

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS FABEL BERMUATAN KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
(Development of Fables Text Teaching Materials with Local Authenticity for Indonesian Language Learning)

Suherli Kusmana^{a*}, Indrya Mulyaningsih^b, Maman Suryaman^c, dan Aji Septiaji^d

^aUniversitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indonesia

^bIAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

^cUniversitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

^dUniversitas Majalengka, Indonesia

Posel: suherli2@gmail.com

(Naskah Diterima Tanggal; 22 Mei 2021; Direvisi Akhir Tanggal; 22 Mei 2021;
Disetujui Tanggal; 25 Mei 2021)

Abstract

The availability of fables text teaching materials that contain local wisdom is still limited. This study aims to provide alternative teaching materials as character education by utilizing learning technology. This research is development research conducted from January to June 2020 in junior high schools (SMP) in Regency of Indramayu, Cirebon and city. The researched through the stages of analyzing the needs of teaching materials with character education, collecting, selecting, and analyzing fable texts from the student's cultural environment and students' psychological development. Data collected through interviews, observation, and document analysis. The validity of the data is done through expert judgment. Data were analyzed using this analysis. The results showed that fable texts containing local wisdom could be used as character education. The visual presentation of teaching materials is more attractive and effective in improving character education for students.

Keywords: *teaching materials; fables text; Cirebon; Indramayu; coastal local wisdom*

Abstrak

Ketersediaan bahan ajar teks fabel yang bermuatan kearifan lokal masih terbatas. Penelitian ini bertujuan memberi alternatif bahan ajar pendidikan karakter dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan pada bulan Januari sampai Juni 2020 di SMP se-Kabupaten Indramayu, Kota Cirebon, dan Kabupaten Cirebon. Penelitian dilakukan secara bertahap dengan menganalisis kebutuhan bahan ajar yang bermuatan pendidikan karakter, mengumpulkan, menyeleksi, dan menganalisis teks fabel dari lingkungan budaya siswa dan yang sesuai dengan perkembangan psikologis siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Keabsahan data dilakukan dengan cara penilaian pakar. Data dianalisis dengan menggunakan analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teks fabel yang bermuatan kearifan lokal dapat digunakan sebagai pendidikan karakter. Penyajian bahan ajar secara visual lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan fungsi pendidikan karakter kepada siswa.

Kata kunci: bahan ajar; teks fabel; Cirebon; Indramayu; kearifan lokal pesisir

PENDAHULUAN

Bahan ajar digunakan untuk mendorong siswa dalam belajar sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai hasil belajar (Seven & Engin, 2015). Pada Kurikulum 2013, siswa sekolah menengah pertama (SMP) harus menguasai kompetensi, berupa: mengidentifikasi informasi teks fabel, menceritakan kembali isi teks fabel, menelaah struktur dan bahasa teks fabel, serta memerankan isi cerita teks fabel. Selama ini, bahan ajar yang tersedia: 1) kurang menekankan pada pendidikan karakter sehingga siswa kurang mampu menangkap nilai-nilai kearifan lokal (Kusmana & Jaja, 2019), 2) faktor ketidaksamaan kecepatan siswa dalam membaca jika teks disajikan dalam bentuk tulisan (Chang & Millett, 2013), dan 3) faktor kemampuan dalam menyimak jika teks disajikan secara lisan.

Berbagai faktor tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 masih terbatas (Palupi, 2018). Sebenarnya, penyusunan bahan ajar dapat digali dari folklor suatu daerah (Wahyuni, 2016; Hidayat & Yakob, 2019). Hampir setiap daerah di Indonesia terdapat cerita binatang atau fabel yang memiliki pesan moral tertentu. Teks fabel biasanya dilestarikan sebagai dongeng pengantar tidur atau disajikan dalam suatu teks sebagai kearifan lokal (Revika & Hayati, 2020). Pelestarian nilai-nilai moral sebagai kearifan lokal juga dapat dilakukan melalui pembelajaran teks fabel kepada para siswa. Hal ini merupakan bagian dari pendidikan karakter. Pengintegrasian pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan peran sekolah sebagai tempat pembentukan kepribadian siswa.

Pembentukan kepribadian siswa dapat dicapai melalui pemilihan dan penggunaan bahan ajar yang tepat. Bahan ajar dapat dikemas dalam bentuk cetakan, noncetak, dan dapat bersifat visual auditorial (Sugiarto, 2010). Bahan ajar dapat berbentuk buku teks, modul, *handout*, atau lembar kerja siswa. Selama ini, para guru hanya menggunakan buku teks sehingga bahan

ajar yang tersedia dirasakan masih sangat terbatas (Knight, 2015). Bahan ajar teks fabel yang tersedia hanya merupakan kupasan contoh dan latihan untuk siswa. Adapun hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam memilih teks fabel, meliputi: jenis binatang, nilai-nilai moral, latar cerita, karakter, dan dialog dalam teks fabel.

Berdasarkan uraian di atas, perlu pengembangan bahan ajar teks fabel dengan memanfaatkan teknologi digital. Cerita disajikan secara audio-visual dan dapat digunakan di kelas atau pun di luar kelas. Bahan ajar ini juga dapat diunduh melalui telepon pintar atau *smart phone*.

KERANGKA TEORI

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bagian dari lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, model pertanggungjawaban, dan partisipasi karakter yang baik melalui nilai-nilai universal (Berkowitz & Bier, 2005). Karakter dianggap sebagai elemen perilaku yang menekankan elemen *somatopsikis* yang dimiliki oleh manusia. Karakter biasanya dilihat dari sudut pandang psikologis karena terkait dengan aspek perilaku, sikap, cara, dan kualitas yang membedakan satu orang dengan orang lain yang dapat membuat seseorang menjadi lebih luar biasa daripada orang lain (Rokhman et al., 2014). Karakter adalah bagian dari elemen spesifik manusia yang mencakup kemampuan dalam menghadapi tantangan dan kesulitan (Kemenko Kesra RI, 2010).

Pembentukan karakter dapat dimulai dari pendidikan keluarga sebagai tahap awal seorang anak mengenal lingkungan untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai kebaikan dan norma yang seharusnya dilakukan (Kamil, 2015). Membaca cerita kebajikan merupakan salah satu pilar pendidikan moral (Narvaez, 2002). Oleh sebab itu, melalui sastra yang hebat dapat menciptakan empati dan nilai-nilai bersama,

serta mampu menunjukkan sifat karakter moral dan tidak bermoral (Honig, 1987). Pembentukan karakter melalui pendidikan karakter memiliki delapan belas ruang lingkup yang harus dipahami, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Suyadi, 2013). Buku atau bahan ajar yang berisi kisah-kisah kebajikan dapat menginspirasi dan memotivasi. Dengan membaca teks-teks tersebut, anak-anak dapat belajar mengenai nilai moral dan menemukan sosok pahlawan atau tokoh yang akan ditiru dalam kehidupan.

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan konten yang perlu dipelajari oleh siswa, baik berbentuk cetak atau noncetak untuk mencapai tujuan tertentu (Dick et al., 2009). Bahan ajar merupakan sumber belajar berupa visual maupun audio visual yang dapat digunakan sebagai saluran alternatif pada komunikasi dalam pembelajaran. Bahan ajar digunakan sebagai penunjang dalam memberikan keteladanan kepada siswa. Salah satu bahan ajar itu berupa teks dongeng. Teks dongeng memiliki karakter kepahlawanan, kepintaran, keberanian, dan kebaikan-kebaikan lain. Karakter ini akan memberi gambaran kepada siswa yang perlu dan tidak perlu diteladani (Budi, 2018). Bahan ajar interaktif hendaknya mengacu pada empat aspek, yaitu: isi, bahasa, sistematika penyajian, dan tampilan (Sulandari et al., 2013). Bahan ajar interaktif hendaknya memiliki sistematika sesuai dengan tahapan membaca, meliputi prabaca, saat baca, dan pascabaca.

Teks Fabel

Teks dongeng dapat dibangun oleh beberapa unsur, meliputi: 1) tokoh, yaitu pelaku dalam sebuah cerita yang biasanya dapat

diperankan oleh manusia maupun binatang; 2) watak, yaitu kepribadian maupun sifat seorang tokoh dalam cerita; 3) latar, yaitu tempat dan waktu terjadinya suatu cerita; dan 4) amanat, yaitu pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui cerita tersebut (Fauzi, 2011). Karakteristik dongeng dapat ditinjau dari dua unsur, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi: alur, penokohan, gaya penceritaan, sudut pandang, *setting*, tema, amanat, dan bahasa. Unsur ekstrinsik meliputi: nilai dan fungsi (Hana, 2011). Dongeng dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu dongeng binatang atau fabel dan dongeng biasa yang diperankan oleh manusia dan dongeng lelucon (Mbulu & Suhartono, 2004).

Teks fabel merupakan cerita yang tokoh-tokohnya berupa hewan (Yuliani, 2016). Meskipun tokohnya berwujud hewan, tetapi tetap terdapat nilai moral yang ingin disampaikan melalui cerita (Milton, 2006). Sifat hewan pada fabel dianalogikan seperti manusia. Hal ini diharapkan agar pesan cerita lebih mudah diterima. Salah satu pesan teks fabel berupa nilai moral, seperti: jangan meremehkan orang lain, pantang menyerah, dan saling membantu (Abrar, 2016). Pesan-pesan ini diharapkan dapat ditiru dan dilakukan oleh individu, khususnya anak-anak sebagai penikmat teks fabel.

Teknologi Digital

Pada era digital atau era informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang, dan waktu. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat (Munir, 2017). Pembelajaran digital merupakan sistem pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi dalam kegiatan proses belajar, seperti: penggunaan laptop, gawai, telepon seluler, dan produk-

produk digital lain (Sormin et al., 2019). Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan.

Dalam perkembangan dunia virtual saat ini, internet menjadi media yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, dibutuhkan serangkaian pemahaman dan tindakan dengan menerapkan berbagai literasi digital. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebatas proses interaksi anak dengan media digital, tetapi juga kontribusi interaksi tersebut pada aspek tumbuh kembang anak (Kurnia et al., 2019). Pembelajaran secara digital yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika pengajar berperan sebagai fasilitator dan bukan hanya sebagai pemberi informasi (Munir, 2017).

METODE

Penelitian pengembangan ini merupakan modifikasi dari *Research and Development (R&D)* (Borg & Gall, 1998). Adapun tahap penelitian, meliputi: tahap pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap uji coba kelayakan. Penelitian ini dilaksanakan pada Januari sampai Juni 2020 di SMP se-Kabupaten Indramayu, Kota Cirebon, dan Kabupaten Cirebon. Pertimbangan pemilihan tempat ini karena memiliki budaya yang hampir sama, yakni sama-sama daerah pantai atau pesisir.

Tahap pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar yang diperlukan oleh siswa. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui wawancara terbuka dan analisis dokumen. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan pedoman analisis dokumen. Adapun pertanyaan yang diajukan digunakan untuk: 1) menggali permasalahan pembelajaran di sekolah, 2) menyusun pedoman analisis untuk menganalisis nilai-nilai kearifan lokal dalam fabel, 3) menyusun pedoman validasi bahan ajar untuk mengukur validitas bahan ajar, dan 4) menyusun tes yang digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar. Sumber data diperoleh dari guru Bahasa Indonesia SMP

di Kabupaten Indramayu, Kota Cirebon dan Kabupaten Cirebon serta tujuh buku kumpulan cerita binatang. Keabsahan data menggunakan triangulasi teori dan sumber data. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis isi.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa. Bahan ajar dikembangkan dengan mengacu pada temuan tahap pendahuluan. Prototipe yang telah disusun divalidasi oleh pakar. Hasil validasi pakar digunakan untuk memperbaiki prototipe. Perbaikan dilakukan terkait kelayakan bahan ajar berdasarkan isi atau materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Adapun untuk kelayakan bahan ajar, diperoleh dengan cara mengisi formulir penilaian. Guru diminta untuk menilai bahan ajar yang sudah disusun. Indikator penilaian yang digunakan mengacu hasil pada tahap pendahuluan.

Tahap uji coba kelayakan prototipe dilakukan di SMP Negeri 1 Indramayu, SMP Ma'arif NU Kamplongan Indramayu, SMP Negeri 4 Kota Cirebon, SMP Al Azhar 5 Kota Cirebon, SMP Negeri 1 Sumber Kab Cirebon, dan SMP Al Shigor Kab Cirebon. Tempat penelitian dilakukan secara *sampling* dengan pertimbangan karena Kabupaten Indramayu, Kota Cirebon, dan Kabupaten Cirebon memiliki karakter dan budaya yang sama. Guru yang dipilih mewakili sekolah swasta dan negeri agar menyeluruh.

PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar teks fabel menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan ketika harus menemukan nilai-nilai kearifan lokal dari beberapa contoh teks fabel yang disajikan. Hal ini karena teks fabel yang terdapat di dalam buku teks pelajaran sangat terbatas (Resta & Setyaningsih, 2012). Dari buku kumpulan cerita binatang yang tersedia di toko buku dan perpustakaan sekolah, terpilih tujuh buku kumpulan cerita binatang dan diperoleh empat

belas cerita binatang yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Cerita ini dianggap sesuai dengan latar belakang budaya siswa.

Berdasarkan analisis terhadap cerita fabel diketahui bahwa nilai-nilai karakter tersebut dapat dikelompokkan ke dalam: 1) hubungan manusia dengan Tuhan, 2) hubungan manusia dengan diri sendiri, dan 3) hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan Tuhan, seperti: bahwa Tuhan maha pemberi, Tuhan akan memberikan balasan, dan selalu bersyukur kepada Tuhan. Hubungan manusia dengan diri, berupa: sabar, kerja keras, dan mandiri. Hubungan manusia dengan manusia lain, berupa: saling menghargai, saling menolong, saling memaafkan, saling memberi, saling bersilaturahmi, mencintai lingkungan, dan bersikap empati.

Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa struktur teks fabel terdiri atas: orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan koda. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Galanaki, 2012; Nojeng et al., 2017). Namun, tidak semua struktur tersebut selalu memiliki pesan moral dalam teks fabel karena nilai moral teks fabel kadang-kadang hanya berada dalam struktur tertentu. Adapun rincian hasil penelitian secara lengkap sebagaimana tertuang dalam tabel 1. Struktur teks fabel yang meliputi: orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan koda dapat digunakan oleh pengarang untuk menghela nilai-nilai moral (Kwong, 2011).

Pengarang menyajikan pesan moral melalui cerita binatang dengan memanfaatkan perilaku dan karakter binatang-binatang tersebut. Penggunaan binatang dalam penokohan

cerita fabel tidak sama antara suatu daerah dengan daerah lain (Kayhan, Mohammadzadeh, & Atmaca, 2017), sehingga cerita fabel ini merupakan nilai yang memiliki kearifan lokal. Penyampaian pesan tentang nilai-nilai moral melalui cerita binatang lebih menarik daripada disajikan dalam bentuk petuah atau arahan guru secara langsung. Nilai-nilai moral yang dihela dalam teks fabel tidak selamanya diungkapkan dalam bentuk koda. Sekalipun beberapa teks fabel tidak menggunakan struktur koda, namun pengarang menyelipkannya melalui transisi dari komplikasi, klimaks, dan resolusi. Kemunculan komplikasi itu merupakan pintu masuk untuk menghela nilai-nilai moral yang dapat digunakan sebagai pendidikan karakter kepada siswa.

Nilai-nilai moral yang disajikan dalam cerita fabel tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu nilai-nilai hubungan diri sendiri, hubungan dengan sesama manusia dan lingkungan, hubungan manusia dengan Sang Pencipta. Nilai-nilai moral yang banyak dihela dalam teks fabel adalah nilai-nilai moral tentang hubungan manusia dengan manusia atau lingkungan, seperti saling menghargai, saling menolong, saling memaafkan, saling memberi, saling bersilaturahmi, mencintai lingkungan, dan bersikap empati. Nilai-nilai moral tersebut sangat berguna bagi para siswa dalam meningkatkan karakter unggul di abad 21 yang memiliki ciri kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, nilai-nilai moral yang dihela melalui teks fabel yang menjadi bahan ajar siswa SMP sangat sesuai untuk bekal siswa sebagai pendidikan karakter.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Nilai Moral dari Buku Kumpulan Cerita Binatang

NO	Judul Teks Fabel	Nilai-Nilai Karakter
1	Landak yang Tidak Tahu Diri	1) sabar 2) saling menolong 3) saling menghormati 4) sikap empati 5) yakin bahwa Tuhan akan memberi balasan

2	Monyet yang Serakah Tak Mendapatkan Apa-apa	1) sabar 2) saling menolong 3) mencintai lingkungan 4) saling memberi
3	Jamu si Kerbau Pekerja Keras	1) mandiri 2) saling menghargai hak orang lain 3) saling memaafkan 4) keyakinan bahwa Tuhan maha pemberi
4	Tikus si Penolong Singa	1) saling memaafkan 2) saling menolong
5	Sedekah Arni untuk Desa Domdom	1) kerja keras 2) sikap empati 3) saling menolong 4) saling memberi 5) selalu berdoa karena Tuhan maha pemberi
6	Tawon dan Burung Perkutut	1) kerja keras 2) mengontrol diri 3) peduli sesame 4) saling menolong
7	Tikus Kota dan Tikus Desa	1) saling bersilaturahmi 2) saling memberi
8	Tawon dan Burung Perkutut	1) kerja keras 2) mengontrol diri 3) peduli sesama 4) saling menolong
9	Tupai dan Ikan Gabus	1) memiliki sikap empati 2) saling menolong
10	Kera, Ayam, dan Kepiting	1) sabar 2) saling membantu
11	Kelinci dan Kambing yang Saling Melengkapi	saling menolong
12	Tanduk Indah yang Hampir Membuat Celaka	1) saling bersilaturahmi 2) saling peduli dan gotong-royong 3) selalu bersyukur

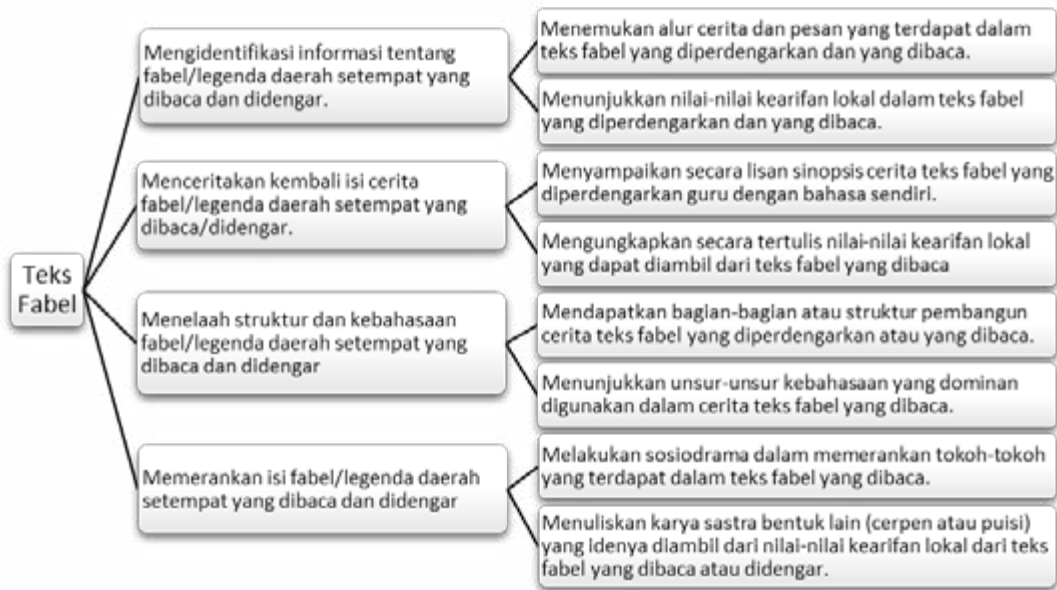
Berdasarkan analisis kompetensi dasar, dapat dikembangkan bahan ajar teks fabel yang dihubungkan dengan pendidikan karakter. Bahan ajar ini menyajikan nilai-nilai kearifan lokal. Pengembangan kompetensi dasar dimulai dari pengembangan kognitif dan dilanjutkan pengembangan psikomotorik. Setiap pengembangan kompetensi diarahkan pada kemampuan berbahasa secara tertulis dan lisan. Pengembangan kompetensi tersebut menggunakan bahan ajar sebagai perancah

dalam pembelajaran. Adapun pengembangan desain bahan ajar teks fabel untuk siswa SMP disusun sebagaimana pada Tabel 1.

Bahan ajar teks fabel kepada siswa SMP melalui pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi informasi dari teks fabel, menceritakan kembali, menelaah struktur dan kebahasaan, dan memerankan isi teks fabel dimaksudkan untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia kepada siswa SMP dilakukan melalui

pembelajaran berpikir (Kusmana, 2017; Kusmana & Jaja, 2019). Namun, di bagian akhir siswa dapat diajari untuk mengapresiasi teks tersebut dengan bersenang-senang melalui pemeranan tokoh-tokoh yang tersaji dalam teks fabel. Sejalan dengan penelitian sebelumnya tentang pembelajaran apresiasi dongeng bahwa

pembelajaran bahasa akan terkait dengan isi dan budaya suatu masyarakat (Syairi, 2013). Selain pembelajaran berpikir, kepada para siswa disampaikan juga pendidikan karakter agar mereka memiliki jati diri sebagai bangsa Indonesia dalam menjalani perkembangan dunia pada abad 21.



Gambar 1. Peta Konsep Bahan Ajar Teks Fabel di Tingkat SMP

Indikator yang digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar digunakan kriteria ketersesuaian dengan komponen isi atau materi, penyajian, bahasa, dan grafika (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Setiap komponen menggunakan skor penilaian dengan jumlah skor total sebesar 100. Untuk menentukan kelayakan materi dilakukan validasi oleh para akademisi yang memiliki bidang keahlian dalam pengembangan bahan ajar atau berpengalaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan pendidikan karakter. Berdasarkan penilaian terhadap hasil bahan ajar teks fabel yang dikembangkan diperoleh hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Hasil Validasi Ahli

No	Komponen	Rata-rata Skor
1	Materi/Isi	86,90
2	Penyajian	84,72
3	Bahasa	87,50
4	Grafika	87,51
	Total	346,73
	Rata-rata	86,68

Seluruh nilai rerata aspek komponen pada bahan ajar teks fabel dikategorikan baik (Kusumam et al., 2016) atau memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar teks fabel yang bermuatan nilai-nilai moral sebagai kearifan lokal.

Tahap berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap prototipe bahan ajar. Evaluasi terhadap bahan ajar sebagai uji coba prototipe dilakukan melalui validasi para guru. Hal ini

karena dampak Pandemi *COVID-19* belum seluruh siswa memiliki *smartphone* dan paket data yang memadai. Validasi kepada guru terutama guru-guru yang mengajarkan materi teks fabel kepada para siswa dengan menggunakan buku elektronik dan memanfaatkan bahan ajar digital ini kepada sebagian siswa. Dengan demikian, validasi kepada para guru yang mengajarkan materi ini secara daring ditakar melalui kelayakan bahan ajar digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil ini, diketahui bahwa bahan ajar teks fabel bermuatan nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas secara digital layak digunakan sebagai bahan ajar daring bagi siswa SMP dan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran secara tatap muka (Perdana & Prasajo, 2020). Pemanfaatan bahan ajar digital teks fabel bermuatan kearifan lokal ini dapat mengatasi keterbatasan bahan ajar selama siswa belajar dari rumah dengan menggunakan media telepon pintar. Bahan ajar ini dapat mendorong para siswa untuk melakukan aktivitas lebih banyak daripada guru, meningkatkan minat untuk mengulang materi, dan mendorong untuk berekspresi dan berkreasi. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat berfungsi sebagai perancah bagi guru sebagai orang dewasa dalam mengembangkan zona *proximal* para siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam menyajikan bahan ajar yang dikembangkan tersebut dimaksudkan agar siswa lebih tertarik. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi siswa bukan hanya menyimak teks fabel, tetapi juga dapat belajar melalui kegiatan memirsa (*viewing*) cerita fabel tersebut (Jaja et al., 2020). Bahan ajar yang telah dikembangkan dapat disajikan secara digital yang disematkan melalui telepon pintar (*smartphone*). Dari bahan ajar digital tersebut, siswa dapat memirsa cerita fabel secara langsung. Para siswa tidak hanya menyimak dan membaca teks fabel, tetapi dapat pula memirsa teks-teks fabel yang disajikan dalam bahan ajar dengan menggunakan teknologi digital.

Keefektifan pemanfaatan bahan ajar teks fabel berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai pembelajaran bahasa Indonesia dan juga untuk melakukan pendidikan karakter kepada siswa untuk mencapai kelengkapan kompetensi dasar kognitif, psikomotorik, dan afektif. Teknologi digital yang digunakan untuk mengunduh secara audio visual cerita fabel yang sudah difilmkan membuat materi semakin menarik dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Lin, Chen, & Liu, 2017). Siswa dapat mengulang kembali pemirsaan teks fabel melalui telepon genggamnya, sehingga dapat lebih mendalami dan mencermati materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi kepada para guru, diketahui bahwa bahan ajar teks fabel bermuatan pendidikan karakter melalui pemanfaatan teknologi digital memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar. Selain itu, nilai-nilai moral pada teks fabel yang ditonton dari media digital oleh peserta didik akan lebih mudah diperoleh karena dapat menuntun daya imajinasi dan ekspresi siswa dari tayangan yang dapat dilihat berulang (Robb, 2019). Keaktifan siswa akan tampak pada saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru untuk melatih siswa mencapai kompetensi dasar. Para siswa akan bersungguh-sungguh dalam beraktivitas sehingga lebih dominan melakukan aktivitas daripada guru. Siswa termotivasi untuk mengungkapkan daya tangkap dari cerita binatang yang dipirsa sesuai keinginan siswa.

Berdasarkan paparan dan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar, teks fabel bermuatan pendidikan karakter yang disajikan melalui pemanfaatan teknologi digital dapat disimpulkan: 1) teks fabel yang terdapat di dalam kumpulan buku cerita binatang perlu diseleksi dahulu oleh guru sebelum digunakan dalam pembelajaran, agar pesan nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya sesuai dengan latar belakang budaya siswa, 2) validitas bahan ajar yang ditakar oleh ahli materi mencapai tingkat yang sangat baik sehingga memiliki kelayakan sebagai

bahan ajar yang dapat digunakan di lembaga pendidikan dan berfungsi sebagai perancah dalam pengembangan kompetensi siswa, dan 3) bahan ajar yang memuat pendidikan karakter dari kearifan lokal dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran hasilnya lebih baik dan menarik perhatian siswa daripada bahan ajar yang disajikan dalam bentuk cetak.

PENUTUP

Bahan ajar teks fabel bermuatan pendidikan karakter dapat disajikan melalui pemanfaatan teknologi digital. Nilai-nilai moral yang terdapat dalam teks fabel dapat menumbuhkan karakter dan jati diri bangsa sehingga dapat menjadi bekal siswa dalam menjalani kehidupan di era global. Bahan ajar yang dikembangkan menggabungkan konsep pendidikan karakter, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai kurikulum, dan pemanfaatan teknologi digital yang menarik perhatian siswa. Bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan kompetensi siswa sebagaimana tertuang dalam kurikulum yang berlaku. Proses belajar juga mendapat respons positif dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, M. (2016). Learning from Fables: Moral Values in Three Selected English Stories. *Dinamika Ilmu*, 16(1), 47. <https://doi.org/10.21093/di.v16i1.250>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *What Works in Character Education: A Research-driven Guide for Educators*. Washington, DC: Character Education Partnership.
- Borg, W.R., & Gall, M. . (1898). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Budi, J. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Teks Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Malang untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, 6, 1–15.
- Chang, A. C., & Millett, S. (2013). Improving reading rates and comprehension through timed repeated reading. *Reading in a Foreign Language*, 25(2), 126–148.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Fauzi, A. (2011). *Pintar Bahasa Indonesia Pengetahuan Sastra dan Tata Bahasa*. Bandung: Mahir Sindo Utama.
- Galanaki, E. . (2012). The Imaginary Audience and the Personal Fable: A Test of Elkind's Theory of Adolescent Egocentrism. *Psychology*, 03(06), 457–466. <https://doi.org/10.4236/psych.2012.36065>
- Hana, J. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Handayani, R. A. (2018). Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.18326/lisania.v2i1.28-43>
- Hidayat, M. T., & Yakob, M. (2019). The Development of Teaching Materials Based on Local Wisdom to Build The Character of Junior High School Students in Langsa City. In *International Conference on Literature: "Literature as a Source of Wisdom"* (pp. 771–780). <https://doi.org/10.24815/v1i1.14542>
- Honig, W. (1987). *Last Chance for Our Children*, Addison-Wesley, Reading, MA.
- Jaja, J., Kusmana, S., Asman, N., Hardjowikarto, D., & Amaliyah, L. (2020). Technology Use in Fabel Text Teaching Materials and its Use in Secondary Schools. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(3), 1217–1233.
- Kamil, G. (2015). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Sosiologi Gurniwan Kamil P, XI(1), 54–66.
- Kayhan, H., Mohammadzadeh, B., & Atmaca, S. (2017). The use of fables in science laboratory. *Eurasia Journal of*

- Mathematics, Science and Technology Education*, 13(8), 4471–4480. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00941a>
- Kemenko Kesra RI. (2010). *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Knight, B. A. (2015). Teachers' use of textbooks in the digital age. *Cogent Education*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2015.1015812>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Kusmana, S. (2017). Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastaan Indonesia*, 1(1), 151–164.
- Kusmana, S., & Jaja, J. (2019). Study of Legends and Folklores as Efforts to Develop Instructional Materials in High Schools, 306(Isseh 2018), 229–231. <https://doi.org/10.2991/isseh-18.2019.54>
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28–39. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>
- Kwong, O. Y. (2011). Annotating the structure and semantics of fables. In *PACLIC 25 - Proceedings of the 25th Pacific Asia Conference on Language, Information and Computation* (pp. 275–282).
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mbulu, J. & S. (2004). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Lab. TP UM.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Narvaez, D. (2002). Does Reading Moral Stories Build Character? *Annals of Operations Research*, 97(1–4), 131–141. <https://doi.org/10.1023/A>
- Nojeng, A., Jufri J., & Daeng, K. (2017). A Study of Values of Royong Verses and Their Implementation in Local Content Learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(6), 3–4. <https://doi.org/10.1109/mmw.2007.4404867>
- Palupi, D. T. (2018). What Type of Curriculum Development Models Do We Follow? An Indonesia's 2013 Curriculum Case. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 98–105. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i2.26954>
- Perdana, I. A., & Prasojo, L. D. (2020). Digital Library Practice in University: Advantages, Challenges, and Its Position. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 401, pp. 44–48). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.009>
- Resta, C. B. V., & Setyaningsih, N. H. (2012). Pengembangan Buku Pengayaan Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Dengan Metode Goall, Plans, Implementation, and Development Bagi Siswa SMP. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 14–19.
- Revika, R., & Hayati, Y. (2020). Categories, Structure, and Function of Folklore in Lima Puluh District Communities. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 13(1), 137–145. <https://doi.org/10.26858/retorika.v13i1.11303>
- Robb, M. (2019). Potential Advantages and Disadvantages of Digital Textbooks. *Nurse Author & Editor*, 29(4), 1–9. <https://doi.org/10.1111/j.1750-4910.2019.tb00054.x>
- Rokhman, F., Hum, M., Syaifudin, A., & Yuliati. (2014). Character Education

- for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1161–1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.197>
- Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, C. D. P. (2019). Konsepsi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah di Era Disruptif. *Seminar Nasional Sejarah Ke4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 647–662.
- Seven, M. A., & Engin, A. O. (2015). The Importance and Effect of Using Aid Materials in Foreign Language Teaching. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226–234.
- Sugiarto, E. (2010). *Mengenal Sastra Lama: Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, dan Contoh*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Sulandari, N., Suwignyo, H., & Hasanah, M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 55–70.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syairi, K. A. (2013). Pembelajaran bahasa dengan pendekatan budaya. *Dinamika Ilmu*, 13(2), 174–188.
- Wahyuni, S. (2016). Curriculum Development in Indonesian Context the Historical Perspectives and the Implementation. *Universum*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.225>
- Yuliani, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Fabel Dengan Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 89–99. <https://doi.org/10.33369/diksa.v2i1.3246>