PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ELEKTRONIC MODUL (E-MODUL)* BERBASIS *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL* DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL SISWA KELAS VII SMP N 1 SEMBAWA

SKRIPSI

Oleh:

Serly Aprilia

NIM: 06021281823065

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ELEKTRONIC MODUL (E-MODUL)* BERBASIS *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL* DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL SISWA KELAS VII SMP N 1 SEMBAWA

SKRIPSI

Oleh

Serly Aprilia

NIM: 06021281823065

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Mengetahui, **Koordinator Program Studi**	**Pembimbing**
Ernalida, S.Pd, M.Hum, Ph.D. **NIP. 196902151994032002**	**Dra. Sri Utami, M.Hum.** **NIP. 195812061985032001**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ELEKTRONIC MODUL (E-MODUL)* BERBASIS *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL* DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL SISWA KELAS VII SMP N 1 SEMBAWA

SKRIPSI

Oleh

Serly Aprilia

NIM: 06021281823065

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Juni 2022

TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dra. Sri Utami, M.Hum.** .....
2. **Anggota : Drs. Nandang Heryana, M.Pd.** .....

Indralaya, Juli 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP.196902151994032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Serly Aprilia

NIM : 06021281823065

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar *Elektronic Modul (E-Modul)* Berbasis *3D Pageflip Professional* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP N 1 Sembawa" ini adalah benar-benar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Serly Aprilia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillah, puji syukur senantiasa tercurahkan kepada Allah SWT segala pemberi rahmat serta limpahan rezeki kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk.

1. Allah SWT yang selalu mendengarkan doa-doa dan memudahkan segala urusan hamba-Nya.
2. Kedua orang tua, Bapak Supardi dan Ibu Siyem yang selalu suportif memberi dukungan sejak hari pertama anak bungsunya izin ingin melanjutkan kuliah. Terima kasih atas segala doa, materi, serta dukungan moril selama penulis menyelesaikan perkuliahan ini.
3. Dosen pembimbing akademik dan skripsi Ibu Dra. Sri Utami, M.Hum. yang selalu memberi bimbingan dan motivasi selama proses studi dan skripsi.
4. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. Ketua jurusan Bahasa dan Seni, Bapak Dr. Didi Suhendi, M.Hum. validator penelitian, Bapak Drs. Ansori, M.Si., Ibu Dr. Izzah, M.Pd., dan Bapak Akhmad Rizqi Turama, M.Pd.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
6. Ibu Astiyani, S.Pd., Ibu Haniyah, S.Pd., dan SMP N 1 Sembawa yang sudah membantu dan mengizinkan melakukan penelitian skripsi ini.
7. Dian Saputra, yang selalu tidak keberatan untuk direpotkan dalam hal apapun. Terima kasih sudah selalu mendukung sejak hari pertama.
8. Kedua Saudari, Mbak Sri Budiarti dan Mbak Sri Rahayu yang selalu memberi dukungan, doa, serta bantuan dana selama proses perkuliahan ini.
9. *Bestie* sejak awal kuliah hingga tahap akhir, Widya Ariska, Ade Sri Lestari, dan Reva Syafitri Terima kasih selalu menjadi tempat berkeluh kesah selama perkuliahan..
10. Sahabat sejak SMA, Devi Vusvita dan Tita Qurniah, terima kasih sudah selalu menghibur dan membuat tertawa disela-sela revisi melanda.

11. Seluruh rekan-rekan PBSI 18 Indralaya yang sudah memberi warna selama perkuliahan.
12. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR BAGAN x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
ABSTRAK xiii
ABSTRACK xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1.Latar Belakang 1
1.2.Rumusan Masalah 4
1.3.Tujuan Penelitian 4
1.4.Manfaat Penelitian 5
1.4.1. Manfaat Teoritis 5
1.4.2. Manfaat Praktis 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1. Bahan Ajar 6
2.1.1. Pengertian Bahan Ajar 6
2.1.2. Jenis-Jenis Bahan Ajar 6
2.1.3. Penyusunan Bahan Ajar 7
2.2. Modul 8
2.2.1. Pengertian Modul 8
2.2.2. Fungsi Modul 9
2.2.3. Unsur-Unsur Modul 9
2.3. *E-Modul* *10*
2.3.1. Pengertian *E-Modul* *10*
2.3.2. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul* 11
2.4. *3D Pageflip Professional* 12
2.4.1. Pengertian Aplikasi *3D Pageflip Professional* 12
2.4.2. Langkah-langkah membuat *E-Modul* 13
2.4.3. Kelebihan dan kelemahan *3D Pageflip Professional* 19
2.5. Fabel 20
2.5.1. Pengertian Fabel 20
2.5.2. Ciri-Ciri Fabel 20
2.5.3. Struktur Cerita Fabel 21
2.6. Menceritakan Kembali 22
2.6.1. Pengertian Menceritakan Kembali 22
2.6.2. Langkah-Langkah Menceritakan Kembali 22

2.6.3. Menceritakan Kembali Isi Fabel 23
2.7. Penelitian yang Relevan 25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26
3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian 26
3.1.1. Pendekatan Penelitian 26
3.1.2. Metode Penelitian 26
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 27
3.3. Data dan Sumber Data 30
3.4. Lokasi dan Subjek Penelitian 30
3.5. Teknik Pengumpulan Data 30
3.5.1. Wawancara 30
3.5.2. Angket atau Kuesioner 31
3.6. Instrumen Validasi Ahli 32
3.6.1. Instrumen Validasi Ahli Media 32
3.6.2. Instrumen Validasi Ahli Materi 33
3.6.3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa 33
3.7. Teknik Analisis Data 34
3.7.1. Analisis Data Angket atau Kuesioner 34
3.7.2. Analisis Data Validasi Ahli 35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 37
4.1. Hasil Penelitian dan Pengembangan 37
4.1.1. Pengumpulan Informasi 37
4.1.2. Desain Produk 38
4.1.3. Validasi Ahli 41
4.1.4. Revisi Produk 45
4.1.5. Uji Coba Produk 48
4.2. Pembahasan 50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 54
5.1. Kesimpulan 54
5.2. Saran 55
DAFTAR PUSTAKA 56
LAMPIRAN 59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan modul cetak dan *E-Modul*

Tabel 3.1. Kisi-kisi angket respon siswa

Tabel 3.2. Kisi-kisi lembar validasi ahli media

Tabel 3.3. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

Tabel 3.4. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa

Tabel 3.5. Kriteria penilian angket

Tabel 3.6. Interpretasi kebutuhan siswa

Tabel 3.7. Penskoran validasi ahli

Tabel 3.8. Kriteria kevalidan produk

Tabel 4.1. Desain awal produk

Tabel 4.2. Hasil validasi ahli media

Tabel 4.3. Hasil validasi ahli materi

Tabel 4.4. Hasil validasi ahli bahasa

Tabel 4.5. Revisi ahli media

Tabel 4.6. Revisi ahli materi

Tabel 4.7. Revisi ahli bahasa

Tabel 4.8. Persentase hasil angket siswa

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall

Bagan 3.2. Alur penelitian dan pengembangan bahan ajar *Electronik Modul (e- modul)* berbasis *3D Pageflip Professional* dalam pembelajaran mebceritaan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan awal aplikasi

Gambar 2.2. Tampilan *Project Type*

Gambar 2.3. Halaman Impor PDF

Gambar 2.4. halaman PDF *hasbeen change*

Gambar 2.5. Submenu *option*

Gambar 2.6. Halaman ganti *template*

Gambar 2.7. Halaman desain *setting*

Gambar 2.8. Tampilan publish bahan ajar

Gambar 2.9. Tampilan *edit page*

Gambar 2.10.*Publish Succes*

Gambar 2.11.Tampilan *save files*

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Ekectronic Modul (e-modul)*
2. Lembar validasi ahli media
3. Lembar validasi ahli materi
4. Lembar validasi ahli bahasa
5. Angket siswa

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ELEKTRONIC MODUL (E-MODUL)* BERBASIS *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL* DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL SISWA KELAS VII SMP N 1 SEMBAWA

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar *Elektronic Modul (E-Modul)* berbasis *3D Pageflip Professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi metode penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan informasi, desain produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli aspek media memperoleh nilai total 28 yang dipersentasekan menjadi 87,5% dengan kategori sangat valid dari jumlah skor keseluruhan 32. Hasil validasi aspek materi memperoleh nilai total 34 yang dipersentasekan menjadi 94,4% dengan kategori sangat valid dari jumlah keseluruhan skor 36. Hasil validasi aspek bahasa memperoleh nilai total 22 yang dipresentasekan menjajadi 91,6% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli, *Elektronic Modul (e-modul)* berbasis *3D Pageflip Professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa dikategorikan sangat valid.

Kata-kata kunci: *Pengembangan, Elektronic Modul, 3D Pageflip Professional, menceritakan kembali isi fabel.*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2022)

Nama : Serly Aprilia

NIM : 06021281823065

Dosen Pembimbing : Dra. Sri Utami, M.Hum.

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MODULE (E-MODUL) BASED ON 3D PAGEFLIP PROFESSIONALS IN LEARNING TO RETELL THE CONTENTS OF FABLES FOR SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMPN 1 SEMBAWA

ABSTRACK

The research method used in this paper is research and development. The purpose of this research is to produce a development product in the form of Professional 3D Pageflip-based Electronic Module (E-Modul) teaching materials used in learning to retell the contents of fables for seventh grade students of SMPN 1 Sembawa. The method used in this research is a modification of the research and development method of Borg and Gall. The stages carried out in this research; information gathering, product design, expert validation, product revision, and product testing. The validation test was carried out by three experts; media experts, materials experts, and linguists. The results of the media expert validation obtained a total score of 28 which was represented as 87.5% with a very valid category out of a total score of 32. The results of the material expert validation obtained a total score of 34 which was represented as 94.4% with a very valid category of the total score of 36. The results of the validation of linguists obtained a total value of 22 which was presented to be 91.6% with a very valid category. Based on the results of expert validation, the Professional 3D Pageflip-based Electronic Module (e-module) in learning to retell the fables of seventh grade students of SMPN 1 Sembawa is categorized as very valid.

Keywords: *Development, Electronic Module, 3D Pageflip Professional, retelling the content of fables*

Mengetahui,

Koordinator Program Studi	Pembimbing
Ernalida,S.Pd.,M.Hum.,Ph,D.	Dra. Sri Utami, M.Hum.
NIP. 196902151994032002	NIP. 195812061985032001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat dari masa ke masa. Perkembangan IPTEK ini didukung dengan terciptanya teknologi-teknologi baru sebagai tanda berkembangnya zaman. Di Indonesia, perkembangan IPTEK banyak digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi juga menuntut guru untuk memahami teknologi dan perkembangan yang sedang berlangsung demi menunjang proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki berbagai dampak positif bagi proses pembelajaran. Melalui teknologi, siswa dapat lebih mudah mendapatkan informasi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak jenuh dan pembelajaran tidak monoton.

Pada masa sekarang, siswa cenderung lebih suka menggunakan *gadget* dan internet untuk belajar dan mencari sumber informasi, hal ini berdampak pada keberadaan buku dan modul yang semakin ditinggalkan. Selain hal tersebut, bentuk buku dan modul yang menjenuhkan juga merupakan salah satu faktor yang membuat siswa tidak suka membaca buku. Selanjutnya, isi buku dan modul yang cenderung hanya penuh dengan tulisan juga membuat siswa cepat bosan membacanya. Menghadapi hal ini, guru perlu berinovasi menggunakan IPTEK guna menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pemanfaatan IPTEK ini juga sangat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini.

Tahun ini, Indonesia sudah memasuki tahun kedua melakukan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dikarenakan pandemi covid 19. PJJ mengharuskan siswa belajar dari rumah. Biasanya, proses belajar mengajar dilaksanakan dengan memanfaatkan *website* pendidikan seperti *zoom*, *google*

classroom, dan google meeting. Meskipun demikian, sudah hampir dua bulan beberapa sekolah yang berada di zona kuning dan zona hijau sudah diperbolehkan melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Pada penelitian ini, peneliti memilih memilih materi menceritakan kembali isi fabel. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, materi ini ada pada kelas VII semester genap dengan KD 4.11 menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.

Berkaitan dengan hal tersebut, pada tanggal 18 Oktober 2021 peneliti telah melakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 1 Sembawa bernama Haniyah,S.Pd. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar siswa SMP N 1 Sembawa dimasa sekarang ini. Dari hasil wawancara, didapat informasi bahwa siswa SMP N 1 Sembawa sudah melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas sejak awal september lalu. Proses pembelajaran tatap muka dilaksanakan seperti sebelum Pandemi Covid 19 seperti biasa. Siswa kembali melajar menggunakan buku, setelah hampir dua tahun hanya belajar melalui *WhatsApp, google classroom*, dan sebagainya. Berdasarkan keterangan Ibu Lilis Sulastri,S.Pd. karena sudah terbiasa menggunakan *gadget* untuk belajar, siswa cenderung lebih sulit memahami materi karena hanya membaca penjelasan dari buku saja. Pada pembelajaran menceritakan kembali isi fabel, guru menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran. Guru menjelaskan materi dari buku dan siswa mendengarkan penjelasan. Guru menggunakan metode biasa saat pembelajaran, kemudian menugaskan siswa untuk menjelaskan kembali isi fabel yang dibaca.

Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa. Berdasarkan hasil wawancara mengenai materi fabel, didapatkan keterangan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan saat menceritakan kembali isi fabel yang sudah dibaca. Hal ini terjadi karena siswa belum memahami sepenuhnya materi mengenai fabel karena hanya mendengar penjelasan guru dan melihat

buku. Siswa merasa contoh fabel yang disajikan di buku terlalu panjang dan monoton karena hanya dipenuhi tulisan dan minim gambar, sehingga mereka sulit menentukan inti dari cerita. Selain itu, siswa juga merasa kesulitan dalam mengingat urutan peristiwa yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* yang akan dikemas dalam bentuk digital,dilengkapi dengan gambar, video, serta audio yang akan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang akan dijelaskan. Peneliti menggunakan media aplikasi *3D Pageflip Profesional* untuk membuat *e-modul* ini. Aplikasi ini merupakan sebuah *software* yang berfungsi mengubah halaman PDF kedalam halaman-balik publikasi. Tiap halaman yang dihasilkan nantinya dapat di *flip* (bolak-balik) sehingga dapat menyerupai buku asli tetapi dalam bentuk digital. Guru dapat menggunakan bahan ajar ini pada materi menceritakan kembali isi fabel agar siswa lebih tertarik dan memahami materi yang dijelaskan. *E-modul* ini juga dapat memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik bagi siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Reni Hartati pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Pengembangan Modul Digital Berbasis *3D Pageflip Profesional Pada* Tema Sehat Itu Penting untuk Kelas V SD/MI". Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar ini memperoleh rata-rata dari ahli materi 85,83% dan dikategorikan sangat layak. Rata-rata dari ahli media sebesar 84,09% dengan kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok kecil, penilaian yang diberikan peserta didik mendapat rata-rata 81,26% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari kelompok besar mendapat rata-rata 84,58% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dsimpulkan bahwa modul berbasis *3D Pageflip Profesional* yang dikembangkan sebagai bahan ajar dikategorikan sangat baik dan layak dijadikan bahan ajar tema 4 sehat itu penting.

Inovasi yang disajikan pada penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan akan lebih inovatif berisi penjelasan materi mengenai cerita fabel yang dilengkapi dengan gambar, audio, serta video interaktif yang

mendukung materi. Selain itu, hasil dari pengembangan bahan ajar ini sudah disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru di sekolah, sehingga dapat digunakan saat pembelajaran menceritakan kembali isi fabel.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut.

1.2.1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap *e-modul* berbasis *3d pageflip professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa?.

1.2.2. Bagaimana rancangan *e-modul* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa?.

1.2.3. Bagaimana hasil validasi ahli tentang *e-modul* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel kelas VII SMP N 1 Sembawa?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap *e-modul* berbasis *3d pageflip professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa.

1.3.2. Menghasilkan rancangan *e-modul* berbasis *3d pageflip professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa.

1.3.3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli tentang *e-modul* berbasis *3d pageflip professional* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel kelas VII SMP N 1 Sembawa.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat berupa menyumbangkan pengetahuan baru tentang pengembangan *e-modul* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP N 1 Sembawa. Hasil validasi dari produk yang dikembangkan menyumbangkan acuan teori yang dapat digunakan untuk penelitian pengembangan berikutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menceritakan kembali isi fabel. Selain itu, hasil penelitian diharapkan mampu membantu siswa untuk dapat lebih memahami materi mengenai fabel sehingga siswa mampu menceritakan kembali isi fabel dengan baik.

1.4.2.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sebagai salah satu inovasi bahan ajar baru yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

1.4.2.3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulus bagi sekolah untuk dapat berinovasi mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik guna membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga merupakan bagian dalam mengupayakan sekolah untuk melakukan keterbukaan bagi pengembangan media serta bahan ajar yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, Majid. (2018). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosdakarya.

Ahmadi, Ahmad. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai wujud inovasi sumber belajar di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education) Journak, 1(2a), 27 – 31).*

Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi.(2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Basmalah. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Software Swish Max* dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.

Darmiatun. (2013). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

Djaali & Muljono. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Penddikan*. Jakarta: PT Grasindo.

Fitri, Hammiyati, dkk. (2017). Pengembangan E-Modul Menggunakan *3D Pageflip Professional* pada Materi Momentum dan Implus SMA/MA Kelas XI. *Jurnal.*

Hamdani.(2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hartati, Reni.(2019). Pengembangan Modul Digital Berbasis 3D *Pageflip Professional* pada Tema Sehat Itu Penting untuk Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan.

Ina Magdalena, dkk. (2021). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(2), 8 - 9.*

Kalasi, Rasmita. (2014). *The Impact of Social Networking on New age Teaching and Learning: An Overview. Journal of Education & social policy vol 1. Journal of Education & social polity vol1*.

Kosasih, Engkos. (2013). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Nobel Edumedia.

Mahono,dkk. (2016). *Marbi Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

Marlia. Rika. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul)* Berbasis 3D *Pageflip Professional* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X MAN 1 Prabumulih. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.

Muaddab, Hafis. (2017). *Metode Menceritakan Kembali*. (http://hafismuaddab.wordpress.com/2017/01/13/metode-menceritakan-kembali/ diakses pada 25 November 2021)

Nuha, M,F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah. (2019). Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 4(2),* 156-158.

Nurgiantoro. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Pers.

Panen,P. (2004). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.

Pratowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Rozalina, Mirda. (2020). Pengembangan *E-book* untuk Pembelajaran Apresiasi dan Kreasi Fabel Siswa Kelas VII SMP. *Skripsi*. Jambi: FKIP Unja.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.