnya.



Gambar 4. Tampilan menu *gallery*

Menu Forum Diskusi yang akan diuraikan, sebagai berikut. Pada menu ini guru dan siswa bisa saling berinteraksi terkait berbagai diskusi lainnya yang ada hubungannya dengan teks cerita fantasi, sehingga siswa benar-benar faham dan mengerti pokok bahasan yang sedang dilaksanakannya.

Hasil Uji Kelayakan E-modul Teks Fantasi

Hasil validasi media pembelajaran cerita fantasi berdasarkan ahli materi, ahli media, ahli desain grafis, praktisi, dan uji respon guru bahasa Indonesia terhadap bahan ajar teks cerita fantasi digital bermuatan karakter untuk siswa kelas VII dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Persentase Skor Tim Ahli, Praktisi dan Guru

No	Validator	Skor Responden	Total Skor	Persentase Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	2900	40300	86,11	Sangat Baik
2	Ahli Media	2640			
3	Ahli Desain Grafis	1800			
4	Praktisi	2340			
5	Uji Respon Guru	30620			

Dari tabel 7 di atas dapat dijelaskan hasil perolehan skor ahli materi sebesar 2900 poin, ahli media sebesar 2640 poin, ahli desain grafis sebesar 1800, praktisi sebesar 2340 poin, uji respon guru sebesar 30620 poin dengan total skor keseluruhan dari tiga ahli, praktisi dan respon guru memperoleh sebesar 40300 poin, dengan presentase skor 86,11%, termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter bagi kelas VII berada pada kategori “Sangat Baik” atau layak digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan siswa SMPN 1 Jalaksana dan SMPIT AL-Multazam diantaranya: (1) Buku teks cerita fantasi yang diajarkan oleh guru kepada siswanya sudah memuat delapan karakter yaitu nilai agama, nilai disiplin, nilai mandiri, nilai tanggungjawab, nilai kejujuran, nilai peduli lingkungan, nilai santun dan nilai peduli sosial rata-rata di peroleh 90,62 %, namun jika disajikan dalam bentuk bahan ajar digital dan dilaksanakan di laboratorium bahasa atau komputer belum ada, terbukti dari hasil analisis kebutuhan yang menyatakan 71 % siswa menyatakan guru mengajar berpusat pada buku teks dan LKPD. (2) 87% siswa menyatakan menginginkan adanya sebuah media yang berisikan gambar, animasi, video dan suara dalam media dan 81% siswa menyatakan setuju apabila belajar di laboratorium

dengan menggunakan laptop/komputer dengan media pembelajaran digital. Hasil analisis kebutuhan guru di SMPN 1 Jalaksana dan SMPIT AL-Multazam 2 diperoleh hasil analisis kebutuhan guru rata-rata sebesar 92% sangat setuju mengenai kebutuhan bahan ajar digital dalam menanamkan nilai karakter melalui pembelajaran teks cerita fantasi. Dan 100% memerlukan bahan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks cerita fantasi. Bahan ajar berupa modul dikonversikan menjadi bahan ajar digital berbasis website dengan alamat link; <http://ceritafantasi.com/>, siswa dapat mengakses e-modul teks cerita fantasi pada link tersebut.

Berdasarkan validasi dosen ahli, praktisi dan guru bahasa Indonesia, produk desain pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi bagi kelas VII yang penulis kembangkan memenuhi syarat dan layak digunakan serta bahan ajar digital teks cerita fantasi memiliki muatan nilai pendidikan karakter sudah memenuhi yaitu disiplin, santun, religius, mandiri, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, dan kejujuran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama.
- Astrini. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Petunjuk Bagi Pembelajaran Dengan Pendekatan

- Kontekstual Pada Siswa SMP. Volume 3 No 2 Hal 96, Jurnal Sastra: Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Kusmana, S., Jaja, W., Fitriawati. I., & Fithry Muthmainnah. (2020). *Development of Folklore Teaching Materials Based on Local Wisdom as Character Education*. International Journal of Secondary Education. Vol. 8(3).103-109
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohmah, dkk. (2022). Program Vinglish melalui FlipBook Based E Module dan English Ecological Spot untuk Meningkatkan English Literac: Jurnal Edutama Vol. 9 No. 2 Juli 2022
- Seamolec. (2013). *Buku sumber simulasi digital versi September 2013: upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital*. Jakarta: SEAMOLEC.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Widodo, Chomsin S. dan jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

