



PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS FABEL BERBENTUK LEAFLET BERBANTUAN CANVA KELAS VII SMP

¹Mhd. Ichsan Ardhan, ²Fitriani Lubis

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to develop teaching materials for fable texts in the form of leaflets with the help of Canva for class VII SMP. This research is development research (RnD) which uses Borg and Gall research procedures. The subjects of this development research included material expert validators, media expert validators, subject teachers, and students of class VII Integrated 1 SMP Muhammadiyah 1 Medan. Data collection techniques carried out included interviews with subject teachers and questionnaires that would be used to determine student needs and validate the feasibility of the product being developed. The research instruments used were student needs questionnaire sheets, validation by material experts, media experts and subject teachers. The results of this study indicate that the product developed from this research, namely fable text teaching material in the form of canva-assisted leaflets for class VII junior high school, is in very good/very proper qualification with a score of 91.1% for the material expert validator, 74.2% for the media expert validator % and subject teachers by 93.3% and obtained an average value of 86.2% so it can be concluded that the product in this study is very feasible to be used by students in learning.

ARTICLE HISTORY

Submitted 17 Juni 2023
Revised 05 September 2023
Accepted 27 September 2023
Published 30 September 2023

KEYWORDS

Development; Teaching Materials; Fable Text.

CITATION (APA 6th Edition)

Ardhan, I, M., Lubis, F. (2022). Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbentuk Leaflet Berbantuan Canva Kelas VII SMP. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(1), 67-73.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



mhdichsanardhan@gmail.com
rianiavandi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i1>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sejalan dengan fenomena perubahan kebudayaan yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut selalu diartikan sebagai suatu perbaikan terhadap sistem pendidikan dalam rangka mengantisipasi segala kemungkinan dimasa depan. Pendidikan nasional memiliki visi dan misi dalam pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun visi pendidikan nasional adalah mewujudkan masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru yang bertatanankan pada NKRI dalam proses pendidikan. Sedangkan pada misi pendidikan nasional yaitu misi makro dan mikro jangka panjang, sedang, dan pendek yang diharapkan mampu memberikan hasil berupa pelajar-pelajar Indonesia yang berintegritas dan mengacu pada NKRI (Mulyasa, 2017).

Belajar merupakan kegiatan yang berproses pada perubahan terhadap tingkah laku yang sebelumnya buruk hingga menjadi baik dengan memanfaatkan interaksi yang terjadi pada lingkungan disekitarnya. Perubahan yang terjadi akan menjadi langkah yang mengawali perubahan pada hidup yang akan dijalani kedepannya. Slameto menyatakan jika belajar merupakan proses dalam melakukan sesuatu untuk mendapatkan hal yang akan berakibat pada perubahan tingkah laku pada dirinya yang merupakan hasil dari interaksinya dan lingkungan disekitarnya. (Agustianingsih & Rosmaini, 2018)

Pada proses pembelajaran tentunya menggunakan dasar-dasar komponen yang terdapat pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 sendiri diharapkan mampu membentuk kompetensi pada peserta didik baik pada kompetensi sikap maupun kompetensi pengetahuan sehingga terdapat pelajaran bahasa Indonesia untuk kurikulum 2013 guna bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks.



Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat salah satu materi ilmu pengetahuan berbasis teks yaitu teks fabel. Teks fabel sendiri dipelajari menurut kurikulum 2013 di jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Teks fabel adalah sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita-cerita yang mengangkat hewan-hewan sebagai tokoh dalam cerita tersebut. Teks fabel sendiri masuk pada cerita fantasi yang berisi tentang hewan-hewan yang mampu bertingkah dan bersikap layaknya manusia yang mampu memberikan pelajaran kepada pembaca. (Hapsari & Sumartini, 2016)

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan yaitu bapak Darwanto, M.Pd. beliau mengatakan jika beliau selama melakukan proses belajar mengajar di kelas hanya memanfaatkan buku pelajaran atau buku cetak yang dipublikasikan oleh kemendikbud. Namun tidak jarang juga beliau menggunakan sumber belajar yang bersumber dari internet/*blogspot* yang biasanya berisi pendapat pribadi penulis terkait materi yang dibahas. Hal yang menyebabkan beliau menggunakan sumber belajar selain dari sumber lain dikarenakan ada beberapa penjabaran teks fabel yang tidak dijelaskan secara mendalam dan hanya mengangkat materi secara garis besar saja yang akhirnya mengharuskan guru mencari dan menemukan sumber materi tambahan.

Namun, materi tambahan yang terdapat di internet/*blogspot* tersebut masih dianggap kurang memadai untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa selama pembelajaran sehingga hal ini berdampak kepada siswa yang kurang bisa memahami isi materi secara keseluruhan sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang sudah ditentukan. Masalah lain juga terdapat dimana media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran kurang bervariasi yang mengakibatkan minat dan motivasi siswa menjadi cenderung jenuh dan akhirnya terus-terusan menurun.

Dengan permasalahan ini peneliti menemukan sebuah ide untuk mengembangkan sebuah materi ajar cetak yang bisa digunakan dengan mudah, dan diharapkan siswa dapat termotivasi dengan menggunakan bentuk *leaflet* yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. Media *leaflet* ini termasuk media yang baru dan jarang diterapkan di sekolah. Hal yang mendasari peneliti untuk mengembangkan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* adalah untuk memberikan materi ajar yang sudah memenuhi indikator-indikator yang terdapat dalam pembelajaran dengan bentuk yang lebih sederhana dibandingkan buku paket sehingga diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar, kemudian pemilihan bentuk *leaflet* juga karena kaya akan warna yang tentu memiliki daya tarik sendiri untuk siswa, dan materi yang tersusun dalam materi ajar berbentuk *leaflet* ini sistematis, ringkas, dan mudah dipahami sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami isi dari *leaflet* tersebut.

Hal ini sependapat dengan Winarso, dkk. dalam penelitian (Winarso & Yuliyanti, 2017) yang mengembangkan bahan ajar *leaflet* pada materi kubus dan balok pada pelajaran matematika. Peneliti berusaha menemukan jika bahan ajar yang dapat menaikkan minat dan kemauan siswa untuk belajar matematika berdasarkan masalah seperti ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika yang dianggap pelajaran yang sulit. Hal ini membuat peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar dengan bentuk *leaflet* pada materi kubus dan balok berbasis kemampuan kognitif siswa dengan berdasar pada teori Bruner. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Winarso, dkk didapati hasil yang positif terhadap perkembangan minat siswa dalam belajar matematika. Hal ini juga yang mendasari peneliti untuk mengembangkan sebuah materi ajar dengan menggunakan media yang serupa dan diterapkan di pelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan mampu memberikan respon yang sama atau lebih baik. Berdasarkan uraian di atas menjadi dasar penulis melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbentuk Leaflet Berbantuan Canva Kelas VII SMP.

METODE

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Menurut (Dr Sugiyono, 2013) penelitian pengembangan atau *research and development* merupakan Penelitian yang tujuannya untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kegunaan dan kelayakan produk tersebut. Subjek dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa subjek diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan dan siswa kelas VII Terpadu 1 di SMP Muhammadiyah 1 Medan. Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII SMP dengan bantuan aplikasi canva.

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah prosedur pengembangan Borg and Gall (D. Sugiyono, 2017). Pada penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti membatasi penerapan langkah-langkah dalam penelitian ini. Hal yang mendasari peneliti melakukan pembatasan langkah-langkah penelitian ini adalah karena adanya keterbatasan sumber daya yang dimiliki dan waktu penelitian yang kurang memadai untuk melakukan seluruh

langkah-langkah penelitian. Penelitian pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva di kelas VII SMP akan dibatasi sampai ujicoba awal saja dan hanya sampai pada validasi ahli materi, validasi ahli desain, dan validasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik wawancara dan angket. Penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui kritik saran yang diberikan saat validasi produk oleh ahli, dan guru. Kemudian analisis data kuantitatif diperoleh melalui hasil dari angket penilaian dan validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran (Moleong, 2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS FABEL BERBENTUK *LEAFLET* BERBANTUAN CANVA

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk materi ajar dengan materi teks fabel kelas VII berbentuk *leaflet* dengan bantuan aplikasi canva.

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru yang menyatakan jika guru hanya menggunakan materi dari buku siswa dan menggunakan materi dari internet/*blogspot* yang dianggap kurang memadai untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar dan kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan sehingga mengakibatkan minat dan belajar siswa menjadi menurun dan kurang termotivasi. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan yang akan menjadi titik awal pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* dengan bantuan aplikasi canva untuk siswa kelas VII. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan yang akan menjadi titik awal pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* dengan bantuan aplikasi canva untuk siswa kelas VII.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah tahap pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas VII Terpadu 1 sebanyak 24 siswa di SMP Muhammadiyah 1 Medan guna memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa saat melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas.

- 1) Seluruh siswa (100%) menjawab jika mereka setuju bahwa harus mencari sumber belajar lain seperti dari internet untuk membantu mereka dalam mempelajari materi yang dijelaskan oleh guru.
- 2) Seluruh siswa (100%) menjawab jika mereka setuju bahwa guru tidak hanya menggunakan buku pelajaran (cetak), hal ini karena selain menggunakan buku, guru juga menggunakan sarana internet sebagai sumber belajar lain.
- 3) Hampir keseluruhan siswa (83,3%) menjawab jika mereka setuju bahwa siswa kurang memiliki motivasi dengan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada teks fabel, sedangkan (16,7%) siswa tidak setuju akan hal tersebut.
- 4) Hanya sedikit siswa (16,7%) yang menjawab setuju jika guru pernah menggunakan media pembelajaran leaflet pada saat menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan (83,3%) siswa tidak setuju akan hal tersebut.
- 5) Hampir keseluruhan siswa (58,3%) menjawab setuju jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks fabel, sedangkan (41,7%) siswa merasa tetap mudah dalam memahami materi pembelajaran.
- 6) Hanya sedikit siswa (29,2%) yang menjawab setuju jika materi pembelajaran sudah memenuhi kebutuhan siswa dalam melaksanakan belajar mengajar, sedangkan (70,8%) menjawab jika materi yang diberikan belum memenuhi kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 7) Hampir keseluruhan siswa (66,7%) menjawab setuju jika mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi mereka, sedangkan (33,3%) sudah merasa cukup dengan media ajar yang tersedia.
- 8) Setengah siswa (54,2%) menjawab jika mereka setuju jika ada pengembangan materi ajar yang terbaru dengan bentuk leaflet/brosur, sedangkan setengah siswa (45,8%) menjawab sebaliknya.

- 9) Hampir keseluruhan siswa (75%) menjawab jika mereka tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media-media selain menggunakan buku dan LKS selama proses belajar mengajar, sedangkan (25%) merasa tidak tertarik dengan media-media pembelajaran tambahan.
- 10) Hampir keseluruhan siswa (70,8 %) menjawab jika mereka tertarik dengan pembelajaran menggunakan media leaflet/brosur yang akan dikembangkan oleh peneliti, sedangkan (29,2%) menjawab sebaliknya.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan siswa selama proses belajar-mengajar maka dapat ditarik kesimpulan jika siswa mengalami permasalahan saat menjalankan proses pembelajaran di sekolah, dan siswa sangat membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran tambahan guna meningkatkan kualitas belajar mengajar siswa di sekolah.

3. Desain Produk

Pada tahap ini berdasarkan data analisis kebutuhan siswa yang sudah diperoleh dan diproses peneliti akan merancang dan mendesain materi serta desain dari produk yang akan dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan siswa selama pembelajaran.

Pada awal tahap ini peneliti akan merancang materi teks fabel jenjang SMP pada kelas VII, selanjutnya mendesain produk yang berupa sebuah media pembelajaran berbentuk leaflet secara utuh.

1) Merancang materi teks fabel untuk kelas VII SMP

Pada tahap ini peneliti akan merancang materi teks fabel yang akan diaplikasikan pada produk *leaflet* yang akan didesain. Rancangan materi ini bertujuan untuk membuat materi yang sudah memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari materi teks fabel.

Tabel 1. Materi yang telah dikembangkan

No.	Materi yang digunakan Guru	Materi yang dikembangkan
1	Materi teks fabel pada materi yang digunakan guru tidak diperkuat oleh pendapat para ahli	Materi teks fabel pada materi yang dikembangkan oleh peneliti telah diperkuat oleh pendapat para ahli
2	Tidak terdapat materi bagaimana cara menceritakan kembali teks fabel	Menambahkan materi tambahan mengenai bagaimana cara menceritakan kembali teks fabel
3	Tidak terdapat kode qr atau QR code	Menambahkan kode qr atau QR code yang berisi rekaman suara pada contoh teks fabel

2) Merancang produk *leaflet*

Setelah merancang dan mengembangkan materi teks fabel, selanjutnya peneliti akan merancang desain produk *leaflet* dengan memasukkan materi yang telah dikembangkan dan didesain hingga menjadi media *leaflet* secara utuh. Pada saat mendesain ini peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain *leaflet* secara utuh.

Ada beberapa hal yang perlu disiapkan oleh peneliti selama merancang desain produk *leaflet* diantaranya:

- a) Laptop yang mumpuni sebagai media peneliti untuk merancang produk berupa media *leaflet* yang berisi materi teks fabel.
- b) Aplikasi canva sebagai aplikasi yang digunakan peneliti dalam membuat desain pada media *leaflet* yang dikembangkan.
- c) Akun canva *pro* yang bertujuan untuk membuka atau *unlock* seluruh *template*, *font*, stiker dan ilustrasi pada aplikasi canva untuk memudahkan dalam mendesain *leaflet* yang dikembangkan.
- d) Jaringan internet yang lancar untuk mengakses aplikasi canva saat proses desain.

Setelah peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan, selanjutnya peneliti akan mulai mendesain *leaflet* menggunakan aplikasi canva. Adapun tahapan yang akan dilakukan saat mendesain *leaflet* menggunakan aplikasi canva diantaranya:

- a) Membuka aplikasi canva menggunakan laptop dan login menggunakan akun canva pro hingga muncul tampilan beranda aplikasi canva.
- b) Selanjutnya klik Create a design dan pilih kertas A4 atau A4 Document dan atur ukuran hingga menjadi memanjang ke samping (horizontal).
- c) Selanjutnya salin dan tempel dokumen A4 menjadi 2 serta bagi dokumen A4 tersebut menjadi 3 bagian yang berbeda, hal ini bertujuan untuk memudahkan saat proses desain sehingga ukuran setiap bagian dapat sama besar.
- d) Selanjutnya ubah warna kertas, memasukkan elemen, bingkai, gambar-gambar pendukung, materi yang telah dikembangkan dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi leaflet secara utuh.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini *leaflet* yang merupakan produk yang dikembangkan sudah selesai. Selanjutnya peneliti akan memvalidasi produk yang sudah dikembangkan kepada para validator dan guru mata pelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa yang terdapat dalam produk materi ajar yang telah dikembangkan. Ahli materi yang menilai produk materi ajar yang telah dikembangkan adalah dosen dari Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil analisis dari penilaian ahli materi, maka didapatkan hasil penilaian sebesar 91,1% yang berarti materi ajar *leaflet* yang dikembangkan sudah masuk pada kualifikasi sangat baik/sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian ukuran, desain produk dan desain isi yang terdapat dalam produk materi ajar yang telah dikembangkan. Ahli media yang menilai produk materi ajar yang telah dikembangkan adalah dosen dari Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan Bapak Drs. Fuad Erdansyah, M.Sn.

Berdasarkan hasil analisis dari penilaian ahli materi, maka didapatkan hasil penilaian sebesar 74,2% yang berarti materi ajar *leaflet* yang dikembangkan sudah masuk pada kualifikasi baik/layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Hasil validasi dari guru mata pelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian isi produk materi ajar yang telah dikembangkan. Guru mata pelajaran yang menilai produk materi ajar yang telah dikembangkan adalah guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan Bapak Darwanto, M.Pd.

Berdasarkan hasil analisis dari penilaian guru mata pelajaran, maka didapatkan hasil penilaian sebesar 93,3% yang berarti materi ajar *leaflet* yang dikembangkan sudah masuk pada kualifikasi sangat baik/sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Berikut hasil akhir dari penilaian kelayakan pada produk yang dikembangkan yaitu materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kualifikasi
Ahli materi	91,1%	Sangat baik
Ahli media	74,2%	Baik
Guru mata pelajaran bahasa Indonesia	93,3%	Sangat baik
Rata-rata	86,2%	Sangat baik

Dari hasil akhir validasi produk dari validator ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran diperoleh skor kelayakan sebesar 86,2% dengan kualifikasi "sangat baik".

5. Revisi Desain

Pada tahap ini produk yang telah divalidasi oleh para validator ahli materi dan ahli media akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan saat memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Ada beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh validator diantaranya:

1) Ahli Materi

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. diantaranya bahasa yang digunakan disarankan menggunakan bahasa yang komunikatif, menambahkan soal-soal pilihan berganda, dan memperbaiki ejaan sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan atau EYD.

2) Ahli Desain

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Fuad Erdansyah, M.Sn. diantaranya margin pada *leaflet* terlalu sempit sehingga disarankan untuk membuat margin lebih kurang 1 cm, layout teks masih kurang dinamis dan disarankan untuk menggunakan layout yang asimetris dengan menambahkan balon-balon teks, dan membuat spasi menggunakan 1 spasi.

B. BENTUK PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS FABEL BERBENTUK *LEAFLET* BERBANTUAN CANVA

Bentuk pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva berupa sebuah materi ajar cetak dengan bentuk *leaflet* atau brosur. Produk ajar yang dikembangkan akan dirancang sedemikian rupa dimulai dari merancang materi ajar yang akan dikembangkan, pengembangan materi ajar yang dilakukan yaitu menambahkan pendapat ahli yang mendukung materi, menambahkan materi tambahan berupa bagaimana cara menceritakan kembali teks fabel dan menambahkan kode qr atau *QR code* yang berisi rekaman suara pada contoh teks fabel. Setelah mengembangkan materi ajar kemudian akan dirancang desain dari *leaflet* dengan didesain memiliki warna bernuansa alam seperti warna coklat dan hijau serta memiliki gambar animasi pendukung agar mampu menarik minat siswa sehingga akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Berikut bentuk materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva dibuat dengan menggunakan kertas berukuran A4 dengan format horizontal dan terdiri atas 3 bagian per halaman diantaranya:

- 1) Bagian pertama halaman pertama berisi judul, kelas, dan kompetensi dasar.
- 2) Bagian kedua halaman pertama berisi pengertian teks fabel dan ciri-ciri teks fabel.
- 3) Bagian ketiga halaman pertama berisi jenis-jenis teks fabel dan kotak info.
- 4) Bagian pertama halaman kedua berisi unsur-unsur teks fabel dan kiat-kiat dalam menceritakan kembali teks fabel
- 5) Bagian kedua halaman kedua berisi sebuah contoh teks fabel dengan judul "Raja Kera yang Budiman" dilengkapi kode QR yang berisi rekaman suara dari contoh teks fabel.

Bagian ketiga halaman kedua berisi latihan soal siswa yang terdiri atas soal pilihan berganda dan soal esai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian skripsi mengenai pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva kelas VII SMP maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall. Tahap pertama adalah potensi dan masalah dimana peneliti melakukan wawancara dan pengamatan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan siswa agar mencari tolak ukur pengembangan yang akan dilakukan. Tahap kedua adalah pengumpulan data dimana peneliti mengumpulkan data melalui angket kebutuhan siswa yang disebar dan diisi oleh siswa sesuai yang menunjukkan jika siswa membutuhkan sebuah materi ajar teks fabel yang telah dikembangkan kelas VII berbentuk *leaflet* dengan bantuan aplikasi canva. Tahap ketiga adalah desain produk dimana peneliti akan mengembangkan materi dan mendesain *leaflet* teks fabel kelas VII dengan bantuan aplikasi canva untuk menghasilkan produk secara utuh. Tahap keempat adalah validasi desain dimana produk yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh validator ahli dan guru mata pelajaran Adapun nilai yang didapatkan dari validator ahli materi yaitu sebesar 91,1% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Kemudian nilai yang didapatkan dari validator ahli media yaitu sebesar 74,2% dengan kualifikasi baik/layak. Dan nilai dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu sebesar 93,3% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil akhir nilai yang telah diperoleh maka didapatkan rata-rata nilai sebesar 86,2% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak sehingga dapat disimpulkan jika produk materi ajar teks

fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva sudah sangat layak untuk digunakan selama pembelajaran. Tahap kelima adalah revisi desain dimana peneliti akan merevisi dan memperbaiki produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media.

Bentuk dari materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva adalah materi ajar cetak dengan bentuk *leaflet* atau brosur. Produk ajar yang dikembangkan akan dirancang sedemikian rupa dimulai dari merancang materi ajar yang akan dikembangkan, pengembangan materi ajar yang dilakukan yaitu menambahkan pendapat ahli yang mendukung materi, menambahkan materi tambahan berupa bagaimana cara menceritakan kembali teks fabel dan menambahkan kode qr atau *QR code* yang berisi rekaman suara pada contoh teks fabel. Setelah mengembangkan materi ajar kemudian akan dirancang desain dari *leaflet* dengan didesain memiliki warna bernuansa alam seperti warna cokelat dan hijau serta memiliki gambar animasi pendukung. Adapun bentuk materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* dengan bantuan aplikasi canva dibuat dengan menggunakan kertas berukuran A4 dengan format horizontal yang dibagi 3 bagian perhalamannya.

REFERENSI

- Agustianingsih, W., & Rosmaini. (2018). Pengembangan Leaflet Sebagai Bahan Ajar Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMK Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Universitas Negeri Medan*, 251–266.
- Hapsari, N. R., & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13–22.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung. Malayu.
- Mulyasa. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (5th ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Dr. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Winarso, W., & Yuliyanti, D. D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Leaflet Berbasis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Bruner. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i1.1287>