

## Pengembangan Media Lubel dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII

Isma Lizumroti Mufida<sup>1</sup>, Sri Utami<sup>2</sup>, Agus Hermawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ismamufida91@gmail.com](mailto:ismamufida91@gmail.com), <sup>2</sup>[utami3215@gmail.com](mailto:utami3215@gmail.com), <sup>3</sup>[agushermawan8992@gmail.com](mailto:agushermawan8992@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 07/01/2022

Direvisi : 23/02/2022

Disetujui : 12/02/2022

Dipublikas : 24/03/2022

#### Kata kunci:

*pengembangan media,  
media lubel (ludo fabel),  
menelaah struktur,  
kebahasaan,  
teks fabel.*

#### Keywords:

*media development,  
lubel media (ludo fable),  
examine the structure,  
language,  
fable text.*

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan uji kelayakan media pembelajaran lubel (ludo fabel) dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel siswa kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4-P yang memiliki 4 tahap penelitian diantaranya tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Data yang diolah dalam penelitian ini berbentuk data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah disebar kepada ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, serta siswa SMP kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh penilaian sebesar 97,50% dari ahli materi, penilaian 92,31% dari ahli media, penilaian uji kepraktisan oleh guru Bahasa Indonesia SMP diperoleh penilaian 95,58%, terakhir uji kemenarikan produk kepada siswa memperoleh hasil penilaian sebesar 92,04%. Jadi, seluruh penilaian yang diberikan oleh responden dinyatakan produk media pembelajaran lubel (ludo fabel) sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel siswa kelas VII SMP.

**Abstract:** *This study aims to produce a product and test the feasibility of lubel learning media (ludo fable) in learning to examine the structure and language of fable texts for seventh grade students of junior high school. This study uses the Research and Development (R&D) 4-P model which has 4 stages of research including the stages of defining, planning, developing, and distributing. The data collection instrument in this study used a questionnaire and interviews. The data processed in this research is in the form of quantitative descriptive data. Quantitative data were obtained from questionnaires that were distributed to material experts, media experts, Indonesian language teachers, and seventh grade junior high school students. Based on the results of the study, it was obtained an assessment of 97.50% from material experts, an assessment of 92.31% from media experts, an assessment of the practicality test by Indonesian junior high school teachers obtained an assessment of 95.58%, the last product attractiveness test to students obtained an assessment result of 92, 04%. So, all the assessments given by the respondents stated that the lubel learning media product (ludo fable) was very feasible to be implemented in learning to examine the structure and language of fable texts for seventh grade students of junior high school.*

### PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 revisi 2016 merupakan kurikulum terbaru di Indonesia. Diberlakukannya kurikulum 2013 edisi revisi ini, diupayakan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pembelajaran kurikulum 2013 edisi revisi pada tahun ajaran 2016/2017 ini menuntut

diaplikasikannya pendekatan yang mampu membentuk kemampuan peserta didik, meningkatkan keterampilan peserta didik, dan membangun karakter peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan beberapa pendekatan yaitu pendekatan komunikatif, pendekatan berbasis teks, dan pendekatan karakter. Tujuan dari pembelajaran bahasa adalah membimbing perkembangan kemampuan siswa dalam berbahasa secara berkelanjutan dengan cara mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Bustanul Muta'alimin, beberapa siswa masih ada yang kebingung dalam menentukan struktur dan kebahasaan dalam teks fabel. Faktor yang mempengaruhi siswa kurang dalam memahami materi menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel yaitu kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi, guru lebih sering dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket maupun lks. Hal ini menjadikan siswa akan cenderung bosan dan pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa bosan, materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik.

Maka dari itu guru sebaiknya lebih memvariasikan proses pembelajaran untuk siswanya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, misalnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan dalam teks fabel. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik berupa permainan lubel (ludo fabel).

Teks fabel didalamnya mengandung nilai-nilai moral kehidupan, yang dapat mengajarkan dan meningkatkan moral pada peserta didik supaya menjadi pribadi yang lebih baik. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis karakter, sebagai upaya untuk meningkatkan akhlak berkebangsaan. Cerita fabel menjadi salah satu teks yang berpotensi dan mampu menanamkan nilai-nilai moral kehidupan pada siswa (kemendikbud, 2016: 194). Jadi teks fabel ini sangat penting dipelajari oleh setiap peserta didik.

Penggunaan media Lubel (Ludo fabel), diharapkan mampu menarik minat siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel serta siswa jadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena berdasarkan wawancara dengan guru, siswa cenderung diam dan kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga diperlukan media pembelajaran yang seru, yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jadi berdasarkan masalah tersebut peneliti memilih media permainan ludo sebagai media pembelajaran, supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang relevan sebagai referensi dalam penelitian ini dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya menelaah teks fabel yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sella Liftika Septiana, dengan judul penelitian Pengembangan Media *Tunnel Book* untuk Pembelajaran Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya yang terbit pada tahun 2017. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya, persamaan penelitian ini dengan penelitian milik Sella Liftika Septiana terdapat pada teks yang digunakan yaitu teks fabel, dan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, penelitian ini menggunakan media Lubel (Ludo fabel) dengan model pengembangan 4-D sedangkan penelitian milik Sella Liftika Septiana menggunakan media *Tunnel Book* dengan menggunakan model pengembangan sadiman. Penelitian milik Sella Liftika digunakan untuk mengetahui kevalidan, keterlaksanaan hasil, dan keefektifan, sedangkan penelitian ini digunakan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Merlyana Dwi Hapsari, dengan judul Efektivitas Ludo *Word Game (Lwg)* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan – Brebes yang terbit pada tahun 2015. Persamaan penelitian milik Merlyana Dwi Hapsari dan penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan media Lubel (Ludo fabel), sedangkan perbedaannya terletak pada sumber datanya serta metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan sumber data berupa menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel dengan metode penelitian R&D sedangkan penelitian milik Merlyana Dwi Hapsari menggunakan sumber data berupa penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan metode penelitian *quasi eksperiment*. Penelitian milik Merlyana Dwi Hapsari digunakan untuk mengetahui keefektifan media, sedangkan penelitian ini digunakan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desy Norma Ilahi, dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Dori (Ludo Geometri) melalui Permainan Ekspedisi Indonesia

pada Kelas IV Sekolah Dasar yang terbit pada tahun 2018. Penelitian yang dilakukan oleh Desy Norma Ilahi memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada media yang digunakan berupa Ludo, sedangkan perbedaannya terletak pada sumber datanya beserta model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel dengan menggunakan model pengembangan 4-D sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Desy Norma Ilahi menggunakan sumber data permainan ekspedisi Indonesia, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian milik Desy Norma Ilahi digunakan untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan penelitian ini digunakan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan, terdapat nilai kebaruan atau daya beda antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini. Perbedaan terletak pada penggunaan media pembelajaran, sumber data, metode serta model pengembangan yang digunakan. Media Lubel (Ludo fabel) digunakan dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel dengan menggunakan metode pengembangan R&D model 4-D. Media lubel ini didesain dengan dilengkapi gambar dan pion berbentuk binatang yang belum pernah digunakan pada penelitian terdahulu. Hal ini disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam media lubel yaitu teks fabel.

Tujuan dilakukannya penelitian ini diantaranya yaitu menghasilkan sebuah produk media lubel (ludo fabel) dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berupa validitas, kepraktisan, dan kemenarikan.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Jadi metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang sebelumnya belum pernah digunakan ataupun sebagai pembaharuan suatu produk yang telah ada sebelumnya, yang kemudian dikembangkan dalam bentuk yang lebih sempurna.

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D (*four-D*) menurut teori Thiagarajan. Metode penelitian 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate* atau biasa dikenal dengan model 4-P, yaitu; tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran.

Pertama, tahap *define* (pendefinisian) dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan serta pendefinisian hal-hal serta keperluan yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tahapan tersebut diantaranya, tahap analisis awal untuk mencari permasalahan dasar yang sedang dialami di sekolah, tahap analisis peserta didik, analisis materi untuk menentukan materi yang akan digunakan untuk dasar pengembangan media pembelajaran, dan yang terakhir analisis konsep yang digunakan untuk menentukan isi dan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Kedua, tahap *design* (perencanaan). Tahap ini bertujuan untuk merancang media lubel (ludo fabel) yang meliputi pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan, pemilihan format media dan materi pembelajaran, serta desain media pembelajaran.

Ketiga, tahap *develop* (pengembangan) dalam penelitian ini digunakan untuk menghasilkan media lubel (ludo fabel) yang telah direvisi berdasarkan komentar dan saran ahli serta uji coba pada peserta didik guna kesempurnaan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan siswa kelas VII SMP.

Keempat, tahap *disseminate* (penyebaran), tahap penyebaran dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas, yaitu dengan mempromosikan media pembelajaran kepada guru Bahasa Indonesia SMP Bustanul Muta'allimin.

Sumber data sangat diperlukan dalam suatu penelitian, guna memperoleh suatu informasi penting yang bersifat fakta yang digunakan sebagai bahan penelitian. Sumber data menurut Arikunto (2013:172), merupakan asal mula ditemukannya subjek data penelitian yang diperoleh oleh peneliti. Jadi sumber data merupakan asal mula diperolehnya suatu data dalam sebuah penelitian. Sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel meliputi ahli media dan ahli materi untuk memvalidasi

media lubel (ludo fabel), ahli praktisi oleh guru Bahasa Indonesia, dan penilaian kemenarikan media pembelajaran oleh siswa SMP kelas VII. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media oleh dosen prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang memiliki gelar Magister dan berkompeten dibidangnya, guru sebagai ahli praktisi media pembelajaran yang telah memiliki gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin.

Teknik data dalam penelitian ini berupa wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa pedoman angket dan pedoman wawancara. Pedoman angket ditujukan kepada seluruh responden diantaranya, ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan siswa kelas VII SMP guna untuk mengetahui validitas media pembelajaran. Pedoman wawancara ditujukan hanya kepada guru SMP untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa ketika mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Menurut Sugiyono (2013:199), angket merupakan suatu proses pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden yang kemudian masing-masing akan mereka jawab. Hasil angket tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media lubel (ludo fabel) baik dari aspek materi maupun aspek media. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk terbuka, jadi narasumber atau guru dapat bebas menjawab pertanyaan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.

Setelah semua data sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah teknik analisis data. Adapun tujuan peneliti melakukan analisis data yaitu supaya dapat memaparkan hasil penelitian dalam bentuk uraian/penjelasan yang kemudian nantinya akan diinformasikan kepada seluruh kelayak masyarakat (Sugiyono, 2014:333). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket/kuesioner. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil wawancara, observasi, kritik dan saran pada angket, baik angket hasil uji ahli maupun uji lapangan. Data dianalisis dengan cara mengelompokkan informasi-informasi dari hasil angket oleh responden yang berupa tanggapan, kritik, serta saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari data angket yang telah diisi oleh ahli, praktisi, dan siswa. Dari data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran media pembelajaran yang dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini terdapat beberapa uraian mengenai hasil dan pembahasan yang meliputi hasil penelitian dan pengembangan, serta pembahasan berdasarkan aspek-aspek yang digunakan diantaranya, (1) aspek tampilan, (2) aspek penyajian, (3) aspek ketepatan media, (4) aspek kesesuaian materi, (5) aspek materi, (6) aspek penyampaian, dan (7) aspek ketertarikan. Berikut hasil dan pembahasan akan diuraikan sebagai berikut.

### **Hasil**

Tahap uji coba kelayakan pengembangan media lubel (ludo fabel) dalam penelitian dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya, uji validitas, uji kepraktisan, dan uji kemenarikan. Uji validitas dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji validitas materi dilakukan oleh Ibu Reni Maisatus Sagita, M. Pd., selaku dosen FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, dan untuk uji validitas media dilakukan oleh Ibu Malinda Fatmawati, M. Pd., selaku dosen FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Uji kepraktisan dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) dilakukan oleh Bapak Dicky Candra Pratama, S. Pd., selaku guru pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar. Tahap uji coba kemenarikan dilakukan oleh siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar yang berjumlah 16 siswa. Responden dalam penelitian pengembangan media lubel (ludo fabel), diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut merupakan uraian dari data hasil uji coba pengembangan media lubel (ludo fabel). Adapun kriteria kelayakan dari "pengembangan media lubel (ludo fabel) dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel" diantaranya sebagai berikut.

- 1) Apabila pengembangan media lubel (ludo fabel) yang diuji tingkat persentase mencapai 85%-100%, maka pengembangan media tersebut tergolong sangat layak dan siap untuk diimplementasikan.

- 2) Apabila pengembangan media lubel (ludo fabel) yang diuji tingkat persentase mencapai 75%-84%, maka pengembangan media tersebut tergolong layak dan siap diimplementasikan.
- 3) Apabila pengembangan media lubel (ludo fabel) yang diuji tingkat persentase mencapai 56%-74%, maka pengembangan media tersebut tergolong cukup layak namun perlu direvisi.
- 4) Apabila pengembangan media lubel (ludo fabel) yang diuji tingkat persentase mencapai <55%, maka pengembangan media tersebut tergolong kurang layak dan perlu direvisi.

Berikut merupakan hasil uji kelayakan aspek tampilan dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) oleh ahli media.

**Tabel 1. Tampilan Media**

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	91,67%	Sangat Layak dan Siap Implementasi
2.	Ahli Praktisi/Guru Bahasa Indonesia	92,5%	Sangat Layak dan Siap Implementasi
3.	Siswa Kelas VII	94,27%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Pemerolehan jumlah persentase aspek tampilan media oleh ahli media sebanyak 91,67% dari jumlah persentase maksimal 100%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media lubel (ludo fabel) tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan pada pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan siswa SMP/MTs kelas VII. Pemerolehan jumlah persentase aspek tampilan secara keseluruhan oleh guru memperoleh penilaian sebesar 92,5% dari jumlah persentase ideal 100%. Berdasarkan tabel uji kelayakan media, hasil penilaian aspek tampilan pengembangan media lubel (ludo fabel) oleh guru tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel siswa SMP/MTs kelas VII. Pemerolehan jumlah penilaian aspek tampilan oleh siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 94,27% dari jumlah persentase ideal 100% dengan tindak lanjut tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan. Jadi perkembangan media lubel (ludo fabel) berdasarkan aspek tampilan tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 2. Penyajian Media**

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	87,5%	Sangat Layak dan Siap Implementasi
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Jumlah keseluruhan aspek penyajian media oleh ahli media memperoleh persentase penilaian sebesar 87,5% dari jumlah persentase ideal 100% dan pengembangan media tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII. Berdasarkan tabel hasil uji kelayakan aspek penyajian oleh ahli materi diatas, maka dapat dilihat dalam aspek penyajian angket ahli materi berdasarkan aspek penyajian media memperoleh persentase sebesar 100% dari keseluruhan persentase 100%. Maka berdasarkan jumlah pemerolehan hasil keseluruhan aspek penyajian materi oleh ahli materi, pengembangan media lubel (ludo fabel) dikategorikan sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 3. Ketepatan Media**

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	95%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Persentase penilaian dalam aspek ketepatan media oleh ahli media sebesar 95% dari jumlah persentase ideal 100%. Berdasarkan tabel uji kelayakan media, pengembangan media lubel (ludo fabel) dapat digolongkan sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 4. Kesesuaian Materi**

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Persentase jumlah penilaian aspek kesesuaian materi yang telah dilakukan oleh ahli materi diperoleh sebesar 100% dari jumlah persentase ideal 100%. Maka berdasarkan tabel uji kelayakan pengembangan produk, media lubel (ludo fabel) dinyatakan sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 5. Materi**

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Guru Bahasa Indonesia	100%	Sangat Layak dan Siap Implementasi
2.	Siswa Kelas VII	91,40%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Jumlah persentase aspek materi yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia diperoleh sebesar 100% dari jumlah persentase ideal 100%. Maka dapat disimpulkan berdasarkan tabel uji kelayakan produk, media lubel (ludo fabel) dapat dinyatakan sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII. Jumlah persentase aspek materi oleh siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin sebesar 91,40% dari jumlah persentase ideal 100%. Maka dapat dinyatakan bahwa media lubel (ludo fabel) berdasarkan hasil penilaian aspek materi oleh siswa, seluruhnya tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 6.** Penyampaian Materi

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	95%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Jumlah penilaian aspek materi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 95% dari jumlah persentase ideal 100%. Berdasarkan jumlah persentase yang diperoleh, maka pengembangan media lubel (ludo fabel) tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

**Tabel 7.** Kemenarikan Media

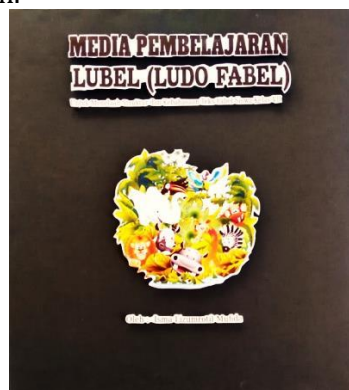
No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Siswa Kelas VII	91,01%	Sangat Layak dan Siap Implementasi

Jumlah persentase aspek ketertarikan oleh siswa kelas VII D SMP Butanul Muta'allimin diperoleh sebesar 91,01% dari jumlah persentase ideal 100%. Berdasarkan hasil jumlah persentase yang diperoleh, maka dapat dinyatakan pengembangan media lubel (ludo fabel) tergolong sangat layak dan siap diimplementasikan pada siswa kelas VII.

Analisis data kualitatif berisi penjabaran dari komentar dan saran yang diperoleh dari beberapa responden dalam penelitian. Responden dalam uji kelayakan penelitian ini diantaranya, uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia, terakhir uji kemenarikan dilakukan oleh siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin.

Berikut penjabaran deskripsi produk yang terdapat dalam pengembangan media lubel (ludo fabel). Pemilihan media pembelajaran lubel (ludo fabel) sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah siswa mampu menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar. Gambar yang digunakan dalam media lubel (ludo fabel) terlihat jelas, tidak buram, dan warna yang digunakan juga sesuai dengan desain dan jelas ketika dicetak. Media lubel (ludo fabel) didalamnya dilengkapi dengan adanya lembar aturan dan petunjuk permainan lubel (ludo fabel), dadu, kotak pion, kotak kartu soal, kartu materi, dan kartu jawaban. Media lubel (ludo fabel) dilengkapi dengan aturan dan petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan dalam media lubel (ludo fabel) ini berguna untuk mempermudah siswa dalam memainkan permainan media tersebut. Petunjuk penggunaan dalam media ini berupa lembaran kertas yang berukuran 24,97 × 18,87 cm. Jenis kertas yang digunakan untuk mencetak lembar petunjuk penggunaan yaitu kertas *art carton* dengan berat kertas 260 gsm. Pemilihan kertas *art carton* 260 gsm sebagai lembar petunjuk penggunaan, dilihat dari karakteristik jenis kertasnya. Kertas *art carton* dengan ukuran kertas 260 gsm cukup tebal dan kokoh sehingga kertas tidak mudah kusut serta tidak mudah terlipat karena kertas ini tergolong cukup kokoh.

Media lubel (ludo fabel) beserta perlengkapannya dikemas ke dalam satu kemasan yang berukuran 50 cm × 47 cm. Kemasan media lubel (ludo fabel) dibuat dari bahan kertas karton yang dilapisi oleh kertas linen warna hitam.



Gambar 1 Tampilan Luaran Media Lubel (Ludo Fabel)

Media beserta perlengkapannya dikemas ke dalam satu wadah untuk mempermudah penyimpanan serta keamanan media. Media Lubel (ludo fabel) didalamnya juga terdapat dadu yang digunakan untuk menentukan langkah yang harus diambil pemain. Dadu yang digunakan dalam permainan ini berbentuk kubus dengan ukuran 5×5×5. Bahan pembuatan dadu yaitu kertas karton dengan ketebalan 2 mm yang dilapisi oleh kertas striker. Kertas stiker berwarna putih dan *glossy* dengan ketebalan kertas 135 gsm. Tepi dadu dilapisi oleh isolasi warna hitam dengan ukuran ketebalan ¾ inci dan lebar ± 1 cm untuk menutupi bagian tepi potongan kertas karton dan stiker.



Gambar 2 Dadu

Bentuk media lubel (ludo fabel) adalah persegi panjang, didalamnya dilengkapi dengan judul media pembelajaran, materi pembelajaran serta papan ludo. Media lubel (ludo fabel) memiliki 4 bagian warna diantaranya, warna kuning, hijau, merah, dan biru. Setiap siswa dalam kelompok memiliki satu warna dan warna ini disesuaikan dengan warna alas dari pion dengan ukuran 65 cm× 85 cm.



Gambar 3 Media Lubel (Ludo Fabel)

Gambar diatas merupakan tampilan gambaran media lubel (ludo fabel) yang dilengkapi kartu materi, kartu soal, kartu jawaban, pion, serta dadu. Kartu soal, kartu materi, dan kartu jawaban di desain menggunakan aplikasi *online* yaitu aplikasi *canva*. Jenis kertas yang digunakan dalam beberapa kartu media lubel (ludo fabel) semua sama, yaitu menggunakan kertas foto jenis *super glossy photo paper* dengan berat kertas 230 gsm.



Gambar 4 Kartu Soal

Kartu soal berukuran 7,27 cm × 10,34 cm. Gambar di atas merupakan tampilan kartu soal bagian depan dan belakang dalam media lubel (ludo fabel).



Gambar 5 Kartu Kunci Jawaban Soal

Kartu kunci jawaban soal berukuran 6,93 cm × 10,34 cm. Gambar di atas merupakan tampilan kartu kunci jawaban soal bagian depan dan belakang dalam media lubel (ludo fabel). Setiap pojok kartu jawaban diberi angka untuk mencocokkan dengan kartu soal.



Gambar 6 Kartu Materi

Gambar di atas merupakan tampilan kartu materi bagian depan dan belakang dalam media lubel (ludo fabel). Kartu materi berukuran 6,5 cm × 9,25 cm. Bagian depan kartu berisi judul kartu yaitu "Kartu Materi" dan angka untuk mencocokkan dengan kartu jawaban, sedangkan bagian belakang kartu berisi materi mengenai struktur teks fabel atau kebahasaan teks fabel.



### Gambar 7 Kunci Jawaban Kartu Materi

Gambar tersebut merupakan tampilan kartu kunci jawaban kartu materi bagian depan dan belakang dalam media lubel (ludo fabel). Kunci jawaban kartu materi berukuran 4,89 cm × 6,94 cm.

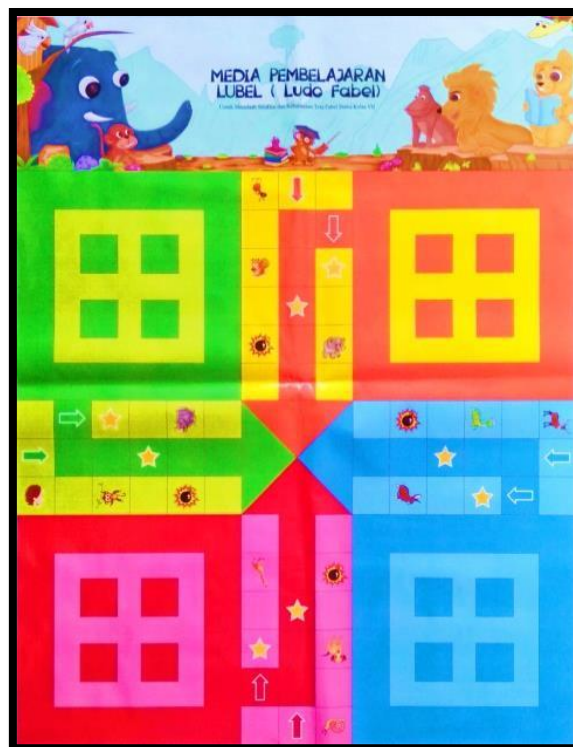
Media lubel (ludo fabel) aman digunakan oleh siswa, tinta cetak yang digunakan juga tidak mudah luntur, cara penggunaan media serta perlengkapan media juga tidak membahayakan siswa. Media lubel (ludo fabel) dicetak menggunakan bahan *fancy china*. Bahan ini biasanya digunakan untuk pembuatan banner.

Materi yang diambil dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) telah disesuaikan dengan acuan kurikulum 2013. Materi dipilih sesuai dengan KD 3.12 yaitu menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Materi dalam media lubel (ludo fabel) dijelaskan secara runtut supaya mudah dipahami oleh siswa. Media lubel (ludo fabel) didesain dengan semenarik mungkin untuk menarik daya minat siswa dalam mempelajari materi menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Media ini didesain dengan menggunakan aplikasi *adobe illustration*.



Gambar 8 Desain Media Lubel (Ludo Fabel) dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustration

Desain media lubel (ludo fabel) dilengkapi gambar-gambar binatang untuk menggambarkan materi pembelajaran yang dipelajari yaitu teks fabel. Permainan lubel (ludo fabel) didalamnya terdapat materi mengenai menelaah struktur dan kebahasaan. Jadi siswa selain bisa bermain juga akan mendapatkan pemahaman materi mengenai menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.



Gambar 9 Media Lubel (Ludo Fabel)

Selain itu media label (ludo fabel) dilengkapi dengan pion yang digunakan sebagai pemain dalam permainan.



Gambar 10 Pion Media Label (Ludo Fabel)

### **Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media label (ludo fabel) yang digunakan untuk menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Media label (ludo fabel) dilengkapi lembar ludo, lembar petunjuk penggunaan, dadu, pion, kartu soal, kartu jawaban soal, kartu materi, dan kartu jawaban materi. Media label (ludo fabel) dikembangkan dengan tujuh aspek diantaranya, (1) aspek tampilan, (2) aspek penyajian, (3) aspek ketepatan media, (4) aspek kesesuaian materi, (5) aspek materi, (6) aspek penyampaian, dan (7) aspek ketertarikan. Berikut uraian berdasarkan masing-masing aspek.

#### 1) Aspek Tampilan

Bagian tampilan pengembangan media label (ludo fabel) dilengkapi petunjuk penggunaan yang berguna untuk memudahkan siswa dalam memainkan permainan. Petunjuk penggunaan permainan label (ludo fabel) menggunakan kalimat perintah supaya siswa dalam melakukan permainan sesuai dengan alur permainan yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Utami, 2018) bahwa penggunaan kalimat perintah dalam suatu produk pembelajaran dapat menarik siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Selain itu dalam petunjuk penggunaan juga terdapat aturan permainan yang mengharuskan semua siswa harus terlibat dalam permainan tersebut, sehingga semua siswa mampu memainkan permainan label sambil belajar menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.

Gambar yang digunakan dalam media label terlihat jelas, selain itu tulisan kartu soal, kartu materi, dan kartu jawaban yang terdapat dalam media label (ludo fabel) dapat terbaca dengan jelas. Hal ini sejalan dengan ungkapan Hamdan (2020:75), sebuah tampilan media visual akan mudah dipahami, apabila teks dan gambar dalam media visual tersebut dapat terlihat oleh seluruh siswa. Jadi gambar dan teks yang terdapat pada tampilan media harus jelas dalam pemilihan gambar maupun jenis tulisannya sehingga akan mudah dilihat dan dipahami oleh seluruh siswa. Media label (ludo fabel) termasuk jenis media visual, karena hanya mengandalkan penglihatan saja ketika digunakan.

Pemilihan warna dalam media pembelajaran digunakan untuk menarik daya minat siswa dalam belajar. Menurut (Dias 2016:3), pemilihan warna dan desain yang menarik dalam media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap media visual tersebut. Jadi dapat dikatakan bahwa pemilihan warna dan desain yang menarik dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan seseorang terhadap suatu produk.

Jenis huruf yang digunakan dalam media label (ludo fabel) sangat beragam. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan kejelasan jenis huruf ketika digunakan dan disesuaikan dengan ukuran kartu. Media label menggunakan jenis huruf *alegreya*, *noto serif*, *alice*, dan *open sans*. Menurut Smaldino, dkk. (dalam Hamdan 2020:76), salah satu saran dalam penggunaan huruf dalam media visual adalah jenis huruf yang digunakan sebaiknya polos dan tidak banyak hiasan, seperti *sans serif*, *arial*, dan *times new roman*. Jadi dalam pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tidak perlu banyak model tulisan, supaya tulisan dapat terbaca dengan jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam tampilan media harus terlihat jelas, baik dari segi gambar, tulisan, warna, maupun desain media.

#### 2) Aspek Penyajian

Aspek penyajian media setelah dilakukan penilaian oleh validasi media mendapatkan saran dari responden. Responden menyarankan lebih baik media lubel (ludo fabel) disajikan dalam bentuk cetak untuk mempermudah ketika proses penggandaan media. Media lubel (ludo fabel) kemudian dicetak menggunakan bahan *fancy china* yang aman digunakan dan tahan air. Hal ini sejalan dengan pendapat Rayandra Asyhar (2012:81), bahwa salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah bersifat fleksibel. Jadi maksud media pembelajaran bersifat fleksibel (lentur) mudah digunakan, serta aman digunakan sehingga tidak membahayakan pemakai media pembelajaran lubel (ludo fabel).

Media lubel (ludo fabel) mudah digunakan serta aman digunakan oleh siswa dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Menurut Hamdan (2020:19), tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran sangat perlu dipertimbangkan, media pembelajaran yang semakin mudah dalam penggunaannya akan mempengaruhi tingkat penerimaan siswa terhadap media tersebut. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (dalam Ahmadi 2019:187), pembuatan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa, akan sangat mempengaruhi terhadap ketertarikan dan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jadi media pembelajaran harus mudah dalam penggunaannya, selain itu juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat menarik daya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penyajian media pembelajaran yang mudah digunakan sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan dari penggunaan media tersebut. Ketika media pembelajaran mudah digunakan, maka siswa akan tertarik untuk mencoba media pembelajaran tersebut, sehingga siswa mengetahui informasi/materi yang terdapat dalam media pembelajaran.

### 3) Aspek Ketepatan Media

Bagian aspek ketepatan media telah dilakukan revisi setelah mendapat saran dari responden. Saran yang diberikan responden terkait media lubel (ludo fabel) sebaiknya maksimal dimainkan oleh 4 orang, supaya lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rayandra Asyhar (2012:81) bahwa media pembelajaran harus dicocokkan dengan jumlah sasaran, karena media pembelajaran yang digunakan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan oleh kelompok kecil atau perorangan. Jadi harus disesuaikan antara media dengan jumlah sasaran supaya tetap efektif pembelajarannya. Ketika permainan lubel (ludo fabel) dimainkan, kemudian ada siswa yang mendapatkan kartu soal ataupun kartu materi dan siswa tersebut tidak dapat menjawabnya, maka siswa lain dalam satu kelompoknya dapat menjawab kartu soal atau kartu materi yang belum terjawab tersebut. Jika siswa tersebut dapat menjawab dengan benar, maka akan mendapatkan poin. Namun, siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan kartu soal ataupun kartu materi, siswa tersebut tidak mendapatkan poin. Jadi poinnya diambil oleh siswa lain dalam satu kelompok, yang dapat menjawab pertanyaan. Adanya peraturan permainan tersebut siswa akan termotivasi untuk belajar supaya dapat menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013:25) bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah dapat memotivasi minat belajar siswa. Jadi, dapat dikatakan bahwa media yang baik adalah media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media lubel (ludo fabel) dalam pembelajaran diharapkan mampu memotivasi siswa untuk mempelajari materi menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa supaya informasi yang diperoleh dari media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Japar 2019:136), pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa, supaya makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa. Jadi media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan atau kondisi kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai ketepatan suatu media pembelajaran, maka media harus disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan siswa agar siswa dapat termotivasi untuk belajar.

### 4) Aspek Kesesuaian Materi

Materi dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) telah disesuaikan dengan acuan kurikulum 2013. Materi yang dipilih disesuaikan dengan KD 3.12 yaitu menelaah struktur dan kebahasaan dalam teks fabel serta indikator pencapaian kompetensi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2014:109), bahwa kompetensi dasar merupakan landasan yang digunakan untuk dasar pengembangan suatu materi, kegiatan belajar, dan indikator pencapaian kompetensi.

Jadi dapat dikatakan bahwa kompetensi dasar digunakan oleh guru sebagai acuan dari pengembangan materi bahan ajar dan menentukan indikator hasil pembelajaran. Penyusunan indikator pembelajaran dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) mengacu dari KD. 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda.

Materi dalam media pembelajaran lubel (ludo fabel) sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah siswa mampu menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Pengembangan media lubel dilengkapi dengan adanya kartu soal dan kartu materi mengenai struktur dan kebahasaan teks fabel sehingga siswa dapat bermain dan belajar menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Rayandra Asyhar (2012:81) bahwa salah satu kriteria yang harus diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran adalah media yang dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengacu pada salah satu diantara tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jadi media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta salah satu dari aspek penilaian diantaranya, aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perilaku), dan psikomotor (keterampilan). Media pembelajaran lubel (ludo fabel) lebih mengacu ke ranah kognitif atau kemampuan berfikir siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.

#### 5) Aspek Materi

Aspek materi dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) setelah dilakukan penilaian terkait validasi oleh responden, diperoleh saran untuk perbaikan media. Responden menyarankan di bagian kartu materi, sebaiknya siswa diminta untuk melengkapi materi supaya siswa dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Levied dan Lentz (dalam Arsyad 2016:19), bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah fungsi atensi, yaitu dapat mengarahkan siswa untuk memperhatikan isi materi pembelajaran. Jadi ketika siswa melengkapi materi, secara tidak langsung siswa diarahkan untuk mengingat lagi materi yang dipelajari terkait struktur dan kebahasaan teks fabel. Media lubel (ludo fabel) yang digunakan sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012), bahwa salah satu kriteria dalam pemilihan media adalah media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung isi dari suatu pelajaran. Jadi media pembelajaran dapat dikatakan baik jika media pembelajaran dapat mendukung isi atau materi pembelajaran sehingga sangat membantu tingkat keberhasilan penggunaan media sekaligus mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran lubel (ludo fabel) dapat membantu peserta didik kelas VII lebih mudah dan efektif dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel, selain itu juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi ajar secara menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran lubel (ludo fabel). Media lubel (ludo fabel) yang dilengkapi dengan gambar-gambar binatang serta penulisan kompetensi dasar, hal ini digunakan untuk mendukung materi pembelajaran yang terdapat pada kartu soal dan kartu materi.

#### 6) Aspek Penyampaian

Penyampaian materi dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan dalam media pembelajaran lubel (ludo fabel) disajikan secara runtut mulai dari struktur teks fabel hingga kebahasaan yang digunakan dalam teks fabel. Kartu materi dan kartu soal jelas dan sudah sesuai dengan materi yang digunakan dalam pengembangan media lubel (ludo fabel) yaitu stuktur dan kebahasaan teks fabel. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi, kartu soal, kartu materi, dan kartu jawaban menggunakan bahasa yang tepat sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Levied dan Lentz (dalam Arsyad 2016:19) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah fungsi atensi yang dapat mempermudah komunikasi antara pemberi pesan dengan penerima pesan sehingga tidak terjadi kesalahpahaman keduanya dalam penyampaian maupun penerimaan pesan/informasi. Jadi dengan penyampaian materi yang jelas dan tepat dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Kejelasan tulisan dan bahasa dalam petunjuk penggunaan media juga sangat berpengaruh dalam proses permainan lubel (ludo fabel) karena petunjuk penggunaan media merupakan kunci untuk mengetahui alur dalam permainan. Maka siswa sebelum memulai permainan harus benar-benar memahami petunjuk penggunaan media lubel (ludo fabel).

Sebelum memulai permainan lubel, guru terlebih dahulu menjelaskan materi struktur dan kebahasaan teks fabel. Penyampaian materi di awal pembelajaran ini diharapkan dapat menambah pemahaman siswa. Menurut Sanjaya (2016:73), salah satu fungsi dalam media pembelajaran adalah fungsi komunikatif yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara kedua belah pihak

sehingga tidak ada kesalahpahaman persepsi atau pendapat dalam penyampaian informasi. Jadi kesesuaian materi dan media pembelajaran tersebut harus saling mendukung satu sama lain, sehingga materi yang disampaikan pada peserta didik lebih mudah diterima. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi dalam media pembelajaran harus jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.

#### 7) Aspek Ketertarikan

Media lubel (ludo fabel) didesain sangat menarik. Selain itu, petunjuk yang digunakan dalam media lubel jelas sehingga mudah digunakan oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (dalam Nurfadhillah 2021:45) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah dapat menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa termotivasi untuk belajar. Jadi media pembelajaran yang menarik akan sangat mempengaruhi daya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, jika media pembelajaran menarik, siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan begitu pula sebaliknya. Sesuai dengan tujuan pengembangan media lubel (ludo fabel) dapat menarik minat siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.

Media pembelajaran lubel didesain semenarik mungkin, supaya siswa dapat tertarik ketika melihat media tersebut. Menurut Borkin et. al. (dalam Dias 2016:13) menyatakan bahwa peran sebuah desain sangatlah penting dalam media visual untuk memperkuat daya ingat siswa atau pembaca terhadap sebuah pesan atau informasi yang disampaikan didalamnya. Jadi desain yang digunakan dalam media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan dalam media pembelajaran. Desain media pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa mengingat materi yang disampaikan karena ada sesuatu yang membekas diingatan siswa ketika melihat sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa mereka.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran dibuat semenarik mungkin disesuaikan dengan materi pembelajaran supaya siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Media lubel (ludo fabel) digunakan untuk menarik siswa dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.

### SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media lubel (ludo fabel) dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel untuk siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin. Penelitiannya dilakukan dengan menggunakan metode R&D model 4-D yang kemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap, diantaranya pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media lubel (ludo fabel) tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan skor perolehan sebanyak 92,31%. Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek ketepatan media. Validasi ahli media meminta untuk kartu materi dibuat untuk melengkapi, permainan sebaiknya maksimal dimainkan oleh 4 orang supaya lebih efektif, dan media lubel (ludo fabel) sebaiknya dicetak untuk mempermudah penggunaan media.

Validasi oleh ahli materi memperoleh penilaian sebesar 97,50%, jadi dapat dikatakan bahwa media lubel (ludo fabel) sangat layak digunakan, ahli materi hanya menyarankan untuk menambahkan lembar kerja siswa. Selanjutnya penilaian uji kepraktisan oleh guru SMP Bustanul Muta'allimin, hasil penilaiannya memperoleh 95,58%, jadi dapat dikatakan media lubel (ludo fabel) praktis dan sangat layak digunakan. Terakhir yaitu uji kemenarikan media lubel (ludo fabel) pada siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin, hasil penilaian yang diperoleh sebesar 92,04%, jadi dapat dikategorikan sangat menarik dan sangat layak digunakan. Guru dan siswa hanya memberikan komentar positif terkait pengembangan media lubel (ludo fabel). Berdasarkan hasil penelitian, media lubel (ludo fabel) dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin dikategorikan sangat layak dan sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini disusun dan tulis tidak terlepas berkat kerjasama dan bantuan berbagai pihak yang memberi informasi dan bimbingan kepada penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis sampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M. Pd. Selaku rektor Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

2. Mohammad Fatih, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
3. Agus Hermawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
4. Lailayatus Sa'diyah selaku dosen penguji ujian sidang skripsi serta dosen pengajar selama masa perkuliahan.
5. Sri Utami, M.Pd, selaku dosen yang telah banyak memberikan dukungan, bimbingan, dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
6. Reni Maisatus Sagita, M.Pd. selaku validator ahli materi dalam pelaksanaan penelitian.
7. Malinda Fatmawati, M.Pd. selaku validator ahli media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.
8. Aisyatul Azizah, M. H., selaku kepala sekolah SMP Bustanul Muta'allimin yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian skripsi di sekolah tersebut.
9. Dicky Candra Pratama, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia SMP Bustanul Muta'allimin.
10. Seluruh siswa kelas VII D SMP Bustanul Muta'allimin, yang telah membantu untuk menyempurnakan penulisan artikel ini.
11. Seluruh staf SMP Bustanul Muta'allimin yang membantu kelancaran selama kegiatan penelitian di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. d. (2019). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hapsari, M. D. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. *Universitas Negeri Semarang*.
- Ilahi, D. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dori (Ludo Geometri) Melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*.
- Japar, M. d. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Satria, D. (2016). *Infografi dan Peta Tematik Data Sosial Ekonomi*. Malang: UB Media.
- Septiana, S. L. (2012). Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 01 No. 01, 1-4.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Utami, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas X. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 51-60.