

**PENGEMBANGAN MODEL *CONTEXT, INPUT, PROCESS,*  
DAN *PRODUCT* (CIPP) UNTUK EVALUASI HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL**

**DISERTASI**



**Oleh**

**LILIS ANDRIANI**

**NIM. 1204359**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam  
mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM DOKTOR**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2021**

## ABSTRACT

**LILIS ANDRIANI, 2021 Development of Digital Learning Materials Based on Fable Stories for Class VII students of MTs in Padang City.** Disertation. Post Graduate Program of Universitas Negeri Padang.

This development research aims: (1) produce digital teaching materials to improve understanding of fable learning in class VII MTs students in Padang, (2) produce digital teaching materials that are feasible to improve understanding of fable learning for VII grade students of MTs throughout Padang, and (3) produce digital teaching materials that are effective in improving the understanding of fable learning for seventh grade students of MTs in Padang.

This development research refers to the development design steps developed by Tiagarajan. The development design is grouped into four development procedures, which include: (a) the design stage (devinen), (b) the design stage (design), and (c) the development stage (development), and the deployment (desiminate). Collecting data using interview guidelines, observation, student response questionnaires, and test script instruments.

This research (1) produces digital teaching materials that are packaged using Google Forms and equipped with manuals that can be used by students as learning resources to support fable learning, (2) the products produced are considered very feasible to improve understanding of fable learning based on the assessment of material experts, experts. the media and the test subjects, and (3) the resulting product was effective in improving student learning outcomes in the Fable story material.

## ABSTRAK

**LILIS ANDRIANI, 2021 Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Cerita Fabel Kelas VII siswa MTs se-Kota Padang.** Disertasi. Pascasarjana, Universitas Negeri Padang.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan: (1) menghasilkan bahan ajar digital untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran fabel pada siswa kelas VII MTs se-kota Padang, (2) menghasilkan bahan ajar digital yang layak untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran fabel siswa kelas VII MTs se-kota Padang, dan (3) menghasilkan bahan ajar digital yang efektif untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran fabel siswa kelas VII MTs se-kota Padang.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah desain pengembangan yang dikembangkan oleh Tiagarajan. Desain pengembangan tersebut dikelompokkan atas empat prosedur pengembangan, yang meliputi: (a) tahap perancangan (*devinen*), (b) tahap desain (*design*), dan (c) tahap pengembangan (*development*), dan Penyebaran (*desiminate*). Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, angket respon siswa, dan instrumen naskah tes.

Penelitian ini (1) menghasilkan bahan ajar digital yang dikemas menggunakan geogle form dan dilengkapi buku petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran fabel, (2) produk yang dihasilkan dinilai *sangat layak* untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran fabel berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan subyek uji coba, dan (3) produk yang dihasilkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi cerita Fabel.

## LEMBAR PENGESAHAN

---

Dengan persetujuan komisi Promotor/Pembahas/Penguji telah disahkan Disertasi atas nama:

Nama : **Lilis Andriani**

NIM. : 1204359

Melalui ujian terbuka pada tanggal 26 Februari 2021



**Prof. Yenni Rozimela, M. Ed., Ph.D.**  
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi

**Prof. Dr. Ahmad Fauzan**  
NIP. 19660430 199001 1 001

## LEMBAR KOMISI PROMOTOR/PENGUJI

---

Nama : Lilis Andriani  
NIM. : 1204359

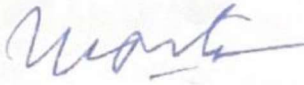
### Komisi Promotor/Penguji

Prof. Dr. H. Syahrul R, M. Pd.  
(Ketua Promotor/Penguji)



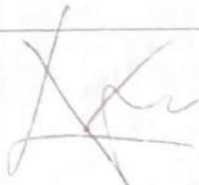
---

Prof. Dr. Ermanto, S. Pd., M. Hum  
(Promotor/Penguji)



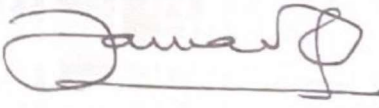
---

Prof. Dr. Yasnur Asri, M. Pd.  
(Promotor/Penguji)



---

Prof. Dr. Atmazaki, M. Pd.  
(Pembahas/Penguji)



---

Dr. Darmansyah, M. Pd.  
(Pembahas/Penguji)



---

Prof. Dr. Emzil, M. Pd.  
(Penguji dari luar)

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, disertasi dengan judul “pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Cerita Fabel Kelas VII siswa MTs se-Kota Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari promotor.
3. Di dalam karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2021

Saya yang menyatakan



**LILIS ANDRIANI**

NIM: 1204359

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih memberikan rahmat dan karunia-Nya, dengan rahmat dan karunia-Nya tersebut penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Pengembangan Model *Context, Input, Process*, dan *Product* (CIPP) untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Digital” Penelitian bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian disertasi ini. Pihak yang dimaksud sebagai berikut.

1. Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D., sebagai Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang;
2. Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd., sebagai promotor I yang telah memberikan masukan, wawasan, pandangan, dan arahan yang membantu penulis dalam menyelesaikan disertasi ini;
3. Prof. Dr. Ermanto, M. Hum sebagai promotor II yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi bantuan, arahan serta motivasi kepada penulis hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan disertasi ini;
4. Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd., sebagai promotor III yang dengan kesabaran dan ketulusan telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan dan motivasi yang begitu berarti, sehingga disertasi ini dapat selesai dengan baik;
5. Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd., sebagai pembahas I, yang banyak memberikan arahan dan masukan demi sempurnanya disertasi saya.
6. Dr. Darmansyah, M.Pd., sebagai pembahas II;
7. Dr. Abdurrahman, M.Pd., Dr. Ramalis Hakim, M. Pd dan Dra. Animar, M.Pd., sebagai Validator;
8. Drs. H. Hendri, M.Pd., Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Propinsi Sumatera Barat;
9. Drs. H. Marjanis, M.Pd., Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Padang;
10. Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan motivasi luar dalam;

11. Suami tercinta Isdarwiliyus, ST., dan anak-anak tersayang, Jency Putri Wilandri, S. Psi, Muhammad Fahrel, Larassati Putri Wilandri;
12. Bapak/Ibu Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri se-Kota Padang;
13. Guru-guru MGMP Bahasa Indonesia Tingkat MTs se-Kota Padang;
14. Siswa-siswa MTsN 1, 2, 4, dan 5 Kota Padang;
15. Keluarga, sahabat, dan pihak lain yang turut membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan disertasi ini;

Penulis menyadari bahwa disertasi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Penulis mengharapkan saran dan kritikan demi kesempurnaan disertasi ini. Semoga disertasi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2021  
Penulis

**Lilis Andriani**



## DAFTAR ISI

|   | Halaman   |
|---|-----------|
| ABSTRACT .....  | i         |
| ABSTRAK .....   | ii        |
| PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI .....                                     | iii       |
| PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI .....                              | iv        |
| SURAT PERNYATAAN.....   | v         |
| KATA PENGANTAR .....  | vi        |
| DAFTAR ISI .....  | viii      |
| DAFTAR TABEL .....  | xi        |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xiii      |
| <br>  |           |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                       | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....  | 12        |
| C. Tujuan Penelitian.....   | 12        |
| D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....                         | 13        |
| E. Pentingnya Penelitian.....   | 19        |
| F. Fokus dan sub fokus Penelitian .....                               | 20        |
| <br>  |           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                                    | <b>22</b> |
| A. Deskripsi Teori .....  | 22        |
| 1. Pembelajaran .....   | 22        |
| 2. Bahan Ajar .....   | 23        |
| 3. Bahan Ajar Digital.....  | 26        |
| 4. Teori-teori yang Melandasi Pengembangan Bahan Ajar Digital.....    | 29        |
| 5. Pembelajaran Teks Cerita Moral/Fabel .....                         | 32        |
| 6. Konsep Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Cerita Fabel ..... | 34        |

|  |           |
|--|-----------|
| 7. Pentingnya Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer..... | 35        |
| B. Kerangka Berpikir .....   | 36        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>   | <b>38</b> |
| A. Model Pengembangan.....   | 38        |
| B. Prosedur Penelitian.....  | 40        |
| 1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....   | 40        |
| 2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....  | 44        |
| 3. Tahap Pengembangan.....   | 44        |
| 4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....  | 45        |
| C. Teknik Pengumpulan Data .....   | 46        |
| 1. Observasi .....   | 46        |
| 2. Wawancara .....   | 46        |
| 3. Kuesioner.....  | 47        |
| D. Teknik Analisis Data.....   | 56        |
| 1. Analisis Deskriptif Kualitatif.....   | 56        |
| 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif.....  | 56        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>   | <b>61</b> |
| A. Hasil Penelitian.....   | 61        |
| 1. Hasil Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....  | 61        |
| 2. Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....  | 67        |
| 3. Tahap Pengembangan.....   | 75        |
| 3. Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....   | 94        |
| B. Produk Akhir .....  | 105       |
| C. Pembahasan .....  | 105       |
| 1. Validasi Bahan Ajar Digital.....  | 106       |
| 2. Praktikalitas Bahan Ajar Digital.....   | 108       |

|   |                                     |            |
|---|-------------------------------------|------------|
| 3.  | Observasi Keterlaksanaan RPP .....  | 108        |
| 4.  | Efektivitas Bahan Ajar Digital..... | 110        |
| D.  | Keterbatasan Penelitian.....        | 111        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b> |                                     | <b>113</b> |
| A.  | Kesimpulan .....                    | 113        |
| B.  | Implikasi .....                     | 115        |
| C.  | Saran.....                          | 115        |

## DAFTAR TABEL

| Tabel  | Halaman |
|--|---------|
| 1. 1 Spesifikasi Bahan Ajar Pembelajaran .....   | 15      |
| 3. 1 Tabel Pedoman Wawancara Guru.....   | 42      |
| 3. 2 Tabel Pedoman Wawancara Siswa .....   | 43      |
| 3. 3 Instrumen Wawancara dengan Guru.....  | 46      |
| 3. 4 Instrumen Wawancara dengan Siswa.....   | 47      |
| 3. 5 Instrumen Lembar Validasi RPP.....  | 48      |
| 3. 6 Instrumen Lembar Validasi Media.....  | 51      |
| 3. 7 Instrumen Lembar Penilaian Pengetahuan.....   | 51      |
| 3. 8 Instrumen Lembar Penilaian Keterampilan .....   | 52      |
| 3. 9 Instrumen Lembar Keterlaksanaan RPP .....   | 52      |
| 3. 10 Instrumen Angket Respon Guru.....  | 53      |
| 3. 11 Instrumen Angket Respon Siswa .....  | 55      |
| 3. 12 Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....   | 56      |
| 3. 13 Penskoran menggunakan Skala Likert .....   | 56      |
| 3. 14 Kategori Validitas Media Pembelajaran .....  | 57      |
| 3. 15 Pedoman pemberian skor memakai Skala Likert.....   | 58      |
| 3. 16 Pedoman pemberian skor memakai Skala Likert.....   | 58      |
| 3. 17 Kategori Penilaian Kompetensi Keterampilan.....  | 59      |
| 4. 1 Konsep-konsep Materi Menulis, Menelaah/ Menyusun Teks Cerita<br>Moral/Fabel .....               | 65      |
| 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....  | 66      |
| 4. 3 Kerangka Bahan Ajar Digital berbasis Cerita Fabel .....   | 69      |
| 4. 4 Kisi-kisi Soal Evaluasi .....   | 74      |
| 4. 5 Rincian Validator Bahan Ajar Digital "Microsoft PowerPoint Show Berbasis<br>Google Form".....   | 76      |
| 4. 6 Rangkaian Praktisi Bahan Ajar Digital "Microsoft PowerPoint Show berbasis<br>Google Form" ..... | 76      |
| 4. 7 Hasil Penilaian Instrumen Validasi .....  | 76      |
| 4. 8 Hasil Penilaian Instrumen Praktikalitas .....   | 77      |
| 4. 9 Revisi Bahan Ajar Digital .....   | 78      |
| 4. 10 Hasil Validasi RPP .....   | 83      |
| 4. 11 Hasil Validasi Media "Microsoft PowerPoint Show berbasis Google Form"<br>.....                 | 84      |
| 4. 12 Hasil Validasi Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan .....                                | 85      |
| 4. 13 Hasil Validasi Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan.....                                | 86      |
| 4. 14 Waktu Penerapan Uji Coba Bahan Ajar Digital .....  | 86      |
| 4. 15 Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP.....  | 87      |
| 4. 16 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Guru .....  | 88      |
| 4. 17 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 5 Kota Padang..                          | 89      |
| 4. 18 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 4 Kota Padang..                          | 90      |
| 4. 19 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 5 Kota Padang.....                                 | 91      |

|   |     |
|---|-----|
| 4. 20 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 4 Kota Padang.....        | 91  |
| 4. 21 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 5 Kota Padang..... | 93  |
| 4. 22 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 4 Kota Padang..... | 93  |
| 4. 23 Rekapitulasi Data Efektivitas Bahan Ajar Digital .....                | 94  |
| 4. 24 Waktu Pelaksanaan Penyebaran Media Pembelajaran.....                  | 95  |
| 4. 25 Hasil Observer Keterlaksanaan RPP .....                               | 96  |
| 4. 26 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 1 Kota Padang.. | 97  |
| 4. 27 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 2 Kota Padang.. | 97  |
| 4. 28 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 4 Kota Padang.. | 98  |
| 4. 29 Hasil Analisis Praktikalitas Angket Respon Siswa MTsN 5 Kota Padang.. | 98  |
| 4. 30 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 1 Kota Padang.....        | 100 |
| 4. 31 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 2 Kota Padang.....        | 100 |
| 4. 32 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 4 Kota Padang.....        | 100 |
| 4. 33 Hasil Penilaian Kompetensi Pengetahuan MTsN 5 Kota Padang.....        | 100 |
| 4. 34 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 1 Kota Padang...   | 102 |
| 4. 35 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 2 Kota Padang...   | 102 |
| 4. 36 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 4 Kota Padang...   | 103 |
| 4. 37 Hasil Penilaian kompetensi Keterampilan Siswa MTsN 5 Kota Padang...   | 103 |
| 4. 38 Rekapitulasi Data Efektivitas Bahan Ajar Digital .....                | 104 |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| 1. 1 Hasil Belajar Siswa .....  | 7       |
| 2. 1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Evaluasi CIPP Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Memahami Teks Cerita Moral/Fabel di MTsN se-Kota Padang..... | 37      |
| 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar .....  | 40      |
| 4. 1 Warna latar Media sebelum direvisi .....   | 79      |
| 4. 2 Warna latar Media setelah direvisi.....  | 80      |
| 4. 3 Ucapan Pembuka sebelum direvisi .....  | 80      |
| 4. 4 Ucapan Pembuka setelah direvisi.....   | 81      |
| 4. 5 Identitas Bahasa Indonesia sebelum direvisi.....   | 81      |
| 4. 6 Identitas Bahasa Indonesia setelah direvisi.....   | 82      |
| 4. 7 Kata fabel sebelum direvisi.....   | 82      |
| 4. 8 Identitas Bahasa Indonesia setelah direvisi.....   | 83      |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Permendiknas No. 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan (SNP) menjelaskan untuk memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, dengan proses pembelajaran di satuan pendidikan yang interaktif, menyenangkan, dan bermanfaat, yang menyatakan akan menyediakan posisi yang luas untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian yang relevan dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikis siswa. Oleh karena itu, untuk memenuhi kewajiban regulasi pemerintah, tahapan pembelajaran harus didesain dan dilakukan oleh pendidik.

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi prioritas semua negara saat ini, bahkan di Indonesia, sejumlah dan upaya yang sudah dilaksanakan oleh pemerintah untuk menaikkan kualitas pendidikan. Tahapan pendidikan dan pembelajaran membutuhkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memfasilitasi tahapan pembelajaran yang semakin berkualitas. Guru harus bisa menerapkan pembelajaran yang efektif. Sehingga, guru perlu mempunyai pengetahuan yang matang mengenai komponen teknis yang dikembangkan untuk menggunakannya. Dengan begitu, tahapan pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Sekarang ini, guna teknologi digital dapat dilihat dalam berbagai langkah kehidupan. Misalnya dalam bidang pendidikan, penggunaan digital dikembangkan tidak saja digunakan hanya untuk keperluan administrasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran.

Masalah yang cukup sering ditemui oleh siswa dalam pembelajaran adalah kesalahpahaman saat memahami materi pelajaran. Hal itu disebabkan oleh pendidik yang hanya mengajarkan materi yang bersifat teori dan tanya jawab serta penugasan terstruktur melalui pembelajaran di kelas, kurang difasilitasi dengan tahapan pembelajaran yang membuat siswa lebih tertantang dalam mengerjakan tugas-tugas atau memanfaatkan serta memakai banyak media misalnya penerapan bahan ajar digital atau pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technologies) maupun penggunaan bahan ajar berbasis teknologi/TIK. Mutu pembelajaran ditetapkan oleh sejumlah faktor, yaitu fasilitas dan utilitas yang sangat baik untuk mempraktikkan tahapan pembelajaran. Di dunia pendidikan, alam perlu tahu bahwa siswa bersemangat dan tumbuh dan dipelihara hari ini. Siswa jenuh dengan pengumuman materi pembelajaran, sehingga mereka tidak berpikir menarik.

Merujuk pada pengamatan penulis di satu MTs Kota Padang, siswa menggandrungi teknologi digital. Mereka suka belajar di komputer, laptop, dan ponsel. Sehingga, pendidik harus mampu mempergunakan suasana, melengkapi sumber belajar dan materi yang sesuai dengan selernya, serta memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Penulis tertarik untuk menghasilkan bahan ajar digital karena sumber belajar digital belum maksimal untuk relevan dengan pembelajaran dan kurangnya sumber daya dan media pembelajaran yang tersedia. Buku cetak adalah bahan yang digunakan oleh guru sekolah. Beberapa siswa merasa kesulitan untuk membawa buku cetak, terutama jika mereka memiliki lebih dari satu jam mengajar per hari. Tidak sama dengan bahan ajar digital yang



bisa dibuka di komputer, laptop dan handphone. Enteng serta praktis.

Materi digital merupakan materi yang isinya dalam format digital dan dapat dalam format audio, audiovisual, atau multimedia interaktif. Merujuk pada definisi sebelumnya, bahan ajar digital merupakan rangkaian bahan ajar yang dirancang secara berurutan dan runtut yang menyajikan persyaratan kemampuan yang telah dipelajari siswa dalam proses pembelajaran, yang merupakan campuran multimedia interaktif. Membuat materi digital dapat mencakup tidak hanya tulisan, tetapi juga animasi gerak, video, dan audio. Hal ini menjadikannya sebagai materi yang menarik dan interaktif sehingga pembelajaran tidak monoton.

Menurut Wanda (2017), guru harus mampu menggunakan perangkat teknis yang tersedia dan membuat materi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga, pengembangan bahan ajar penting dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, terutama pemahaman teks moral/perumpamaan. Salah satu tujuan pembelajaran yang diperoleh siswa kelas VI SMP/MT berdasarkan kompetensi inti silabus 2013 3.11 dan 4.11 harus mampu mengidentifikasi informasi tentang perumpamaan yang dibaca dan didengar siswa dan perumpamaan yang diucapkan kembali. menjadi. Namun pada kenyataannya siswa masih belum mampu mengidentifikasi dan mengkaji bagian KD.

Menurut lembaga penelitian dan penerbitan komputer, orang hanya mengingat sekitar 20 juta dari apa yang mereka lihat dan 30.000 dari yang mereka dengar. Namun, seseorang bisa mengingat 50% dari segala yang dia lihat dan dengar dan 80% dari apa yang dia lihat dan dengar pada saat yang bersamaan.

Oleh karena itu, multimedia dinyatakan sebagai alat yang sangat efektif dalam pendidikan dan pendidikan. Prihantana, dkk. (2014).

Sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Manfaat yang didapatkan yaitu berupa peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang ilmu tata bahasa dapat membantu siswa mengatasi masalah dan tantangan dalam pembelajaran.

Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari sarana penunjang dalam menerima materi ajar dari guru. Hal ini disampaikan dalam wawancara serta observasi terhadap beberapa orang guru sewaktu diadakan observasi di salah satu MTs di kota Padang.

Hasil dari wawancara tersebut, bahan ajar dalam pembelajaran biasanya dikemas dalam pembelajaran sederhana, apakah dalam bentuk buku teks, LKS, dan yang lainnya, hasilnya belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Senada dengan Letchumanan (2014) mengemukakan bahwa peserta didik dalam membuat tugas, terutama dalam kebahasaan jika dihubungkan dengan bahan ajar digital terjadi peningkatan dalam hal ketepatan, kefasihan dan kerumitan bahasa. Sebab bahan ajar digital sangat membantu siswa terutama yang bisa didengar dan dilihat/diamati. Dengan menggunakan bahan ajar digital misalnya komputer, multimedia, internet, dan lain-lain amat berperan bagi siswa dalam mengevaluasi cara/gaya belajar dan memperbanyak serta meningkatkan pengetahuan. Menurut S. Amutha (2011) dampak pembelajaran tidak semata-mata tergantung pada efisiensi guru dalam menyampaikan pesan. Tapi setelah munculnya teknologi multimedia siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk

meningkatkan kemampuan belajarnya serta termotivasi untuk belajar.

Wiyono (2011), Dewasa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutakhir membuat nyaris seluruh kegiatan manusia melibatkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu, diperlukan upaya untuk mendorong pembelajaran tentang ilmu-ilmu tersebut. Hal ini sejalan dengan Mitchell (2003), dimana materi digital dapat memotivasi siswa untuk berkreasi dan membangun pengetahuan. Materi digital dapat digunakan untuk menumbuhkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan proses pembelajaran. Materi digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan membangun pengetahuan secara positif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa bahan ajar digital sangat efektif dan bisa menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman siswa seperti yang dikembangkan dengan kombinasi dari teks, audio, animasi, foto, video dan pedagogis aplikasi yang dicampur untuk memvisualisasikan konten.

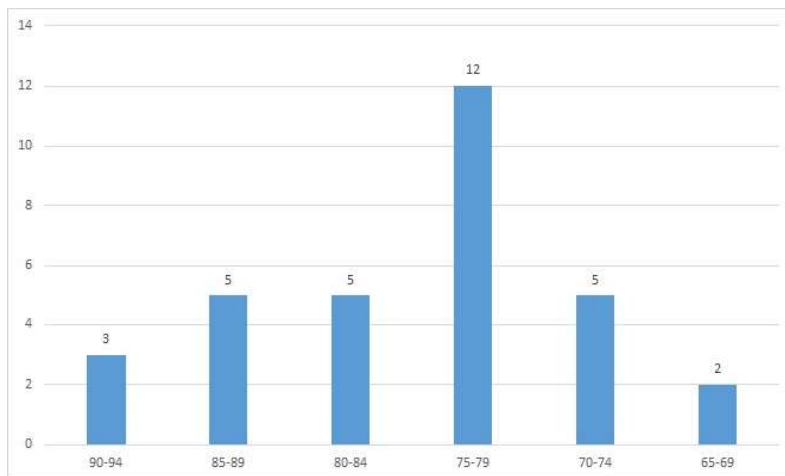
Basoz (2014) mengungkapkan bahwa akhir-akhir ini computer atau teknologi sebagai bahan ajar dalam bentuk digital telah menjadi garda terdepan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa.

Dari uraian di atas, jelas bahwa masih besar peluang bagi pendidik untuk mengembangkan bahan ajar digital guna membantu mereka memperdalam ilmunya. Materi juga mengadaptasi karakteristik 2013, Trianto (2013), materi yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri secara bebas dan kreatif dengan tugas dan pilihan teks saat ini.

Menurut Prastowo (2013), materi digital adalah materi (baik informasi

maupun alat dan teks) yang dirancang secara berurutan. Ini memperlihatkan pemetaan kompetensi yang dipahami siswa secara lengkap dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian serta hasil pengamatan awal yang dilaksanakan pada salah satu madrasah di Kota Padang ditemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia tentang teks fable yang selama ini berlangsung sebagian besar masih bersifat monoton dan hanya menggunakan buku guru serta siswa sebagai media pembelajaran. Buku teks hanya mampu menyajikan sebuah teks dan guru membacakan. Hal tersebut merupakan kelemahan dari penggunaan buku teks khususnya pada materi pembelajaran yang disajikan pada semester tersebut. Selain dari buku teks, faktor lain yang menjadi penghambat lancarnya pembelajaran berasal dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia itu sendiri. Guru kesulitan dalam mengembangkan pelajaran sehingga siswa kesulitan untuk memahaminya, kecuali apabila guru menjelaskan secara rinci dan berulang-ulang. Tentu berdampak pada waktu PBM yang tidak efektif. Dalam mengatasi hal tersebut guru telah membuat pembaharuan dengan membuat media pembelajaran powerpoint namun pembaharuan pembelajaran ini belum membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar. Apalagi tuntutan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 80, bila belum tercapai maka akan diadakan remedial.



Gambar 1. 1 Hasil Belajar Siswa

Gambar tersebut menjelaskan bahwa dari 32 orang siswa yang mendapatkan skor di bawah KKM sebanyak 19 orang, sedangkan di atas KKM hanya 15, karena KKM yang telah ditentukan madrasah yaitu 80. Kenyataan yang ada di lapangan masih belum menunjukkan hasil yang baik pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada Kompetensi Inti (KI) 4. Memproses, menguraikan, dan menelaah dalam ranah konkret (memakai, memilah, memasang, memperbaharui, dan mencipta). KD 4.11.

Selanjutnya observasi dan wawancara dengan seorang pendidik madrasah di Kota Padang beberapa waktu yang lalu dapat diuraikan beberapa hal. Pertama, siswa kurang senang dalam membaca terutama membaca cerita moral/fabel. Kedua, apabila ditugaskan memahami cerita moral/fabel siswa kebanyakan ribut dan mondar-mandir ke bangku-bangku temannya. Ketiga bahan ajar dalam memahami cerita moral/fabel kurang bervariasi atau monoton. Keempat, siswa kurang termotivasi mengikuti pelajaran memahami cerita moral/fabel apalagi sekarang berbasis sentifik, secara tidak langsung peserta didik mencari sendiri apa yang ditugaskan oleh guru. Akibatnya siswa tampak kurang antusias dalam

menjawab tugas-tugas yang diberikan guru.

Bertolak dari permasalahan ini, dibutuhkan sebuah pembaharuan dalam pembelajaran di kelas bagi guru bahasa Indonesia. Hasil penelitian Hyland (2007) menyebutkan bahwa guru seharusnya dapat menerapkan program penulisan terbaru yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan mempertimbangkan konteks sosial budayanya sendiri. Kemudian temuan Lee (2012) mengungkapkan bahwa guru harus memanfaatkan peluang kerja sama dengan para guru lain untuk saling berbagi ilmu pengetahuan individual mereka dan belajar satu sama lain.

Selama ini masih banyak kendala dalam mengimplementasikan kurikulum 2013. Salah satu masalah yang ditemui pendidik adalah kurangnya akses ke materi yang dapat digunakan guru untuk memberikan materi kepada siswanya dan mengajarkan keterampilan khusus kepada mereka. Guru juga belum sepenuhnya memahami makna dari setiap KD yang diberikan dalam silabus. Oleh karena itu, guru masih menghadapi kesulitan dalam merancang materi digital yang relevan dengan siswa dan instrumen belajar guna mencapai kemampuan dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Ada dua hal yang perlu diperhatikan agar kegiatan belajar Anda berhasil dan mencapai tujuan belajar Anda. Pertama, pendidik harus bisa menyajikan materi yang relevan dengan kebutuhan siswanya. Kedua, pendidik harus bisa mendesain bahan ajar untuk berkontribusi dengan mengajar peserta didik tentang materi pelajaran, karakteristik siswa dan gaya belajar, kondisi sekolah, dan kemudahan penggunaan bahan ajar tersebut.

Guru bahasa Indonesia juga dituntut menghasilkan kondisi belajar yang menyenangkan agar bisa memotivasi siswa pada fase masa beranjak remaja pertengahan (12-14 tahun). Guru bisa mendayagunakan melalui media pembelajaran yang bagus, menyenangkan, serta bervariasi. Pemakaian media, utama sekali bagi peserta didik untuk berkontribusi dalam mencetuskan ide. Menurut Kingsley (2008) penelitian tentang apakah ada perbedaan signifikan secara statistik antara pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan perangkat lunak (bahan ajar digital) mata pelajaran sejarah Amerika dibandingkan dengan pendidik yang tidak menerapkan program. Hasilnya pendidik yang menerapkan bahan ajar digital meningkat rata-rata 50%. Menurut Ipek (2014) berdasarkan hasil temuan penelitian dan sumber daya dalam bidang teknologi dan desain bahan ajar digital, menunjukkan hasil atau perkembangan lebih efektif dan signifikan dalam pendidikan. Salas (2016) menambahkan aplikasi multimedia berupa bahan ajar digital, dan aplikasi mobile mewakili alat-alat dan bahasa akademisi di abad ke-21. Pengguna memahami betapa pentingnya teknologi. Jika gagap teknologi maka, pendidikan dianggap remeh. Teknologi pendidikan adalah tantangan untuk kehidupan yang inovatif.

Banyak penelitian yang telah dilaksanakan sehubungan dengan pemakaian bahan ajar digital di dalam pembelajaran seperti, Beechler (2012) mengemukakan bahwa “Studi ini mengukur hasil pembelajaran peserta didik dalam menggunakan instruksi bantuan komputer ketika mengembangkan pengetahuan mereka tentang kata-kata konkret yang bisa dilihat indra penglihatan”. Juga Kim dan Gilman (2008) berpendapat bahwa penelitian ini merupakan investigasi terhadap

penggunaan komponen multimedia seperti teks visual, teks lisan, dan grafik dalam program pengajaran mandiri berbasis web untuk meningkatkan pembelajaran kosakata siswa di Myungin Middle School di Seoul, Korea Selatan. Selanjutnya Mathew (2013) mengungkapkan bahwa telah menjadi fenomena umum untuk mengintegrasikan buku teks bahasa dengan audio dan video sebagai sumber daya tambahan untuk kegiatan pembelajaran bahasa di kelas. Kemudian, Bello (2016) menemukan bahwa ada hubungan yang berarti antara media audio visual dan faktor lingkungan dalam kinerja akademik peserta didik pada sekolah menengah di Borno State. Hasil penelitian Shabiralyani, (2015) adalah guru tentang penggunaan alat peraga (foto, video animasi, proyektor, film, dll) yang dijadikan sarana memotivasi untuk menaikkan atensi peserta didik ketika membaca teks sastra hasil penelitiannya. pendapat dari. Secara keseluruhan, dari penelitian yang dilaksanakan bisa ditarik kesimpulan yakni penggunaan media audiovisual menimbulkan perhatian peserta didik selama pembelajaran.

Asyhar (2012) membedakan antara multimedia dan audiovisual. Contoh multimedia termasuk konferensi video dan kaset video, termasuk media audiovisual, dan aplikasi komputer interaktif dan non-interaktif. Menurut Katherine (2009) pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan pedagogik namun dengan instruksi media bisa pengetahuan siswa sedikit lebih tinggi karena berkaitan dengan panca indara. Disamping hal tersebut, penerapan media komputer berupa multimedia menawarkan imej positif bagi pendidik dengan memudahkan pendidik mengevaluasi apa yang sudah dipelajari, menghemat waktu dan menaikkan motivasi peserta didik untuk belajar meningkat.



Multimedia dapat diartikan sebagai media berbasis komputer yang memakai beragam media secara terintegrasi dalam satu aktifitas pembelajaran. Multimedia menampilkan pengalaman belajar langsung melalui perilaku dan perilaku di tempat, serta melalui partisipasi dalam permainan, simulasi, permainan peran, permainan, dan sebagainya.

Pembelajaran dengan bahan ajar digital dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa. Mulai dari materi dan latihan yang akan dilaksanakan. Bahan ajar digital dirancang menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint atau lebih dikenal dengan PowerPoint. Multimedia interaktif lebih mengedapankan interaksi antara media, peserta didik dan juga pendidik dalam aktifitas belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam aplikasi Microsoft Power Point Ini membantu untuk menyampaikan subjek kepada siswa dan mendukung guru dalam menilai siswa. Seperti yang dikemukakan Harjanto (2005), materi digital dapat mendukung proses belajar siswa di kelas dan pada akhirnya diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapai. Informasi yang disampaikan melalui media biasanya disajikan dalam bentuk gambar, dokumenter, film, tabel, peta, grafik, bagan dan lainnya. Bahan ajar digital juga merupakan media pembelajaran yang sudah melalui rancangan. Bahan ajar ini dirancang dengan menggunakan model desain simulasi untuk memudahkan proses pembelajaran. Pada bahan ajar digital model simulasi dilengkapi dengan materi, latihan dan evaluasi siswa.

Jizantara (2013) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan materi

digital (kelas eksperimen) mempunyai rerata nilai dan motivasi yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan materi digital (kelas kontrol). Sebagai perbandingan dengan gambar sebelumnya, berikut disajikan gambar yang proses penilaiannya diperoleh dari siswa yang menggunakan bahan ajar digital.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari ulasan latar belakang tersebut, ditetapkan rumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Siswa kelas 7 cenderung kurang termotivasi untuk mempertahankan apa yang sudah dipelajari di kelas, membuat mereka merasa bosan dan pasif, sehingga sulit untuk memahami pembelajaran matematika.
2. Adanya kekurangan bahan ajar yang dipakai oleh pendidik dan siswa untuk pembelajaran. Hal ini dikarenakan kita hanya menerapkan media cetak.
3. Bahan yang diterapkan tidak mengundang perhatian siswa.
4. Peserta didik memerlukan bahan yang memungkinkan mereka untuk menggambarkan materi abstrak dengan cara yang gampang dipahami.
5. Materi yang diterapkan belum interaktif.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan pengembangan penelitian yaitu

1. Membuat bahan ajar digital berbasis fabel pada siswa kelas VII MTs se kota Padang.
2. Membuat bahan ajar digital yang relevan untuk menaikkan hasil pembelajaran berbasis fabel pada peserta didik kelas VII MTs se kota Padang.

3. Membuat bahan ajar digital yang efektif untuk menaikkan hasil pembelajaran berbasis fabel pada peserta didik kelas VII MTs se kota Padang
4. Menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas bahan ajar digital pembelajaran fabel siswa kelas VII MTs

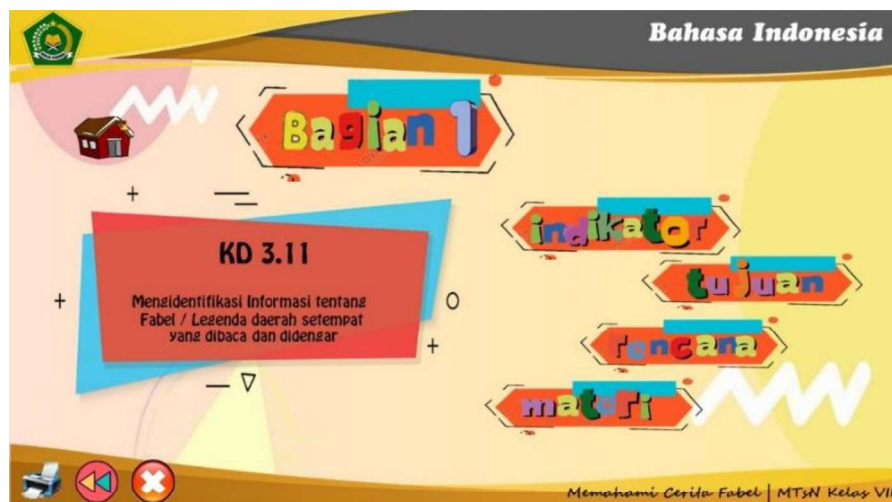
#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

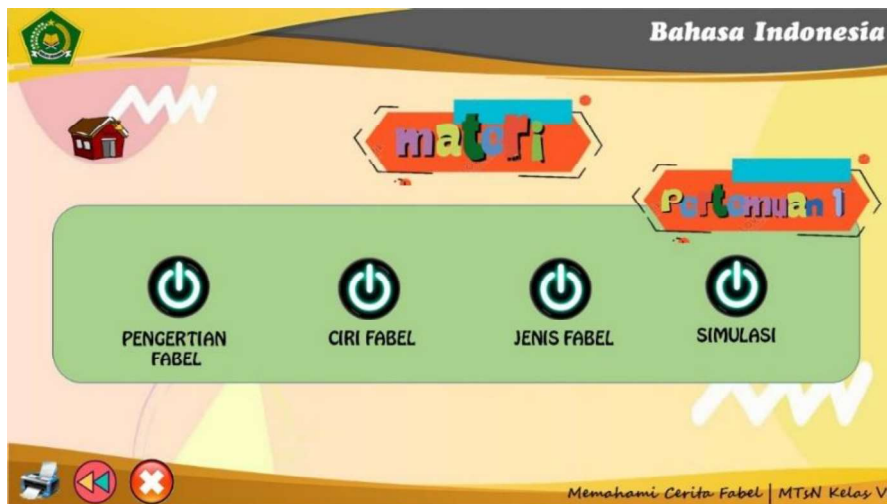
Merujuk pada tujuan penelitian, ditetapkan produk yang dirancang dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar digital *PowerPoint Show* berbasis *Google Forms* berbasis cerita fabel peserta didik kelas VII MTs se-kota Padang seperti:

1. Perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengembangan bahan ajar digital *PowerPoint Show* berbasis *Google Forms*.
2. Bahan ajar digital yang dikembangkan dengan memasukkan materi cerita fabel lalu dijadikan ke bentuk *PowerPoint Show*.
3. Cerita Fabel dijadikan ke dalam bentuk *Powerpoint Show* bersifat interaktif sehingga peserta didik ikut secara aktif pada pembelajaran. Sedangkan untuk mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan latihan akan dijadikan dalam bentuk *Google Form*.

Media pembelajaran *PowerPoint Show* berbasis *Google Forms* pada materi cerita fabel dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini memuat beberapa hal: pengenalan awal, yang meliputi ucapan selamat datang bagi peserta didik sebelum memulai pembelajaran dan memilih menu bagian pembelajaran. Bagian *pembelajaran*, yang meliputi kompetensi dasar dan lima tombol utama yaitu,

indikator, tujuan, rencana dan materi. *Materi* yang disajikan menggunakan bahan ajar digital adalah cerita fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia di semester genap dengan memuat tombol materi yang akan disajikan termasuk tombol simulasi untuk evaluasi belajar siswa. Supaya lebih detail bisa dicermati pada gambar di bawah ini.





Pengoperasian bahan ajar *PowerPoint Show* berbasis *Google Forms* ini menggunakan Handphone masing-masing peserta didik. Untuk mengerjakan latihannya peserta didik dialihkan ke *Google Form* dengan cara mencantumkan linknya pada *Powerpoint Show* yang dilakukan secara online. Sebelum mengoperasikan media pembelajaran *Powerpoint Show* ini peserta didik terlebih dahulu mengunduh aplikasi pembuka office. Untuk lebih jelasnya spesifikasi media yang dibuat dapat dicermati pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Spesifikasi Bahan Ajar Pembelajaran

| No . | Bahan Ajar      | Jenis Huruf                   | Ukuran Huruf | Warna     | Design Screen     | Layo ut           | Backgr ound |
|------|-----------------|-------------------------------|--------------|-----------|-------------------|-------------------|-------------|
| 1    | Cover           | Hobo Std (Judul)              | 20           | Cam-puran | Gambar (JPG, PNG) | 1247 x 718 pixels | abstract    |
|      |                 | Brush Script Std (Sub Judul)  | 20           |           |                   |                   |             |
|      |                 | Angella Outline (Tombol)      | 20           |           |                   |                   |             |
| 2    | Pengenalan Awal | Cooper Std Black (Nama Mapel) | 28           | Cam-puran | Gambar (JPG, PNG) | 1247 x 718 pixels | abstract    |
|      |                 | Hobo Std (Sambutan)           | 18           |           |                   |                   |             |

|   |                    |                                 |    |           |                          |                   |          |
|---|--------------------|---------------------------------|----|-----------|--------------------------|-------------------|----------|
|   |                    | Segoe Script (Identitas Materi) | 16 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Angella Outline (Tombol)        | 20 |           |                          |                   |          |
| 3 | Bagian Materi      | Cooper Std Black (Nama Mapel)   | 28 | Cam-puran | Gambar (JPG, PNG)        | 1247 x 718 pixels | abstract |
|   |                    | Angella Outline (Tombol)        | 20 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Hobo Std (KD)                   | 20 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Segoe Script (Identitas Materi) | 16 |           |                          |                   |          |
| 4 | Materi             | Cooper Std Black (Nama Mapel)   | 28 | Cam-puran | Gambar (JPG, PNG)        | 1247 x 718 pixels | abstract |
|   |                    | Hobo Std (Judul)                | 16 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Hobo Std (Materi)               | 16 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Segoe Script (Identitas Materi) | 16 |           |                          |                   |          |
| 5 | Simulasi/ Evaluasi | Arial (Judul)                   | 20 | Cam-puran | Gambar (JPG, PNG), Video | 1247 x 718 pix    | Plaint   |
|   |                    | Arial (Soal)                    | 16 |           |                          |                   |          |
|   |                    | Hobo Std (Teks cerita Fabel)    | 16 |           |                          |                   |          |

1. Produk bahan ajar digital mempunyai beberapa elemen seperti cover halaman, kata pengantar, daftar isi, isi pada tiap aktivitas pembelajaran (tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan soal, kunci jawaban).
2. Software bahan ajar digital adalah aplikasi yang dirancang dalam format digital yang menggabungkan sejumlah text, figur, dan animasi pada bagian materi.

3. Bahan ajar interaktif dirancang memakai Compact Disk (CD) disertai dengan buku petunjuk pemakaian.
4. Produk bahan ajar digital ini dikembangkan memakai
5. Seluruh konten yang dimuat dalam aplikasi bahan ajar interaktif bisa digunakan secara online.
6. Produk bahan ajar digital bisa digunakan pada spesifikasi minimal: sistem operasi windows XP (32-bit/64-bit), RAM minimal 2 GB, Intel core 2 Duo.

**a. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini adalah

1. Untuk peserta didik, menjadi salah satu sumber belajar alternatif yang bisa dipakai dalam pembelajaran mandiri siswa.
2. Untuk pendidik, bisa menjadi salah ssatu alternative dalam menggunakan bahan ajar.
3. Untuk sekolah, bisa menjadi pertimbangan dalam peningkatan sumber belajar.
4. Bagi peneliti, bisa dijadikan ssebagai sarana dalam menghasilkan bahan ajar.

**b. Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi pengembangan supaya penelitian ini terlaksananya yakni:

1. Pendidik dan peserta didik sudah mempunyai kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat lunak seperti android, laptop, ataupun komputer.

2. Guru belum menggunakan bahan ajar digital untuk pembelajaran fabel.
3. Bahan ajar gital bisa dikatakan sumber alternative sumber belajar mandiri maupun klasikal pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Bahan ajar digital belum digunakan pada sekolah uji coba.



## **E. Pentingnya Penelitian**

Berdasarkan spesifikasi produk yang diciptakan, maka pengembangan ini penting untuk menjadi solusi sejumlah keterbatasan yang mungkin disebabkan oleh guru atau sumber belajar, serta mempermudah pendidik dan juga siswa saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia supaya sasaran pembelajaran bisa diperoleh dengan maksimal. Kelengkapan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah adalah salah satu faktor penunjang dilaksanakannya pengembangan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang mandiri (*individual learning*) karena bersifat praktis dan efisien. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan siswa. Pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, adanya media pembelajaran ini diasumsikan bisa menaikkan hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Pentingnya penelitian berupa media pembelajaran Microsoft Powerpoint Show berbasis Google Form pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini bisa dilihat pada dua aspek yaitu aspek teoretis dan pragmatis/praktis. Pertama, bila ditinjau dari aspek teoretis, materi cerita fabel yang dimasukkan ke dalam bagian Microsoft Powerpoint Show adalah untuk menjawab sebagian permasalahan yang terjadi pada pembelajaran cerita fabel mata pelajaran bahasa Indonesia yang sesuai pelaksanaannya dengan Kurikulum 2013. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yaitu cerita fabel yang dimasukkan ke dalam Microsoft Powerpoint Show dan disajikan dalam bentuk video dimasukkan ke dalam Google Forms tersebut, guru dapat menggunakannya untuk menguji

kemampuan, pemahaman, dan keterampilan siswa mengenai materi yang disampaikan. Selanjutnya, media pembelajaran tersebut bisa menolong pendidik dalam menciptakan tahapan pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan, dan menarik. Kedua, dari aspek pragmatis/praktis (a) untuk peneliti, dapat memperluas wawasan bagi mengembangkan ilmu pengetahuan pada dunia pendidikan, khususnya dalam mengimplementasikan proses pembelajaran interaktif di lembaga pendidikan menengah pertama (b) menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain atau peneliti lanjutan, terkhusus pada objek yang sama pada waktu dan tempat yang berlainan (c) untuk pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia, bisa digunakan sebagai media yang bermanfaat untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan, dan menarik (d) bagi peserta didik, memberikan motivasi dan minat dalam memahami cerita fabel yang disajikan dalam bentuk video.

## **F. Fokus dan sub fokus Penelitian**

### **1. Fokus Penelitian**

Begitu pentingnya pengembangan media pembelajara di atas, maka fokus penelitian ini adalah:

- a. Pengembangan bahan ajar digital berbasis cerita Fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa menolong peserta didik belajar dengan mudah.
- b. Pengembangan bahan ajar digital berbasis cerita fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa menolong siswa mandiri dalam belajar, serta merangsang peserta didik supaya berpikir secara kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Merujuk pada fokus penelitian yang sudah dipaparkan tersebut, maka sub

fokus dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi:

1. Bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran fabel terbatas pada pembelajaran berbasis komputer.
2. Materi yang ditentukan atau disajikan dalam bentuk bahan ajar digital hanya terbatas pada materi memahami Kompetensi Inti (KI) 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangai, memodifikasi, dan membuat) Kompetensi Dasar (KD) 4.2. Memahami dan struktur teks cerita moral/fabel.
3. Subjek penelitian ini terbatas pada kelas VIII.1 MTsN 1 Kota Padang, VIII.1 MTsN 2 Kota Padang, VIII. 6 MTsN 4 Kota Padang, dan VIII.2 MTsN 5 Kota Padang.