

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Proses Penyusunan Bahan Ajar *E-Flipbook*.

1. Potensi dan Masalah

Bab sebelumnya peneliti sudah menjelaskan bahwa penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian & pengembangan atau sering dikenal dengan R&D (*Research & Development*). Peneliti juga memakai langkah penelitian R&D milik *Borg&Gall* level 1 yang dimana penelitian hanya sampai pada tahap validasi produk saja. Maka dari itu potensi dan masalah adalah tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini.

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah diidentifikasi dengan cara melakukan observasi ke beberapa sekolah. Peneliti mencari tahu apa problematika pembelajaran yang dialami oleh siswa, dan ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa sebagai berikut:

- a. Siswa memiliki minat belajar yang kurang karena sistem pembelajaran yang monoton
- b. Metode pembelajaran yang monoton dinilai membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran
- c. Bahan ajar yang digunakan masih berupa buku dan LKS juga dinilai kurang membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa
- d. Minimnya kemampuan siswa untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam memperluas pengetahuan tentang pembelajaran.

- e. Maraknya perilaku *Indisipliner* yang dilakukan oleh siswa akibat dari salahnya menggunakan sosial media.

2. Desain Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar pada skripsi ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis buku digital atau *E-Flipbook*. Produk yang dihasilkan berupa *E-Flipbook*. Pada penelitian dan pengembangan kali ini peneliti memanfaatkan aplikasi editor canva dalam proses pembuatan bahan ajar atau proses editing desain bahan ajar, dan untuk penyebaran bahan ajar peneliti menggunakan website <https://heyzine.com>. Untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses bahan ajar. Materi yang tertera dalam bahan ajar yakni tentang fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa. Penerapan bahan ajar ini diterapkan kepada siswa SMP/MTs kelas VII karena bertepatan dengan materi pembelajaran yang ditempuh di kelas VII SMP. Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap Validasi ahli karena keterbatasan waktu, dan juga merujuk pada langkah penelitian R&D level 1 menurut Borg and Gall yang dimana dalam hal ini yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan produk tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal (pengujian lapangan).

Mata pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMP/MTs khususnya kelas VII ini memiliki beberapa materi yang sudah dirancang dalam kurikulum merdeka, salah satunya adalah fabel. Bahan ajar *E-Flipbook* ini dinilai sebagai bahan ajar inovatif yang mampu mengangkat minat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian *E-Flipbook* fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa ini dinilai sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

3. Deskripsi Bahan Ajar

Bahan ajar *E-Flipbook* ini didesain berisikan ikon ikon menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran fabel kelas VII SMP. Bahan ajar ini bersifat visual karena berisikan

gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi pada website *E-Flipbook* yang sudah tersedia. Peneliti menggunakan aplikasi canva pro dalam mendesain produk ajar ini karena banyak fitur yang mendukung peneliti untuk memaksimalkan desain yang dibuat, dan untuk penerapannya peneliti cukup menggunakan website karena dinilai mudah untuk diakses dari HP, Laptop, atau alat lainya dengan dukungan jaringan internet.

Tata letak komponen sudah disesuaikan dengan materi fabel khususnya berisi pendidikan karakter untuk siswa yang dimana fabel sendiri berisi cerita hewan, maka dari itu peneliti banyak memberikan ikon hewan beserta hutan yang memiliki kaitan erat dengan hewan dan alam. Tata letak pada sampul dibuat sedikit berbeda dengan tata letak isi. Pada sampul, desain dibuat penuh warna dan dilengkapi beberapa unsur hewan. Hal itu bertujuan untuk menarik minat baca dan memberikan kesan awal yang positif kepada siswa.

Langkah pertama yang dibuat peneliti dalam membuat E-Flipbook yakni mencari website yang sesuai, dan mudah diakses oleh peserta didik, dan pastinya tidak berbayar, setelah menemukan website yang sesuai, peneliti mencari beberapa bahan untuk keperluan desain bahan ajar, dan yang terakhir peneliti mendesain bahan ajar sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar.

Tampilan cover di desain secara menarik untuk memberi kesan pertama yang positif. Cover berisikan background yang menarik dengan beberapa unsur hewan didalamnya, font dan warna judul *E-Flipbook* dibuat kontras dengan latar belakang agar pembaca bisa membuat kesimpulan awal dari isi *E-Flipbook* tersebut.

Materi dalam *E-Flipbook* ini berfokus kepada materi fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa. Materi pembelajaran ini diajarkan kepada siswa kelas VII SMP. Materi pembelajaran sudah dirancang sedemikian rupa untuk menunjang, dan menambah pengetahuan siswa tentang apa itu fabel. Materi berisikan tentang pengertian dasar dari fabel, dari arti fabel, sampai menceritakan kembali isi fabel. Dalam pembelajaran fabel ini

peneliti juga ingin memberikan unsur pendidikan karakter, maka dari itu peneliti memilih beberapa fabel yang berisikan pendidikan karakter.

Peneliti memberikan pop up berisikan rangkuman materi dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami inti dari isi materi. Dalam bahan ajar ini tidak lupa pula pengembang memberikan beberapa tugas berupa tugas individu, dan tugas kelompok. Tugas individu dibuat untuk mengasah kemampuan individu siswa, dan tugas kelompok diberikan untuk melatih kerja sama dan rasa kepedulian siswa.

4. Tampilan Kemasan Bahan Ajar

Kemasan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa website. Website ini bisa diakses menggunakan Hp, laptop, komputer, dan lain lain yang bisa menggunakan jaringan internet.

5. Tampilan Desain Bahan Ajar

Tampilan desain bahan ajar ini berisikan 3 jenis, yakni cover, isi, dan penutup. Pada desain cover peneliti mendesain menggunakan aplikasi canva dengan format ukuran A4, sementara pada isi yang berisikan: kata pengantar, daftar isi, informasi pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, pengertian fabel, mengenali ciri-ciri fabel, rangkuman materi, mengidentifikasi jenis fabel, tips membaca cepat, rangkuman, mengidentifikasi alur fabel, menceritakan kembali isi fabel, latihan individu, struktur kebahasaan teks fabel, ayo menelaah struktur, tugas kelompok, refleksi perasaan, dan daftar pustaka.

a. Tampilan Cover

Tampilan cover berwarna biru dilengkapi dengan unsur alam dan hewan untuk menampilkan citra, dan memperjelas bahwa *E-Flipbook* ini berisi tentang materi pembelajaran fabel. Font judul dibuat kontras dengan warna latar belakang agar jelas bahwa *E-Flipbook* ini berjudul fabel, dan tersampaikan kepada pembaca. Desain juga difikirkan sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP .Pada bagian cover juga tertera nama pengembang agar pembaca tahu siapa pembuat *E-Flipbook* tersebut.



Gambar 3:Cover Bahan Ajar *E-Flipbok*

b. Tampilan Kata Pengantar

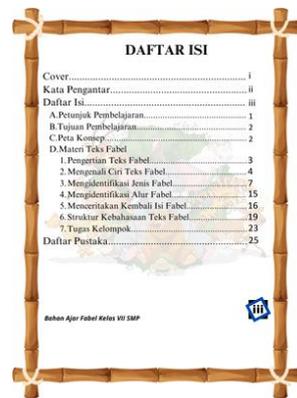
Kata pengantar berisikan sambutan dari pengembang yang ingin disampaikan kepada para pembaca. Agar pembaca tidak bosan, pengembang juga memberikan hiasan berupa bingkai kayu agar halaman tidak hanya berisikan tulisan saja. Tidak hanya itu, pada halaman kata pengantar juga diberi background animasi kebun binatang dengan transparansi 15 % agar desain tidak terkesan kaku dan lebih berisi.



Gambar 4: Tampilan Kata Pengantar

c. Tampilan Daftar Isi

Daftar isi berisikan panduan letak halaman agar pembaca tidak bingung dalam mencari point yang ingin pembaca cari, sama halnya dengan halaman kata pengantar, untuk daftar isi juga diberikan pemanis berupa frame kayu, dan backround agar halaman lebih berisi dan lebih manis.



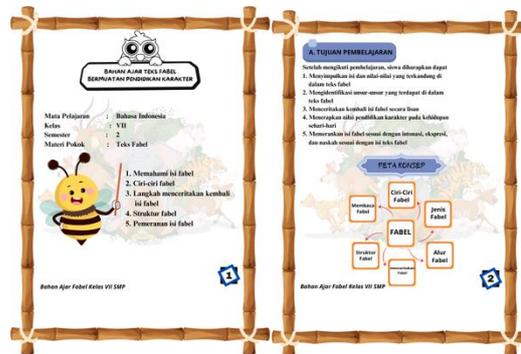
DAFTAR ISI	
Cover.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
A. Petunjuk Pembelajaran.....	1
B. Tujuan Pembelajaran.....	2
C. Peta Konsep.....	2
D. Materi Teks Fabel.....	3
1. Pengertian Teks Fabel.....	3
2. Mengenal Ciri Teks Fabel.....	4
3. Mengidentifikasi Jenis Fabel.....	7
4. Mengidentifikasi Ahar Fabel.....	15
5. Menentukan Kembali Isi Fabel.....	16
6. Struktur Kebahasaan Teks Fabel.....	19
7. Tugas Kelompok.....	23
Daftar Pustaka.....	25

Gambar 5: Tampilan Daftar Isi

d. Tampilan Konsep dan Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini berisikan konsep pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, terdapat beberapa kondimen berupa pop up dan karakter hewan untuk menghiasi desain pada halaman ini. Pop up berupa burung hantu yang sedang memegang papan bertuliskan “Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Pendidikan Karakter” menandakan inti bahasan yang ada dalam *E-Flipbook*, setelah itu juga ada point berisi informasi materi apa, untuk kelas berapa, dan materi apa yang terkandung dalam *E-Flipbook* tersebut. Pokok pokok pembahasan tertera pada halaman pertama agar pembaca tahu apa saja yang dibahas dalam *E-Flipbook* tersebut. Tujuan pembelajaran dijelaskan dengan bentuk point point nomor 1 sampai 5 , tentunya tujuan pembelajaran sudah disesuaikan dengan materi yang

ingin disampaikan dan juga disesuaikan untuk siswa kelas VII SMP. Peta konsep dibuat berbentuk *Map Mapping* agar konsep pembelajaran lebih mudah difahami.



Gambar 6: Tampilan Tujuan & Konsep

e. Tampilan Materi Pengertian Teks Fabel

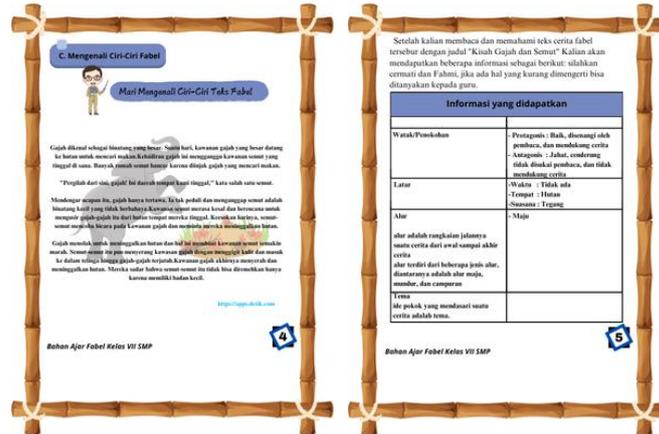
Pertama peneliti memaparkan materi tentang pengertian teks fabel. Pada halaman tersebut peneliti membuat penjelasan secara ringkas, dan menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh peserta didik, dalam desain tersebut juga terdapat pop up yang dibersamai dengan animasi pensil yang sedang berfikir yang bertuliskan “apa itu fabel”, desain itu dibuat agar desain halaman tidak terkesan kaku dan monoton. Peneliti juga menyertakan materi yang berasal dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) selain agar materi lebih kokoh, hal ini juga agar peserta didik lebih kenal apa yang dimaksud KBBI



Gambar 7: Tampilan Pengertian Fabel

f. Tampilan Materi Ciri-Ciri Teks Fabel

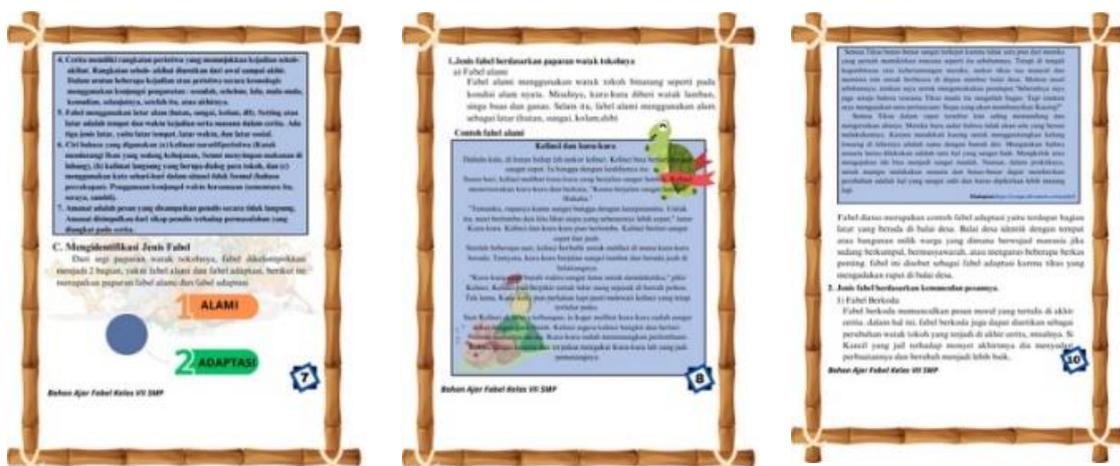
Materi mengenali ciri ciri teks fabel berisikan contoh teks fabel dengan judul “Gajah dan Semut” kemudian peneliti memberikan sebuah tabel yang dimana isinya adalah teks fabel di halaman sebelumnya namun sudah di berikan penjelasan di setiap paragrafnya, kolom tabel pertama untuk bagian dan di materi ciri-ciri ini juga peneliti telah meletakkan rangkuman untuk lebih mudah mengenali ciri- ciri fabel.

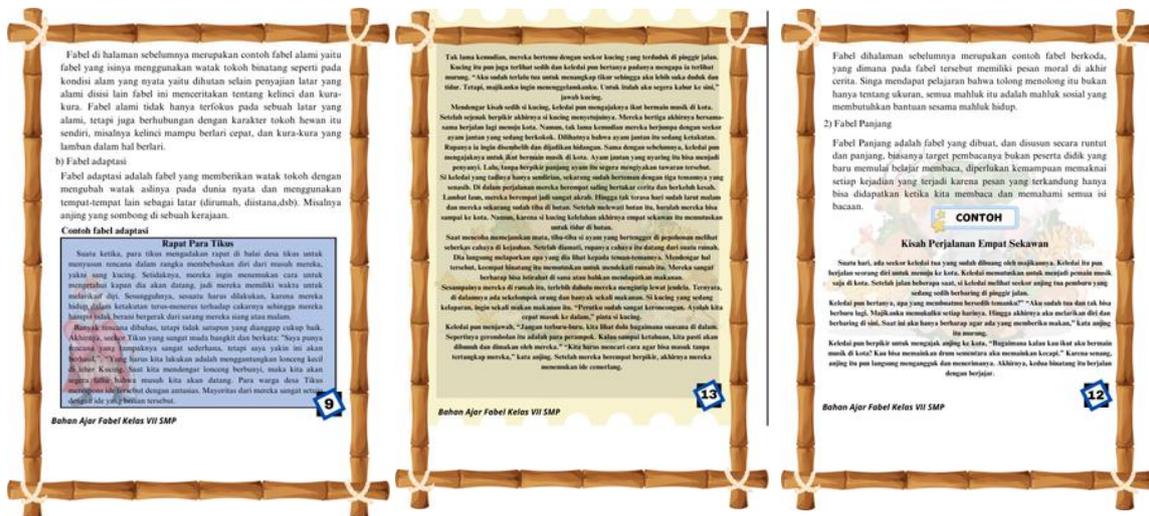


Gambar 8: Tampilan Materi Ciri-Ciri Fabel

g. Tampilan Materi Mengidentifikasi Jenis Teks Fabel.

Pertama peneliti memberikan penjelasan singkat tentang jenis teks fabel, kemudian diperkuat dengan kondisi desain berupa map mapping, setelah itu dipaparkan materi jenis fabel berdasarkan watak tokohnya yang terdiri dari fabel alami, dan adaptasi. Jenis fabel berdasarkan kemunculan pesannya yang terdiri dari fabel berkoda, dan fabel panjang. Semua desain penyajian fabel yang dicontohkan dalam *E-Flipbook* tersebut sudah disesuaikan dengan judul fabel yang ada, misalnya fabel kelinci dan kura kura diberikan animasi sesuai dengan hewan yang ada dalam fabel tersebut.





Gambar 10: Tampilan Materi jenis Fabel

h. Tampilan Materi Mengidentifikasi Alur Teks Fabel

Materi mengidentifikasi Alur fabel disajikan dengan menyajikan tentang pengertian alur tersendiri, kemudian diberikan macam macam alur yang ada dalam teks fabel, yang terdiri dari alur maju dengan penjelasannya, alur mundur dengan penjelasannya, dan alur campuran dengan penjelasannya. Rangkuman yang

dikemas dalam bentuk pop up “Kamu Harus Tau” juga ada dalam halaman tersebut untuk menjelaskan materi sebelumnya.



Gambar 11: Tampilan Materi Alur Fabel

i. Tampilan Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel

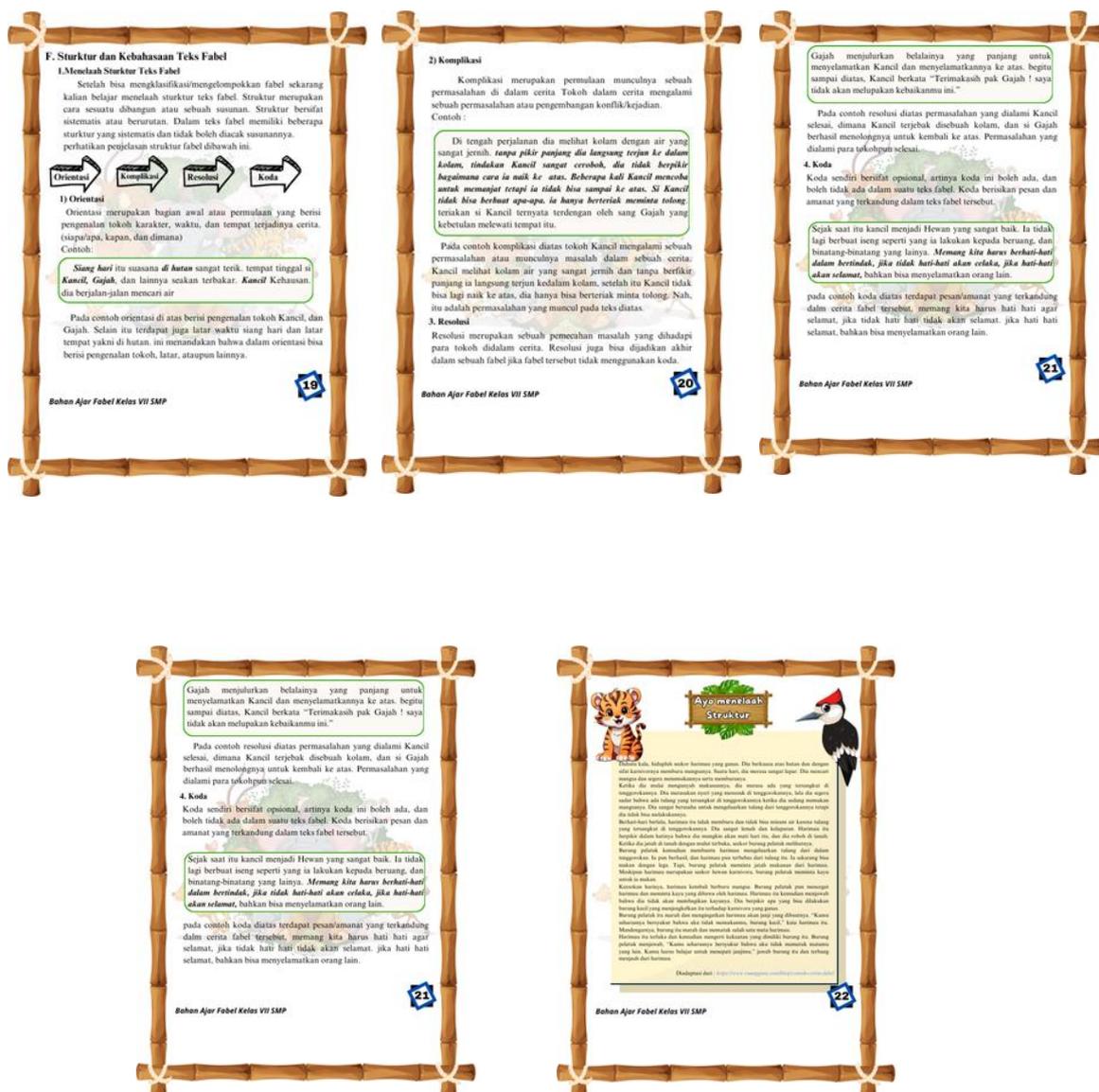
Sesuai dengan judul sub bab materi, disini siswa diminta menceritakan kembali isi fabel, maka dari itu peneliti memaparkan contoh teks fabel yang cukup panjang dengan judul “Kucing dan Rubah” tujuan peneliti memberikan teks fabel yang cukup panjang karena untuk sub bab ini siswa diminta menceritakan kembali isi fabel bersama dengan kelompok yang sudah ditentukan.



Gambar 12: Tampilan Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel

j. Tampilan Materi Struktur Kebahasaan Teks Fabel

Pertama peneliti memberikan penjelasan singkat tentang “menelaah struktur teks fabel diikuti dengan icon panah kekanan dengan jumlah 4 buah yang berisikan struktur dari teks fabel itu sendiri, setelah itu peneliti memberi penjelasan secara rinci dari masing masing struktur teks fabel tersebut, tidak sekedar menjelaskan, peneliti juga memberikan contoh dari masing masing sturktur teks fabel yang sudah dijelaskan.



Gambar 13: Tampilan Materi Sturktur Kebahasaan Fabel

k. Tampilan Desain Latihan Individu dan Kelompok

E-Flipbook Ini juga menyajikan beberapa latihan untuk menguji sejauh mana pemahaman peserta didik. Latihan ada yang berbentuk tugas individu, ada pula yang berbentuk tugas kelompok untuk melatih kemampuan bekerja sama yang baik. Untuk tugas individu, siswa diminta untuk mengisi tabel dengan informasi yang didapat setelah membaca teks fabel, dan mengisi beberapa pertanyaan, dan untuk tugas kelompok siswa diminta membuat kelompok sebanyak 5 orang untuk menceritakan kembali isi teks fabel yang sudah tertera.



Gambar 13: Tampilan Latihan Mandiri & Individu

B. Hasil Penelitian

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *E-Flipbook* mata pelajaran bahasa Indonesia materi fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa. Beliau adalah bapak Sahrul Romadhon M.Pd. beliau adalah dosen pengampu di program studi tadris bahasa indonesia IAIN Madura. Kualifikasi beliau sudah sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan sebagai validator ahli di penelitian ini. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi pada bahan ajar *E-Flipbook* yang dikembangkan dengan materi teks fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa di sekolah menengah pertama dengan kurikulum saat ini.

Teknik validasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket. Adapun hasil dari pengisian angket terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif didapat dari saran dan masukan validator ahli materi. Sementara data kuantitatif didapatkan

dari penskoran dari pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Berikut hasil angket validator materi:

Gambar 14: Hasil Validasi Ahli Materi

Setiap point pada angket diatas bernilai 1 sampai 5, jika adad 10 point, maka point maksimal adalah 50 analisis angket dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

p : Persentase Kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi : jumlah nilai tertinggi

100% : Bilangan Konstan

$$p = \frac{38}{50} 100\% = 76 \%$$

2. Validasi Ahli Desain

Ahli desain dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar *E-Flipbook* pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabl dengan muatan pendidikan karakter siswa kelas VII SMP adalah bapak Mochamad Arifin Alatas, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura dengan kualifikasi pendidikan S2. Saat ini beliau mengajar di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura. Validasi

desain ini dibutuhkan untuk mengetahui kesesuaian media ajar dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama, selain itu validasi desain juga dibutuhkan untuk menyempurnakan desain, tata letak, dan pemilihan karakter agar bahan ajar bisa menjadi lebih menarik.

Adapun teknik yang dilakukan pada validasi ahli desain dengan menggunakan angket. Sama halnya dengan validasi ahli materi, validasi ahli desain juga mempunyai 2 jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut Hasil dari validasi ahli desain:

Gambar 15 : Hasil Validasi Ahli desain

Instrumen Penelitian Validasi Ahli

Nama Dosen : Mochamad Arifin Alatas, M.Pd.

Sebagai : Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Penataan konsep yang diterapkan pada sampul <i>E-Flipbook</i> telah sesuai dengan karakteristik yang disukai siswa kelas VII.	5
2.	Menampilkan pusat pandang (<i>Point Center</i>) yang tepat.	4
3.	Komposisi unsur tata letak (Judul, Pengarang, Ilustrasi, Simbol, Dll) Sudah sesuai dengan asas keseimbangan dalam desain.	4
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media Flipbook.	4
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi).	5
6.	Pencahayaan (Kontras, saturasi, bayangan, dan rona) sudah sesuai dengan kebutuhan <i>E-Flipbook</i>	3
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo).	4
8.	Warna judul Kontras dengan warna latar belakang agar terlihat point penting dari <i>E-Flipbook</i> tersebut.	4
9.	Ukuran huruf pada isi proporsional dibanding dengan ukuran latar belakang	3
10.	Tidak menggunakan banyak kondimen agar tidak menciderai sisi estetika pada <i>E-Flipbook</i> .	4
11.	Menggunakan huruf sesuai fungsinya.	4
12.	Gambar dapat menjelaskan isi materi pada <i>E-Flipbook</i> .	3
13.	Pencampuran unsur tata letak konsisten berdasarkan tata letak penulisan.	4
14.	Penempatan sub judul (kata pengantar, daftar isi, point materi) seragam/konsisten.	3
15.	Jarak antar teks sesuai dan sesuai dengan ilustrasi.	4
16.	Cover.	4
17.	Judul.	4
18.	Isi sesuai materi pembelajaran	4
19.	Ilustrasi.	4
20.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf yang mengganggu sisi estetika.	4

Catatan:

1. Resolusi gambar terlihat pecah ketika dibuka di laptop
2. Halaman bawah banyak yang kosong (tidak terisi)
3. Gambar ilustrasi gambar terlalu menonjol, sehingga teks kurang terbaca
4. Gambar yang mengilustrasikan pendidikan karakter
5. Perhatikan spasi/ enter
6. Konsisten penulisan, gambar, ilustrasi

Keterangan Penilaian.

Presentase Pencapaian	Nilai	Keterangan
90% - 100%	5	Tidak Perlu Direvisi
75% - 80%	4	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	3	Direvisi
55% - 64%	2	Direvisi
0% - 54%	1	Direvisi

Pamekasan, 27 September 2024
Validator



Mochamad Arifin Alatas, M.Pd
NIP. 199007262019031010

Setiap point

adalah 100 %

point maksimal

p : Persentase Kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_i : jumlah nilai tertinggi

100% : Bilangan Konstan

$$p = \frac{78}{100} 100\% = 78 \%$$

C. Analisis Data

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi.

Validasi ahli materi pembelajaran *E-Flipbook* dilakukan oleh ahli materi pembelajaran bidang bahasa Indonesia. Beliau adalah bapak Sahrul Romadhon, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura dengan kualifikasi pendidikan S2. Saat ini beliau mengajar di kampus IAIN Madura, Khususnya di program studi Tadris Bahasa Indonesia, dan juga beliau pernah melakukan penelitian & pengembangan seperti yang peneliti lakukan saat ini oleh karena itu peneliti memilih beliau karena sesuai dan memenuhi syarat sebagai validator. Adapun hasil paparan angket hasil validasi ahli materi sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b. Materi yang disajikan sudah disajikan secara runtut.
- c. Materi yang disajikan mudah difahami dengan mudah oleh peserta didik.
- d. Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media.
- e. Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik.
- f. *E-Flipbook* tidak menggunakan istilah berat yang membuat siswa tidak faham dengan materi yang dipaparkan
- g. Materi sesuai dengan konsep pembelajaran

- h. Materi dalam *E-Flipbook* dapat difahami tanpa menggunakan bantuan media lain.
- i. Materi dalam *E-Flipbook* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi.
- j. Materi dalam *E-Flipbook* dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Hasil analisis data kuantitatif hasil validasi ahli materi dengan menggunakan rumus didapatkan

Sedangkan hasil analisis data kualitatif paparan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan, konsep pembelajaran, dan bahasanya sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP. Validator memberikan saran demi sempurnanya materi pembelajaran yang ada di dalam *E-Flipbook* ini, beliau memberikan saran agar susunan materi lebih disesuaikan dengan pembelajaran kurikulum merdeka yang dimana pada tahun ini kurikulum yang dipakai adalah kurikulum merdeka.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dalam desain *E-Flipbook* kali ini diuji oleh ahli desain bahan ajar. Beliau adalah bapak Mochamad Arifin Alatas, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura dengan kualifikasi pendidikan S2. Saat ini beliau mengajar di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura, dan beliau merupakan dosen yang pernah mengampu mata kuliah bahan ajar. Hal itu menjadi alasan kuat peneliti memilih beliau sebagai validator bidang desain karena beliau cukup memenuhi kriteria sebagai validator desain. Adapun hasil paparan angket hasil validasi desain sebagai berikut.

- a. Penatan Konsep yang diterapkan pada sampul *E-Flipbook* telah sesuai dengan karakteristik yang disukai siswa kelas VII.
- b. Desain sudah menerapkan unsur pusat pandang (*Point Center*).

- c. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, simbol, Dll) sudah sesuai dengan asas keseimbangan dalam desain.
- d. Ukuran dan unsur tata letak penulisan sudah proporsional dengan ukuran media *E-Flipbook*.
- e. Unsur Warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi).
- f. Unsur pencahayaan seperti Kontras, Saturasi, bayangan, dan rona sudah sesuai dengan kebutuhan *E-Flipbook*.
- g. Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo).
- h. Warna judul kontras dengan warna latar belakang.
- i. Ukuran huruf pada isi sudah proporsional dibandingkan dengan ukuran huruf yang ada di latar belakang.
- j. Tidak menggunakan terlalu banyak kondimen agar tidak menciderai sisi esterika pada desain.
- k. Sudah menggunakan huruf sesuai fungsinya
- l. Menggunakan gambar yang dapat mewakili isi materi.
- m. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan tata letak penulisan.
- n. Penempatan sub judul (kata pengantar, daftar isi, dan point materi) seragam dan konsisten
- o. Jarak antar teks sudah sesuai dengan ilustrasi
- p. Desain cover sudah sesuai

- q. Penulisan Judul Sudah Sesuai
- r. Isi sudah sesuai dengan materi pembelajaran
- s. Ilustrasi sudah sesuai
- t. Pemilihan *Font*/Huruf sudah disesuaikan dengan kebutuhan desain.

Hasil analisis data kuantitatif hasil validasi ahli desain dengan menggunakan rumus didapatkan

Sedangkan hasil analisis data kualitatif hasil validasi ahli desain sudah sesuai, dan mencukupi aspek-aspek desain seperti aspek estetika, pencahayaan, penggunaan font, ukuran font, tata letak icon, tata letak animasi, dan tata letak kondimen lainnya. Tentunya validator pasti memberikan saran demi lebih sempurnanya desain bahan ajar *E-Flipbook* ini. Saran yang diberikan yakni.

D. Revisi Produk

Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui 2 tahap, yakni tahap validasi ahli materi, dan tahap validasi ahli desain. Tentunya banyak masukan dan saran yang diberikan oleh validator demi sempurnanya produk ajar yang dikembangkan. Setelah melihat analisis data kuantitatif dan kualitatif maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII sekolah menengah pertama, namun ada beberapa masukan dan saran dari validator

Sesuai dengan hasil diskusi dengan validator, maka peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan demi sempurnanya produk bahan ajar yang dirancang oleh peneliti. Saran dan masukan yang diberikan sebagai berikut :

No.	Saran dan Masukan	Keterangan
1.	Halaman lebih terisi sampai ke bawah halaman.	Sudah di perbaiki
2.	Resolusi gambar pecah ketika di buka di laptop	Sudah di perbaiki
3.	Sebagian gambar ada yang terlalu menonjol sehingga mengganggu penulisan	Sudah di perbaiki
4.	Perhatikan spasi/enter	Sudah di perbaiki
5.	Gambar lebih mengilustrasikan pendidikan karakter	Sudah di perbaiki
6.	Konsisten penulisan,gambar ilustrasi	Sudah di perbaiki
7.	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang dipaparkan	Sudah di perbaiki
8.	Konsep pembelajaran lebih dimatangkan	Sudah di perbaiki

Gambar 16 : Tabel Keterangan Revisi Bahan Ajar

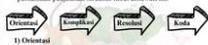
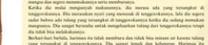
Revisi selengkapnya pada bahan ajar *E-Flipbook* yang dibuat oleh peneliti dapat diakses pada link berikut ini <https://heyzine.com/flip-book/07f102b850.html> .Dari hasil masukan dan revisi pada bahan ajar *E-Flipbook*. Maka hal ini dapat menyempurnakan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam mengaplikasikan bahan ajar. Selain itu bahan ajar yang dibuat juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai variasi belajar agar peserta didik tidak bosan dengan bahan ajar yang monoton. Ini artinya bahan *E-Flipbook* Layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar.berikut bukti hasil revisi produk yang telah peneliti selesaika

No.	Sebelum Revisi	Revisi

1.		
2.		
3.		
4.		

<p>5.</p>	<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan dapat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan isi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks fabel 2. Mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat di dalam teks fabel 3. Menentukan kembali isi fabel secara lisan 4. Menentukan nilai pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari 5. Menentukan isi fabel sesuai dengan tematis, ekpresi, dan makna sesuai dengan isi teks fabel <p>PETA KONSEP</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan dapat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan isi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks fabel 2. Mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat di dalam teks fabel 3. Menentukan kembali isi fabel secara lisan 4. Menentukan nilai pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari 5. Menentukan isi fabel sesuai dengan tematis, ekpresi, dan makna sesuai dengan isi teks fabel <p>PETA KONSEP</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>																
<p>6.</p>	<p>B. Pengertian Fabel</p> <p>Sesuai etimologi fabel berasal dari bahasa Latin fabelat berarti cerita yang merupakan campuran dari kata "fari" (berarti berbicara). Fabel merupakan suatu cerita yang menceritakan dunia binatang yang tingkah lakunya seperti manusia.</p> <p>Menurut KBBI fabel berasal dari bahasa Inggris, yaitu "Fable" artinya cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang dipergikan oleh hewan. Menurut (Damsudip, 2002, h. 20) Takherony, Binatang peliharaan dan binatang liar yang dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Fabel termasuk cerita fiksi atau khayalan atau fiksi ilmiah yaitu: Fabel terkadang juga memisahkan ke dalam ceritanya karakter manusia. Fabel juga sering disebut cerita moral, karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan dengan moral. Binatang-binatang yang ada pada cerita fabel memiliki karakter seperti manusia.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>B. Pengertian Fabel</p> <p>Sesuai etimologi fabel berasal dari bahasa Latin fabelat berarti cerita yang merupakan campuran dari kata "fari" (berarti berbicara). Fabel merupakan suatu cerita yang menceritakan dunia binatang yang tingkah lakunya seperti manusia.</p> <p>Menurut KBBI fabel berasal dari bahasa Inggris, yaitu "Fable" artinya cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang dipergikan oleh hewan. Menurut (Damsudip, 2002, h. 20) Takherony, Binatang peliharaan dan binatang liar yang dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Fabel termasuk cerita fiksi atau khayalan atau fiksi ilmiah yaitu: Fabel terkadang juga memisahkan ke dalam ceritanya karakter manusia. Fabel juga sering disebut cerita moral, karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan dengan moral. Binatang-binatang yang ada pada cerita fabel memiliki karakter seperti manusia.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>																
<p>7.</p>	<p>C. Mengenali Ciri-Ciri Fabel</p> <p>Mari Mengenali Ciri-Ciri Fabel</p> <p>Gajah dikenal sebagai binatang yang besar. Suatu hari, kawanan gajah yang besar datang ke hutan untuk mencari makan. Setelah gajah itu berangkat, seekor anak gajah yang bernama Hengul di sana. Banyak gajah yang datang karena gajah gajah yang mencari makan.</p> <p>"Panggil aku saja, panggil itu daratku tempat kami tinggal," kata salah satu hewan.</p> <p>Menanggapi ucapan itu, gajah besar tertawa. "Ya, ya, panggil dan memanggilmu untuk adalah binatang yang tidak berakal! Bagaimana dengan anak-anak yang datang ke hutan untuk mencari makan? Apakah mereka akan memanggilmu? Apakah mereka akan memanggilmu? Apakah mereka akan memanggilmu?"</p> <p>Gajah menunda-nunda. "Mungkin saja, mungkin saja, mungkin saja," kata salah satu hewan.</p> <p>Sementara itu, seekor anak gajah yang bernama Hengul sedang menunggu gajah dan anak-anak gajah lainnya yang datang ke hutan untuk mencari makan. Setelah beberapa saat, seekor anak gajah yang bernama Hengul datang ke hutan untuk mencari makan.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>C. Mengenali Ciri-Ciri Fabel</p> <p>Mari Mengenali Ciri-Ciri Fabel</p> <p>Gajah dan Semut</p> <p>Gajah dikenal sebagai binatang yang besar. Suatu hari, kawanan gajah yang besar datang ke hutan untuk mencari makan. Setelah gajah itu berangkat, seekor anak gajah yang bernama Hengul di sana. Banyak gajah yang datang karena gajah gajah yang mencari makan.</p> <p>"Panggil aku saja, panggil itu daratku tempat kami tinggal," kata salah satu hewan.</p> <p>Menanggapi ucapan itu, gajah besar tertawa. "Ya, ya, panggil dan memanggilmu untuk adalah binatang yang tidak berakal! Bagaimana dengan anak-anak yang datang ke hutan untuk mencari makan? Apakah mereka akan memanggilmu? Apakah mereka akan memanggilmu? Apakah mereka akan memanggilmu?"</p> <p>Gajah menunda-nunda. "Mungkin saja, mungkin saja, mungkin saja," kata salah satu hewan.</p> <p>Sementara itu, seekor anak gajah yang bernama Hengul sedang menunggu gajah dan anak-anak gajah lainnya yang datang ke hutan untuk mencari makan. Setelah beberapa saat, seekor anak gajah yang bernama Hengul datang ke hutan untuk mencari makan.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>																
<p>8.</p>	<p>Setelah kalian membaca dan memahami isi cerita fabel tersebut dengan judul "Kisah Gajah dan Semut" kalian akan mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut: silahkan catat dan fabel, jika ada hal yang kurang dimengerti bisa ditanyakan kepada guru.</p> <p>Informasi yang didapatkan</p> <table border="1"> <tr> <td>Watak/Pemikiran</td> <td>- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.</td> </tr> <tr> <td>Latar</td> <td>- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada</td> </tr> <tr> <td>Alur</td> <td>- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.</td> </tr> <tr> <td>Tema</td> <td>- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.</td> </tr> </table> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	Watak/Pemikiran	- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.	Latar	- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada	Alur	- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.	Tema	- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.	<p>Setelah kalian membaca dan memahami isi cerita fabel tersebut dengan judul "Kisah Gajah dan Semut" kalian akan mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut: silahkan catat dan fabel, jika ada hal yang kurang dimengerti bisa ditanyakan kepada guru.</p> <p>Informasi yang didapatkan</p> <table border="1"> <tr> <td>Watak/Pemikiran</td> <td>- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.</td> </tr> <tr> <td>Latar</td> <td>- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada</td> </tr> <tr> <td>Alur</td> <td>- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.</td> </tr> <tr> <td>Tema</td> <td>- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.</td> </tr> </table> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	Watak/Pemikiran	- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.	Latar	- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada	Alur	- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.	Tema	- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.
Watak/Pemikiran	- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.																	
Latar	- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada																	
Alur	- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.																	
Tema	- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.																	
Watak/Pemikiran	- Protagonis : Bala, disamping anak gajah, dan mendampingi cerita. - Antagonis : Fabel, mengandung nilai pendidikan, dan tidak mendidik cerita.																	
Latar	- Waktu : Tidak ada - Tempat : Hutan - Situasi : Tidak ada																	
Alur	- Alur adalah rangkaian kejadian suatu cerita dari awal sampai akhir cerita. - Alur terdiri dari beberapa poin alur, diantaranya adalah alur awal, masalah, dan penyelesaian.																	
Tema	- Tema adalah pokok yang mendasari suatu cerita adalah tema.																	

<p>18.</p>	<p>Rangkuman //</p> <p>Kamu Harus Tau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jalin fabel yaitu fabel alam, dan fabel adaptif. Fabel Alam adalah fabel yang menggunakan tokoh-tokoh binatang seperti pada kamus alam nyata, sedangkan fabel adaptif adalah fabel yang menggunakan tokoh-tokoh dengan mengubah wujud atau pada dasarnya. - pada fabel panjang diberikan kesimpulan, dan kemas lebih untuk memberikan pesan yang terkandung dalam cerita. Membuat esop adalah nilai-nilai yang dapat diambil dari cerita yang terkandung dalam fabel panjang. <p>D. Mengidentifikasi Alur Fabel</p> <p>Apa Itu Alur??</p> <p>Alur adalah urutan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis dan berkesinambungan. Alur merupakan struktur utama yang menggerakkan jalan cerita dan memiliki peran penting dalam sebuah cerita.</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>	<p>Rangkuman //</p> <p>Kamu Harus Tau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jalin fabel yaitu fabel alam, dan fabel adaptif. Fabel Alam adalah fabel yang menggunakan tokoh-tokoh binatang seperti pada kamus alam nyata, sedangkan fabel adaptif adalah fabel yang menggunakan tokoh-tokoh dengan mengubah wujud atau pada dasarnya. - pada fabel panjang diberikan kesimpulan, dan kemas lebih untuk memberikan pesan yang terkandung dalam cerita. Membuat esop adalah nilai-nilai yang dapat diambil dari cerita yang terkandung dalam fabel panjang. <p>D. Mengidentifikasi Alur Fabel</p> <p>Apa Itu Alur??</p> <p>Alur adalah urutan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis dan berkesinambungan. Alur merupakan struktur utama yang menggerakkan jalan cerita dan memiliki peran penting dalam sebuah cerita.</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>																																				
<p>19.</p>	<p>Alur dalam fabel sendiri terbagi menjadi 3 diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alur Maju Tahapan peristiwa dalam alur ini diawali dengan pengalihan cerita, awal peralihan, menuju konflik, konflik memuncak, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik. - Alur Mundur Tahapan peristiwa dimulai dari konflik dan di akhir cerita diungkapkan latar belakang terjadinya konflik. - Alur Campuran Alur jenis ini merupakan gabungan antara alur maju dengan alur mundur. Suatu saat cerita berjalan maju namun pada saat yang lain cerita berjalan mundur. <p>E. Menceritakan Kembali Isi Fabel</p> <p>Kucing dan Rubah</p> <p>Suatu ketika seekor kucing dan Rubah bepergian bersama. Dalam perjalanan, mereka menyempatkan diri untuk memperhatikan bekal di jalan. Mereka berdua tidak tahu di mana ayam gemuk di sana yang pada akhirnya malah menerorikan perampakan perampakan mengenai hasil buruannya.</p> <p>Mereka mendebat mengenai jatah bekal dan siapa yang buruannya lebih banyak. Seperti yang biasa terjadi saat situasi sedang beres-beres, pembicaraan mulai berlarut-larut.</p> <p>"Kamu pikir kamu pintar banget ya, Kucing?" kata si Rubah.</p> <p>"Kamu mau pura-pura tau lebih banyak daripada aku? Jangan macam-macam. Aku ini lebih cerdik dan lebih pintar!"</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>	<p>Alur dalam fabel sendiri terbagi menjadi 3 diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alur Maju Tahapan peristiwa dalam alur ini diawali dengan pengalihan cerita, awal peralihan, menuju konflik, konflik memuncak, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik. - Alur Mundur Tahapan peristiwa dimulai dari konflik dan di akhir cerita diungkapkan latar belakang terjadinya konflik. - Alur Campuran Alur jenis ini merupakan gabungan antara alur maju dengan alur mundur. Suatu saat cerita berjalan maju namun pada saat yang lain cerita berjalan mundur. <p>E. Menceritakan Kembali Isi Fabel</p> <p>Kucing dan Rubah</p> <p>Suatu ketika seekor kucing dan Rubah bepergian bersama. Dalam perjalanan, mereka menyempatkan diri untuk memperhatikan bekal di jalan. Mereka berdua tidak tahu di mana ayam gemuk di sana yang pada akhirnya malah menerorikan perampakan perampakan mengenai hasil buruannya.</p> <p>Mereka mendebat mengenai jatah bekal dan siapa yang buruannya lebih banyak. Seperti yang biasa terjadi saat situasi sedang beres-beres, pembicaraan mulai berlarut-larut.</p> <p>"Kamu pikir kamu pintar banget ya, Kucing?" kata si Rubah.</p> <p>"Kamu mau pura-pura tau lebih banyak daripada aku? Jangan macam-macam. Aku ini lebih cerdik dan lebih pintar!"</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>																																				
<p>20.</p>	<p>"Yah," balas si Kucing, "Kamu itu banyu panto satu kehalian, tapi biar kabertaba, satu kehalian itu jauh lebih hebat dari ratusan akalimu!"</p> <p>Saat itu juga, di dekat mereka, mereka mendengar terompet pemburu dan pengumuman selamatkan anjing. Dalam sekejap Kucing itu naik ke atas pohon, dan bersembunyi di antara dedaunan.</p> <p>"Itulah kemampuannya," seru si Rubah. "Sekarang aku ngerti nih, bagaimana caranya supaya selamat pemburu dan anjing itu."</p> <p>Seperti yang dikatakannya sendiri, Rubah memiliki begitu banyak rencana untuk melarikan diri. Namun, sayangnya hal itu justru membuatnya tidak dapat memulainya karena yang akan dicoba terlebih dahulu.</p> <p>Dia mengolek ke sana-sini dengan anjing-anjing yang teras menggar di belakangnya. Rubah melampirkan jajaknya, dia berlari dengan kerpincasan tinggi, dia memompa di sebelah tang, tetapi semuanya sia-sia. Anjing-anjing itu menangkarnya, dan segera menjajaki buaian dan semua tepuknya si Rubah.</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>	<p>"Yah," balas si Kucing, "Kamu itu kanyu panto satu kehalian, tapi biar kabertaba, satu kehalian itu jauh lebih hebat dari ratusan akalimu!"</p> <p>Saat itu juga, di dekat mereka, mereka mendengar terompet pemburu dan pengumuman selamatkan anjing. Dalam sekejap Kucing itu naik ke atas pohon, dan bersembunyi di antara dedaunan.</p> <p>"Itulah kemampuannya," seru si Rubah. "Sekarang aku ngerti nih, bagaimana caranya supaya selamat pemburu dan anjing itu."</p> <p>Seperti yang dikatakannya sendiri, Rubah memiliki begitu banyak rencana untuk melarikan diri. Namun, sayangnya hal itu justru membuatnya tidak dapat memulainya karena yang akan dicoba terlebih dahulu.</p> <p>Dia mengolek ke sana-sini dengan anjing-anjing yang teras menggar di belakangnya. Rubah melampirkan jajaknya, dia berlari dengan kerpincasan tinggi, dia memompa di sebelah tang, tetapi semuanya sia-sia. Anjing-anjing itu menangkarnya, dan segera menjajaki buaian dan semua tepuknya si Rubah.</p> <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>																																				
<p>21.</p>	<p>Setelah membaca teks fabel diatas, mari kita berlatih untuk menguji kompetensi yang sudah kita miliki. Bacalah dengan cermat dan teliti latihan di bawah ini kemudian kerjakan dengan benar.</p> <p>LATIHAN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama Teks</th> <th>Watak Teks</th> <th>Bekal Pada Teks</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terasuk dalam jenis apakah fabel diatas? 2. Pesan apa yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca dalam fabel tersebut? 3. Alur apa yang digunakan dalam fabel tersebut? <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>	Nama Teks	Watak Teks	Bekal Pada Teks																<p>Setelah membaca teks fabel diatas, mari kita berlatih untuk menguji kompetensi yang sudah kita miliki. Bacalah dengan cermat dan teliti latihan di bawah ini kemudian kerjakan dengan benar.</p> <p>LATIHAN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama Teks</th> <th>Watak Teks</th> <th>Bekal Pada Teks</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terasuk dalam jenis apakah fabel diatas? 2. Pesan apa yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca dalam fabel tersebut? 3. Alur apa yang digunakan dalam fabel tersebut? <p><i>Bahan Ajar Fabel Kelas VI SMP</i></p>	Nama Teks	Watak Teks	Bekal Pada Teks															
Nama Teks	Watak Teks	Bekal Pada Teks																																				
Nama Teks	Watak Teks	Bekal Pada Teks																																				

<p>22.</p>	<p>F. Struktur dan Kebiasaan Teks Fabel</p> <p>1. Menentukan Struktur Teks Fabel</p> <p>Selalu bisa mengklasifikasi/mengelompokkan fabel sekarang kalian belajar membaca struktur teks fabel. Struktur merupakan cara menulis dibangun atau sebuah susunan. Struktur berarti sistematis atau beraturan. Dalam teks fabel memiliki beberapa struktur yang sistematis dan tidak boleh diacak sesukanya. perhatikan penjelasan struktur fabel dibawah ini.</p>  <p>1) Orientasi</p> <p>Orientasi merupakan bagian awal atau permulaan yang berisi pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat terjadinya cerita. (siapa/apa, kapan, dan dimana)</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Siang hari ini suasana di hutan sangat tenang. tempat tinggal di Kancil, Gajah, dan lainnya senkan terburuk. Kancil Kebiasaan dia berjalan-jalan mencari air</i></p> <p>Pada contoh orientasi di atas berisi pengenalan tokoh Kancil, dan Gajah. Selain itu terdapat juga latar waktu siang hari dan latar tempat yakni di hutan. ini menandakan bahwa dalam orientasi bisa berisi pengenalan tokoh, latar, ataupun lainnya.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>F. Struktur dan Kebiasaan Teks Fabel</p> <p>1. Menentukan Struktur Teks Fabel</p> <p>Selalu bisa mengklasifikasi/mengelompokkan fabel sekarang kalian belajar membaca struktur teks fabel. Struktur merupakan cara menulis dibangun atau sebuah susunan. Struktur berarti sistematis atau beraturan. Dalam teks fabel memiliki beberapa struktur yang sistematis dan tidak boleh diacak sesukanya. perhatikan penjelasan struktur fabel dibawah ini.</p>  <p>1) Orientasi</p> <p>Orientasi merupakan bagian awal atau permulaan yang berisi pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat terjadinya cerita. (siapa/apa, kapan, dan dimana)</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Siang hari ini suasana di hutan sangat tenang. tempat tinggal di Kancil, Gajah, dan lainnya senkan terburuk. Kancil Kebiasaan dia berjalan-jalan mencari air</i></p> <p>Pada contoh orientasi di atas berisi pengenalan tokoh Kancil, dan Gajah. Selain itu terdapat juga latar waktu siang hari dan latar tempat yakni di hutan. ini menandakan bahwa dalam orientasi bisa berisi pengenalan tokoh, latar, ataupun lainnya.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>
<p>23.</p>	<p>2) Komplikasi</p> <p>Komplikasi merupakan permulaan munculnya sebuah permasalahan di dalam cerita. Tokoh dalam cerita mengalami sebuah permasalahan atau pengembangan konflik/kejadiannya.</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. tanpa pikir panjang dia langsung terjun ke dalam kolam. Setelah Kancil sempat berendam, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Berhenti kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa memanjat ke atas. Di Kancil tidak bisa berbuat apapun, ia hanya berendam menanti sedang terlontak si Kancil ternyata terlintang oleh sang Gajah yang kebetulan melewati tempat itu.</i></p> <p>Pada contoh komplikasi diatas tokoh Kancil mengalami sebuah permasalahan atau munculnya masalah dalam sebuah cerita. Kancil melihat kolam air yang sangat jernih dan tanpa berpikir panjang ia langsung terjun ke dalam kolam, setelah itu Kancil tidak bisa lagi naik ke atas, dia hanya bisa berendam menanti. Nah, itu adalah permasalahan yang muncul pada teks diatas.</p> <p>3. Resolusi</p> <p>Resolusi merupakan sebuah pemecahan masalah yang dihadapi para tokoh didalam cerita. Resolusi juga bisa diartikan akhir dalam sebuah fabel jika fabel tersebut tidak menggunakan kode.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>2) Komplikasi</p> <p>Komplikasi merupakan permulaan munculnya sebuah permasalahan di dalam cerita. Tokoh dalam cerita mengalami sebuah permasalahan atau pengembangan konflik/kejadiannya.</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. tanpa pikir panjang dia langsung terjun ke dalam kolam. Setelah Kancil sempat berendam, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Berhenti kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa memanjat ke atas. Di Kancil tidak bisa berbuat apapun, ia hanya berendam menanti sedang terlontak si Kancil ternyata terlintang oleh sang Gajah yang kebetulan melewati tempat itu.</i></p> <p>Pada contoh komplikasi diatas tokoh Kancil mengalami sebuah permasalahan atau munculnya masalah dalam sebuah cerita. Kancil melihat kolam air yang sangat jernih dan tanpa berpikir panjang ia langsung terjun ke dalam kolam, setelah itu Kancil tidak bisa lagi naik ke atas, dia hanya bisa berendam menanti. Nah, itu adalah permasalahan yang muncul pada teks diatas.</p> <p>3. Resolusi</p> <p>Resolusi merupakan sebuah pemecahan masalah yang dihadapi para tokoh didalam cerita. Resolusi juga bisa diartikan akhir dalam sebuah fabel jika fabel tersebut tidak menggunakan kode.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>
<p>24.</p>	<p>Gajah merupakan binatang yang panjang untuk menyelimatkan Kancil dan menyelamatkanny ke atas, begini sampai diatas, Kancil berkata "Terimakasih pak Gajah" sayu tidak akan melupakan kebudiannya ini.</p> <p>Pada contoh resolusi diatas permasalahan yang dialami Kancil selesai, dimana Kancil terpeleak diubah kolam, dan si Gajah berhasil menolongnya untuk kembali ke atas. Permasalahan yang dialami para tokohpun selesai.</p> <p>4. Kode</p> <p>Kode adalah bentuk opsional, artinya kode itu boleh ada, dan boleh tidak ada dalam suatu teks fabel. Kode berkaitan pesan dan amanat yang terkandung dalam teks fabel tersebut.</p> <p><i>Sajak saat itu kancil menjadi hewan yang sangat baik, ia tidak lagi berbuat sepele seperti yang ia lakukan kepada beruang, dan binatang-binatang yang lainnya. Manung Adu Aduw Arwah-kati dalam berendam, jika tidak ber-Aduw atau rebek, jika ber-Aduw akan selamat, bahkan bisa menyelamatkan orang lain.</i></p> <p>Pada contoh kode diatas terdapat pesan/amanat yang terkandung dalam cerita fabel tersebut, manung Aduw Aduw Arwah-kati atau selamat, jika tidak ber-Aduw atau rebek, jika ber-Aduw akan selamat, bahkan bisa menyelamatkan orang lain.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>Gajah merupakan binatang yang panjang untuk menyelimatkan Kancil dan menyelamatkanny ke atas, begini sampai diatas, Kancil berkata "Terimakasih pak Gajah" sayu tidak akan melupakan kebudiannya ini.</p> <p>Pada contoh resolusi diatas permasalahan yang dialami Kancil selesai, dimana Kancil terpeleak diubah kolam, dan si Gajah berhasil menolongnya untuk kembali ke atas. Permasalahan yang dialami para tokohpun selesai.</p> <p>4. Kode</p> <p>Kode adalah bentuk opsional, artinya kode itu boleh ada, dan boleh tidak ada dalam suatu teks fabel. Kode berkaitan pesan dan amanat yang terkandung dalam teks fabel tersebut.</p>  <p><i>Sajak saat itu kancil menjadi hewan yang sangat baik, ia tidak lagi berbuat sepele seperti yang ia lakukan kepada beruang, dan binatang-binatang yang lainnya. Manung Adu Aduw Arwah-kati dalam berendam, jika tidak ber-Aduw atau rebek, jika ber-Aduw akan selamat, bahkan bisa menyelamatkan orang lain.</i></p> <p>Pada contoh kode diatas terdapat pesan/amanat yang terkandung dalam cerita fabel tersebut, manung Aduw Aduw Arwah-kati atau selamat, jika tidak ber-Aduw atau rebek, jika ber-Aduw akan selamat, bahkan bisa menyelamatkan orang lain.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>
<p>25.</p>	<p>AYUWINDAH STRUKTUR</p> <p>1. Menentukan Struktur Teks Fabel</p> <p>Selalu bisa mengklasifikasi/mengelompokkan fabel sekarang kalian belajar membaca struktur teks fabel. Struktur merupakan cara menulis dibangun atau sebuah susunan. Struktur berarti sistematis atau beraturan. Dalam teks fabel memiliki beberapa struktur yang sistematis dan tidak boleh diacak sesukanya. perhatikan penjelasan struktur fabel dibawah ini.</p>  <p>1) Orientasi</p> <p>Orientasi merupakan bagian awal atau permulaan yang berisi pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat terjadinya cerita. (siapa/apa, kapan, dan dimana)</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Siang hari ini suasana di hutan sangat tenang. tempat tinggal di Kancil, Gajah, dan lainnya senkan terburuk. Kancil Kebiasaan dia berjalan-jalan mencari air</i></p> <p>Pada contoh orientasi di atas berisi pengenalan tokoh Kancil, dan Gajah. Selain itu terdapat juga latar waktu siang hari dan latar tempat yakni di hutan. ini menandakan bahwa dalam orientasi bisa berisi pengenalan tokoh, latar, ataupun lainnya.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>	<p>AYUWINDAH STRUKTUR</p> <p>1. Menentukan Struktur Teks Fabel</p> <p>Selalu bisa mengklasifikasi/mengelompokkan fabel sekarang kalian belajar membaca struktur teks fabel. Struktur merupakan cara menulis dibangun atau sebuah susunan. Struktur berarti sistematis atau beraturan. Dalam teks fabel memiliki beberapa struktur yang sistematis dan tidak boleh diacak sesukanya. perhatikan penjelasan struktur fabel dibawah ini.</p>  <p>1) Orientasi</p> <p>Orientasi merupakan bagian awal atau permulaan yang berisi pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat terjadinya cerita. (siapa/apa, kapan, dan dimana)</p> <p>Contoh:</p> <p><i>Siang hari ini suasana di hutan sangat tenang. tempat tinggal di Kancil, Gajah, dan lainnya senkan terburuk. Kancil Kebiasaan dia berjalan-jalan mencari air</i></p> <p>Pada contoh orientasi di atas berisi pengenalan tokoh Kancil, dan Gajah. Selain itu terdapat juga latar waktu siang hari dan latar tempat yakni di hutan. ini menandakan bahwa dalam orientasi bisa berisi pengenalan tokoh, latar, ataupun lainnya.</p> <p>Bahan Ajar Fabel Kelas VII SMP</p>

<p>26.</p>		
<p>27.</p>		
<p>28.</p>		

Gambar 16 : Tabel Bukti Revisi Bahan Ajar

