



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PADA MATERI TEKS FABEL BERBANTUAN BOT TELEGRAM

Uci Safitri

ucisafitri11@gmail.com

Universitas Negeri Medan

M. Joharis Lubis

joharislubis@yahoo.co.id

Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan BOT Telegram kelas VII SMP Negeri 2 Medan, juga untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar materi teks fabel berbantuan BOT Telegram Kelas VII SMP Negeri 2 Medan. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Instrumen penelitian ini berupa penyebaran angket kepada siswa, validator materi, validator media, dan guru bahasa Indonesia, dengan menggunakan skala *likert*. Hasil validasi ahli materi memperoleh 75% (layak), hasil validasi media memperoleh 84% (sangat layak), hasil validasi guru memperoleh 94% (sangat layak). Sehingga rata-rata hitung hasil seluruh validasi yaitu 85% (sangat layak). Didukung dengan hasil uji coba produk bahan ajar yang dilakukan kepada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 2 Medan memperoleh nilai 82,3% (sangat layak).

Kata kunci: Bahan ajar, fabel, Telegram, R&D

Abstract

This study aims to describe the process of developing teaching materials for BOT Telegram-assisted fable text material for class VII SMP Negeri 2 Medan, as well as to determine the level of feasibility of teaching fable text materials assisted by BOT Telegram Class VII SMP Negeri 2 Medan. This research uses the R&D (Research and Development) method. The instrument of this research is in the form of distributing questionnaires to students, material validators, media validators, and Indonesian language teachers, using a Likert scale. The results of material expert validation obtained 75% (adequate), media validation results obtained 84% (very feasible), teacher validation results obtained 94% (very feasible). So the average count of all validation results was 85% (very feasible). Supported by the results of product trials of teaching materials conducted to class VII-5 students of SMP Negeri 2 Medan getting a score of 82.3% (very feasible).

Keywords: Teaching materials, fable, Telegram, R&D

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid, 2008:173, dalam Kosasih, 2020:1). Materi yang ditampilkan dalam bahan ajar harus tersusun secara sistematis dan harus menarik. Penggunaan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru adalah bahan ajar yang merupakan bahan ajar cetak. Ada juga materi tayangan non-cetak yaitu pemutaran suara, video, dan lain-lain.

Teknologi yang semakin berkembang, dapat membantu guru mengembangkan suatu bahan ajar yang bervariasi. Tersedianya perangkat lunak yang dapat diakses secara





gratis maupun berbayar, menjadi hal yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang berbasis teknologi. Dengan dikembangkannya bahan ajar dengan cara memanfaatkan teknologi nanti bukan hanya sekedar meringankan tugas guru dengan anggapan bahwa guru tidak melakukan apa-apa lagi dalam proses pembelajaran, melainkan menjadi suatu hal yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dan tidak biasa. Untuk itu, pengetahuan teknologi harus dipahami oleh guru, seperti cara menggunakan *software* dan *hardware*, guru harus memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran, guru juga harus mampu mengetahui setiap karakteristik siswa, teori dalam pembelajaran, model atau metode pembelajaran, serta mampu menilai proses dan hasil belajar siswa. Guru yang kreatif maka akan memanfaatkan kompetensi yang dimilikinya tersebut untuk menciptakan suatu bahan ajar yang berbeda, yang kreatif, yang menarik dalam pembelajaran yang dilakukannya.

Salah satu teknologi digital yang menjadi kebutuhan sehari-hari adalah *handphone* atau gawai, biasa disebut juga dengan android. Aplikasi Telegram termasuk dalam aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses melalui *handphone* dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Telegram merupakan perangkat aplikasi yang dapat dipasangkan pada android yang kita punya. Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk saling mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun panggilan video. Namun pemanfaatan yang dilakukan bukan untuk melakukan panggilan video dan saling mengirim pesan, tetapi untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran melalui fitur-fitur yang disediakan Telegram. Salah satu fitur yang dimanfaatkan yaitu fitur BOTnya. Telegram juga memiliki fitur BOT, BOT berasal dari Bahasa Inggris (*Build Operate and Transfer*) yang dapat diartikan sebagai sistem yang memiliki tingkat kecerdasan buatan dan diprogram untuk bekerja secara otomatis, atau BOT ini dapat dikatakan juga sebagai robot yang menjalankan sesuatu secara otomatis dengan arahan dari penggunanya. Dalam penggunaan BOT Telegram ini bisa menjadi salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian suatu materi oleh guru. Selain bermanfaat untuk menyampaikan materi pelajaran secara otomatis, siswa juga dapat memahami penggunaan aplikasi telegram bukan hanya sekedar untuk mengirim pesan saja. Menurut Febriani, Joharis *at al* (2021) mengatakan bahwa apabila memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran yang bersifat mandiri. Sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan, materi ajar akan disampaikan kepada siswa dengan berbantuan aplikasi Telegram sebagai medianya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) fabel ialah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang yang berisi pendidikan moral dan budi pekerti. Teks fabel merupakan suatu karya sastra dalam bentuk teks atau tulisan yang berisi cerita fantasi dengan menggunakan hewan sebagai tokohnya, dan mengandung pesan moral di dalamnya. Melalui amanat ataupun pesan moral yang disampaikan dalam cerita fabel, sangat bermanfaat bagi siswa dan bisa dijadikan pembelajaran oleh mereka. Teks fabel juga disebut sebagai cerita fiksi atau khayalan, yang menceritakan karakter tokoh baik dan jahat, yang di dalamnya mengandung pesan moral.

Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan, sekolah memiliki potensi yang mendukung untuk membantu proses pengembangan bahan ajar ini, seperti semua siswa sudah memiliki android masing-masing, juga sekolah yang memiliki akses internet. Sekolah SMP Negeri 2 Medan saat masa pandemi Covid 19, proses belajar di sekolah menjadi berubah tidak lagi normal seperti biasanya, jam pembelajaran menjadi semakin singkat. Pihak sekolah juga menetapkan proses pembelajaran tatap muka terbatas. Proses pembelajaran yang seperti ini membuat siswa semakin malas belajar, dan juga sudah terlalu memanjakan diri dengan waktu belajar yang semakin terbatas. Pada masa ini para



guru dan pihak sekolah diharuskan menjadi kreatif lagi dalam pembelajaran daring, juga pemanfaatan teknologi yang harus ditingkatkan pada masa ini, agar siswa semakin semangat dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Medan, Bapak Rudi mengatakan bahwa ia masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, lebih sering menggunakan media buku yang disediakan sekolah, *whatsapp* dan *google classroom* dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *google classroom* dan *whatsapp* diterapkan hanya selama masa pandemi saja, sebelumnya beliau hanya memanfaatkan buku cetak dengan metode ceramah (15 Januari 2022). Media tersebut sudah terlalu sering digunakan dalam proses pembelajaran *online*.

Pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang baru, tidak dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku teks dan metode ceramah cenderung monoton, sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa saat proses pembelajaran. Mengenai hal tersebut, maka dibutuhkanlah bahan ajar yang baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar tidak monoton.

Hasil observasi bahan ajar yang dianalisis peneliti sebelum mengembangkan bahan ajar yang baru yaitu buku teks yang disediakan sekolah kepada siswa. Dimana dalam buku teks tersebut tidak mencantumkan tujuan pembelajaran, hanya mencantumkan KD pembelajaran saja. Buku ini juga lebih berfokus pada soal latihan yang harus dikerjakan peserta didik, dibandingkan dengan penyampaian materinya. Seperti materi yang terdapat dalam buku teks terbitan kemendikbud revisi 2016 yang masih kurang memenuhi tuntutan indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus. Contohnya pada KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan cerita fabel yang dibaca dan didengar, membahas materi dalam buku teks siswa tersebut menggunakan susunan kalimat yang terlalu ilmiah sehingga membuat peserta didik bingung untuk memahaminya, hal ini terdapat pada penjelasan materi terkait ciri kebahasaan teks fabel. Juga latihan soal yang banyak membuat siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selanjutnya pada KD 4.12 yang membahas tentang memerankan cerita fabel, materi yang disampaikan kurang, seharusnya disertakan pembahasan mengenai bagaimana menghayati penokohan dengan ekspresi-ekspresi yang tepat untuk memerankan cerita fabel.

Dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar pada materi teks fabel dengan melihat dari kekurangan yang ada dalam buku teks yang dianalisis, dengan memanfaatkan BOT Telegram, dengan tujuan agar siswa lebih mudah mengeksplorasi materi dengan cara melihat dan juga mendengar. Bahan ajar yang akan dikembangkan nantinya akan berbentuk teks dan juga video yang diakses melalui android masing-masing siswa.

Menciptakan suatu pengalaman belajar yang baru sangat dibutuhkan bagi para siswa, agar mereka tidak merasakan bosan dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar Telegram dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang baru, dengan lebih memanfaatkan teknologi dan sosial media yang ada. Sehingga sosial media bukan hanya sebagai suatu hiburan, tetapi juga bisa sebagai wadah untuk belajar dan menyampaikan suatu materi.

METODE

Penelitian pengembangan bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan BOT Telegram ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pendekatan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall, dengan memodifikasi langkahnya menjadi 6 langkah dalam penelitian ini. Enam langkah tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi





desain, dan uji coba produk. Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII-5 SMP Negeri 2 Medan yang berjumlah 32 siswa.

Untuk mendapatkan hasil validasi dan uji coba produk, peneliti membagikan angket kepada setiap responden. Untuk mendapatkan nilai persentase dari hasil jawaban angket menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = (S/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P(s) = Hasil persentase

S = Jumlah skor tiap variabel

N = Jumlah skor maksimum variabel

100 = Bilangan tetap

Tabel skor penilaian

No	Skor persen	Kategori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat layak (5)
2	61% - 80%	Layak (4)
3	41% - 60%	Cukup (3)
4	21% - 40%	Kurang (2)
5	<20%	Sangat kurang (1)

HASIL DAN PEMBAHASAN / PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Bot Telegram

Proses pengembangan melewati 6 langkah:

1) Potensi dan Masalah

Untuk mengetahui potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi awal dengan cara melakukan kegiatan wawancara kepada guru juga penyebaran angket kepada peserta didik. Melalui hasil observasi tersebut maka ditemukan potensi bahwasanya pihak sekolah dan siswa memiliki fasilitas yang sangat mendukung dalam proses pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan BOT Telegram ini.

Angket yang telah dibagikan kepada siswa, diperoleh respon bahwa mereka selama kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, seperti hanya memanfaatkan buku teks dan papan tulis selama proses pembelajaran. Guru tidak memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin bervariasi untuk menciptakan bahan ajar yang bervariasi. Waktu yang diberikan guru dalam menyampaikan suatu materi juga masih belum cukup, dikarenakan waktu belajar yang singkat tidak lagi normal seperti biasanya sebelum pandemi. Pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Telegram juga tidak dilakukan oleh peserta didik dan guru, mereka hanya mengetahui bahwa aplikasi Telegram adalah aplikasi sosial media yang hanya bisa saling berkirim pesan, foto, dokumen, dan panggilan saja. Mereka belum mengetahui bahwa banyak fitur Telegram yang bisa dimanfaatkan untuk mencari pelajaran. Terutama oleh guru, yang bisa memanfaatkannya dalam penyampaian materi pelajaran. Fitur BOT Telegram salah satu fitur yang bisa dimanfaatkan guru untuk mengembangkan bahan ajar materi teks fabel.

Peneliti menganalisis bahan ajar yang lama sebelum mengembangkan bahan ajar yang baru, bahan ajar lamanya yaitu buku teks bahasa Indonesia kurikulum 2013 yang disediakan sekolah. Dimana dalam buku teks tersebut lebih berfokus pada soal latihan yang harus dikerjakan peserta didik, dibandingkan dengan penyampaian materinya. Seperti materi yang terdapat dalam buku teks terbitan kemendikbud revisi 2016 yang masih kurang memenuhi tuntutan indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat di silabus. Contohnya pada KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan cerita fabel yang dibaca dan didengar, pada KD ini membahas materi dalam buku teks siswa tersebut





diawali dengan latihan kegiatan terlebih dahulu, baru penyampaian materinya, sehingga membuat peserta didik bingung untuk memahaminya, hal ini terdapat pada penjelasan materi terkait ciri kebahasaan teks fabel. Juga latihan soal yang banyak membuat siswa menjadi merasa bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selanjutnya pada KD 4.12 yang membahas tentang memerankan cerita fabel, materi yang disampaikan kurang, seharusnya disertakan pembahasan mengenai bagaimana menghayati penokohan dengan ekspresi-ekspresi yang tepat untuk memerankan cerita fabel. Pada awal bab buku teks ini juga tidak memaparkan tujuan pembelajaran, hanya memaparkan kompetensi dasar yang akan dibahas saja, tanpa tujuan pembelajaran.

Permasalahan di atas mengenai beberapa materi yang telah disampaikan dalam buku teks bahasa Indonesia yang sudah dianalisis memiliki kekurangan, seperti penyampaian materi ciri kebahasaannya yang kurang tepat, penyampaian materi mengenai memerankan cerita fabelnya yang kurang lengkap. Sehingga pada bahan ajar yang dikembangkan, materi akan disajikan secara singkat, padat, dan juga jelas. Sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi akan disajikan dengan menarik.

2) Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu memperhatikan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian materi yang dikembangkan. Setelah KD sudah ditentukan, selanjutnya menganalisis materi fabel yang akan dikembangkan. Materi dikumpulkan melalui dari beberapa sumber yaitu buku, jurnal, modul, dan youtube. Setelah mendapatkan materi, lalu peneliti mengembangkannya lagi, agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa, materi yang disajikan dalam bahan ajar nantinya harus valid, benar secara keilmuan, sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.

3) Desain produk

Peneliti mendesain materi teks fabel menjadi bahan ajar yang dapat diakses melalui aplikasi Telegram. Telegram memiliki fitur BOT yaitu fitur yang dapat dioperasikan secara otomatis. Melalui fitur BOT ini peneliti bisa membuat kanal BOT dan mengatur penyusunan isi juga menu, sehingga para siswa nantinya bisa mengakses materi teks fabel secara otomatis.

Sebelum membuat kanal BOT Telegram, peneliti mempersiapkan materi terlebih dahulu, juga membuat desain profil, desain ilustrasi, dan mengedit video. Setelah semua lengkap, lalu peneliti menyusunnya dalam BOT Telegram yang telah dibuat.

4) Validasi produk

Produk yang selesai didesain dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli desain media, dan guru bahasa Indonesia.

Proses validasi ini dilakukan dengan cara pembagian angket kepada setiap validator untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, apakah produk layak digunakan atau diujicobakan kepada peserta didik.

5) Revisi desain produk

Sebelum mendapatkan nilai persentase hasil validasi, peneliti mendapatkan arahan berupa hasil kritik dan juga diberikan saran dari setiap validator. Kritik dan saran yang diberikan validator lalu diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan arahan mereka. Pemberian kritik, komentar, dan juga saran dilakukan untuk menciptakan produk yang baik dan layak baik dari segi materi maupun desain.

6) Uji coba produk



Setelah produk selesai dinilai ataupun divalidasi oleh para validator, maka produk sudah bisa dan layak untuk diterapkan. Selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk kepada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 2 Medan.

Seluruh siswa disarankan untuk mengunduh aplikasi Telegram terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti mengarahkan bagaimana cara penggunaan BOT Telegram tersebut, setelahnya siswa dapat mengakses materi teks fabel secara nyaman dan terstruktur dari hp masing-masing. Setelah produk diujicobakan maka selanjutnya peneliti membagikan angket penilaian hasil uji coba produk kepada peserta didik, untuk mendapatkan hasil respon siswa mengenai bahan ajar BOT Telegram.

Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan BOT Telegram

Setelah proses pengembangan yang enam tersebut sudah dilakukan, dan juga setelah melewati tahap revisi dan juga saran dari para validator, berikut hasil kelayakan dari bahan ajar teks fabel berbantuan BOT Telegram yang telah dikembangkan:

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Validasi materi	76%	Layak
2.	Validasi media	84%	Sangat layak
3.	Validasi guru	94%	Sangat layak
	Rata-rata	85%	Sangat layak

Selain mendapatkan nilai validasi dari tim ahli, peneliti juga melakukan uji coba produk kepada peserta didik, untuk memperoleh respon mereka tentang bahan ajar yang dikembangkan. Peneliti memberikan angket pertanyaan kepada peserta didik dengan pertanyaan seputar kelayakan, kemudahan, kebermanfaatan, serta cara pemrogramannya kepada peserta didik.

Setelah bahan ajar diujicobakan kepada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 2 Medan yang berjumlah 32 siswa, maka diperoleh hasil penilaian uji coba melalui angket yang telah dibagi adalah 82,3% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dari hasil persentase yang diperoleh, dikatakan bahwa siswa tertarik menggunakan bahan ajar materi teks fabel berbantuan BOT Telegram ini. Selain itu, dengan diciptakannya bahan ajar yang menarik, bervariasi dan juga tidak membosankan ini, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar,

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan BOT Telegram kelas VII SMP Negeri 2 Medan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), peneliti menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh peneliti menjadi 6 langkah proses pengembangan yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba produk.

Tingkat kelayakan bahan ajar teks fabel berbantuan BOT Telegram berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi ahli materi memperoleh hasil 76% dengan kategori layak, validasi ahli media memperoleh hasil 84% dengan kategori sangat layak, dan validasi guru diperoleh hasil 94% dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh hasil rata-rata 85% “sangat layak”.



SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran. Bagi siswa, bahan ajar teks fabel berbantuan BOT Telegram ini diharapkan peserta didik dapat menggunakannya dan semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Guru dapat menerapkan bahan ajar ini untuk proses pembelajaran selanjutnya baik dalam proses pembelajaran pada materi lain. Bagi peneliti, dapat menerapkannya ketika sudah berprofesi sebagai guru, agar proses pembelajaran menjadi bervariasi, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhabib, T. J., & Cahyani, I. 2020. Pemanfaatan Media Telegram Pada Pembelajaran Menulis Cerpen. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 493-501).
- Daulay, F., Purba, H. S. I., Tarigan, M. B., & Lubis, M. J. 2021. *Efektivitas Pemanfaatan Platform Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. FBS Unimed Press.
- Dzulhijah Siti. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Gaya Belajar Pada Materi Suhu Dan Kalor Sma. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Ismawati Esti. 2015. *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kemdikbud. 2015. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Laraswati. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Materi Jamur Untuk Siswa Kelas X Sma/Ma*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. 2020. *Pelatihan pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar digital berbasis 122 multimedia interaktif untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Karinov, 3(1), 53-57.
- Windrayadi Y. D. P. & Yusuf Muhammad. 2021. *Inovasi E-Learning Asynchronous Berbasis Aplikasi Telegram Sebagai Solusi Alternatif Media Pembelajaran Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Prosiding SNasPPM.

