

## Penyusunan Teks Fabel Sebagai Media Pembelajaran Kartu Bergambar Fiksi Sebagai Penunjang Kreativitas Siswa SMA Kelas X

Sariyah Astuti<sup>1</sup> Dian Puspita<sup>2</sup> Leni Anggraeni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara

Email: [ririastuti91@gmail.com](mailto:ririastuti91@gmail.com)<sup>1</sup>, [diantepuspita@gmail.com](mailto:diantepuspita@gmail.com)<sup>2</sup>

[leniarkananggraeni@gmail.com](mailto:leniarkananggraeni@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan penyusunan media pembelajaran kartu bergambar sebagai penunjang kreativitas penyusunan teks fabel bagi peserta didik SMA kelas X menurut persepsi peserta didik dan guru, (2) mendeskripsikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran kartu bergambar, (3) menghasilkan prototipe kartu bergambar, dan (4) mendeskripsikan penilaian dan perbaikan prototipe. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan dalam lima tahap, yaitu survei pendahuluan, awal pengembangan prototipe, desain produk, validasi produk, dan perbaikan desain. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu bergambar yang mampu menunjang kreativitas peserta didik dalam menyusun teks fabel. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil uji validasi oleh guru bahasa Indonesia kelas X sebesar 84 dan nilai rata-rata dari dosen ahli sebesar 87,2.

**Kata Kunci :** *Teks Fabel, Media Pembelajaran, Kreativitas*

### Abstract

This study aims to (1) analyze the need for the preparation of picture card learning media as a support for creativity in the preparation of fable texts for class X high school students according to the perceptions of students and teachers, (2) describe the principles of developing picture card learning media, (3) produce a prototype of a picture card, and (4) describe the assessment and improvement of the prototype. The research was conducted using research and development methods in five stages, namely preliminary survey, initial prototype development, product design, product validation, and design improvement. The results of this study resulted in picture card learning media that were able to support the creativity of students in compiling fable texts. This can be seen from the average value of the validation test results by the class X Indonesian language teacher of 84 and the average value of the expert lecturers of 87.2.

**Keywords:** *Fable Text, Learning Media, Creativity*

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini (Kesuma dkk 2011:4). Terlebih semenjak kurikulum 2013 diterapkan di sekolah, peserta didik tidak hanya mendapat pengetahuan dan keterampilan semata selama mengikuti proses belajar-mengajar di sekolah, namun peserta didik juga dilatih bagaimana bersikap selama mengikuti pembelajaran dan bagaimana menyikapi materi yang peserta didik dapatkan saat pembelajaran ketika menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sekian banyak mata pelajaran yang diperoleh peserta didik, mata pelajaran Bahasa Indonesia cenderung lebih banyak menerapkan pendidikan karakter pada setiap keterampilan

berbahasa yang diajarkan kepada peserta didik, baik dalam materi kebahasaan maupun sastra. Karakter yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti jujur, percaya diri, bertanggung jawab, dan lain sebagainya, dikolaborasikan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Yang diharapkan dari hal ini tentu saja peserta didik tak hanya menerima materi saja, tetapi memahami bagaimana sikap peserta didik terhadap pengetahuan dan keterampilan baru yang peserta didik terima setiap dan setelah pembelajaran berlangsung serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini penting karena peserta didik merupakan generasi yang menentukan kehidupan bangsa di kemudian hari. Karakter anak didik yang terbentuk sejak sekarang akan sangat menentukan karakter bangsa di kemudian hari. Dalam penerapannya di sekolah, pendidikan karakter bertujuan untuk menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan, mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan, dan membangun hubungan harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam tanggung jawab memerankan pendidikan karakter bersama (Kesuma dkk 2011:9).

Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada peserta didik adalah keterampilan menulis, yang kemudian dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas berkembang menjadi banyak keterampilan turunan, antara lain keterampilan menyusun teks. Keterampilan menyusun teks perlu dikuasai peserta didik karena salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi tujuan pengajaran di sekolah yang mendukung keberhasilan belajar peserta didik dan perannya sangat penting dalam kehidupan, bermasyarakat. Dalam hubungannya dengan kemampuan berbahasa, kegiatan menyusun teks akan semakin melatih kecerdasan berpikir dan berimajinasi, terlebih jika yang disusun adalah teks dengan muatan yang menyenangkan dan menuntut keterlibatan imajinasi personal peserta didik dalam pembuatannya seperti dalam proses menyusun teks fabel. Kepekaan terhadap kesalahan dalam menyusun, baik itu kesalahan ejaan, struktur, maupun pemilihan kosakata. Gagasan perlu dikomunikasikan dengan bahasa yang jelas, tepat, dan teratur sehingga tidak menimbulkan keraguan bagi peneliti maupun pembacanya. Keterampilan menyusun tidak hanya diperlukan seseorang ketika masih mengenyam pendidikan, setelah lulus pun pasti masih diperlukan. Di samping itu, keterampilan menyusun mampu mendukung dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam bergaul dengan orang lain (Sudiasa dkk 2015:2). Pada intinya, ada banyak manfaat yang dapat diperoleh peserta didik ketika keterampilan menyusun teks ini telah mereka kuasai. Dalam hal berimajinasi dan berkreasi menuangkan ide, serta menciptakan karya berbeda dari yang sudah pernah mereka temui sebelumnya-dalam hal ini teks fabel-akan jauh lebih baik didukung dengan keterampilan ini.

Selain minat baca di Indonesia yang sangat memprihatinkan, hingga menempati posisi nomor 2 terendah dari seluruh negara di dunia, minat dan kemampuan dalam menulis pun tak kalah menyedihkan. Anak muda usia sekolah memiliki kecenderungan untuk bergantung dan menghabiskan lebih banyak waktu dengan ponsel atau komputer jinjing namun hanya melakukan hal-hal yang sebenarnya bermanfaat tetapi dilakukan di waktu yang kurang tepat. Misalnya untuk bermain game, mengobrol lewat media sosial, dan sebagainya. Kemampuan komunikasi personal dan kepekaan mereka dalam berkomunikasi menurun, berpeluang memunculkan sifat antisosial, dan cenderung kurang mau berkegiatan yang aktif dan kreatif.

Melihat kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya membangkitkan minat peserta didik untuk menulis, untuk kembali aktif dan kreatif dalam belajar baik di kelas ketika pembelajaran berlangsung maupun secara mandiri setelah proses belajar di kelas selesai. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, mudah, dan menarik. Yang dimaksud tepat disini adalah sesuai dengan materi pelajaran di kelas karena materi pembelajaran yang tak

jauh dari kehidupan sehari-hari serta penerapan pendidikan karakter melalui kurikulum 2013. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, pengajaran akan menjadi lebih menarik, bahan ajar lebih jelas dipahami, metode ajar menjadi lebih bervariasi, dan peserta didik menjadi lebih aktif (Sudjana 2010:2).

Ada beragam media yang dapat digunakan ketika menyampaikan bahan ajar. Penggunaannya bergantung pada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan, serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pengajaran (Sudjana 2010:4). Secara umum media dibagi menjadi tiga jenis. Pertama, media grafis. Biasa disebut media dua dimensi karena hanya punya panjang dan lebar, contohnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Kedua, media tiga dimensi, biasanya berbentuk model, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan diorama. Ketiga, media proyeksi, contohnya slide, film strips, film, dan penggunaan OHP.

Penggunaan media dalam proses pengajaran tidak dinilai atau dilihat dari kecanggihan media tersebut, tetapi bagaimana peran media terhadap ketercapaian tujuan belajar. Itulah mengapa peran guru juga sangat penting. Guru harus memahami ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, dukungan media terhadap isi bahan ajar, kemudahan memperoleh media, keterampilan penggunaan, ketersediaan waktu untuk menggunakan media, dan kesesuaian media dengan taraf berpikir peserta didik (Sudjana 2010:5). Dengan demikian guru dapat lebih mudah menentukan media mana yang tepat untuk memudahkan tugasnya sebagai pengajar.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu bergambar. Jika melihat kembali pembagian media, maka media ini termasuk media dua dimensi. Ada seperangkat kartu dalam media kartu bergambar, setiap kartu akan memuat satu tokoh fabel yang digambarkan secara ekspresif dalam gambar ilustrasi. Disebut sebagai kartu bergambar karena tokoh yang disajikan di dalam kartu adalah tokoh yang biasa dikenal anak-anak dalam cerita fabel semasa kecil yang divisualisasikan melalui gambar ilustrasi. Setiap kartu memiliki cerita tersendiri, jadi dari 20 kartu bergambar yang akan dibuat akan menjadi 20 teks fabel bahkan bisa lebih jika disusun lebih kreatif lagi oleh peserta didik. Melalui kartu ini peserta didik diharapkan menjadi lebih kreatif dalam menyusun teks fabel.

Selain itu, peserta didik diajak untuk mengenal dan terus melestarikan salah satu jenis karya sastra ini dengan cara mempelajarinya lebih dalam dan menerapkan sifat dan sikap positif dari tokoh fabel ini dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya media ini kreativitas peserta didik, terutama dalam keterampilan menyusun teks fabel menjadi jauh lebih terasah. Sebab, sangat miris rasanya melihat kenyataan di lapangan bahwa keterampilan berbahasa yang menuntut pemahaman lebih dari pelakunya ini hanya dikuasai sekadarnya saja oleh peserta didik, itupun karena pembelajaran di kelas yang setiap hari peserta didik ikuti, bukan karena keinginan belajar dari dalam diri peserta didik. Guru sudah berusaha memberikan penjelasan sesederhana mungkin agar mudah dipahami, namun terkadang tetap saja terasa sukar bagi peserta didik. Dan jika hal ini terus terjadi, bukan tak mungkin tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan akan kurang sempurna pencapaiannya.

Menulis adalah kegiatan yang harus dibiasakan, tidak bisa begitu saja menjadi mahir tanpa pernah dilakukan dengan frekuensi yang teratur dan terus ditingkatkan. Terlebih lagi apabila sudah dispesifikkan lagi, dalam hal ini dari keterampilan menyusun menjadi keterampilan menyusun teks fabel dengan kreatif. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, didukung media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik, kegiatan menyusun teks yang pada awalnya adalah pembiasaan karena proses pembelajaran yang cenderung kaku, akan menjadi

kegiatan yang rutin dilakukan peserta didik dengan suasana menyenangkan. Peserta didik akan menikmati pembelajaran sebagai kebutuhan, bukan lagi 'paksaan' atau bahkan sekadar ikut-ikutan. Keberhasilan penciptaan suasana pembelajaran dan media yang tepat sebagai pendukungnya akan membuka kemungkinan yang lebih besar untuk diterapkan juga di mata pelajaran lain. Tentu saja untuk suasana dan media pembelajaran ini menyesuaikan dengan materi dari masing-masing mata pelajaran. Yang diutamakan adalah peserta didik menikmati pembelajaran tersebut dan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Dengan adanya media kartu bergambar peserta didik mampu memahami teks fabel lebih dalam dan mampu menuangkan gagasan kreatif peserta didik dalam bentuk teks fabel. Atas dasar inilah peneliti mengembangkan kartu bergambar sebagai media penunjang kreativitas penyusunan teks fabel bagi peserta didik SMA kelas X.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu (1) bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar sebagai penunjang kreativitas penyusunan teks fabel bagi peserta didik SMA kelas X menurut persepsi peserta didik dan guru, (2) prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran kartu bergambar, (3) prototipe kartu bergambar, dan (4) penilaian serta perbaikan terhadap prototipe.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar sebagai penunjang kreativitas penyusunan teks fabel bagi peserta didik SMA kelas X menurut persepsi peserta didik dan guru, (2) mendeskripsikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran kartu bergambar, (3) menghasilkan prototipe kartu bergambar, dan (4) mendeskripsikan penilaian dan perbaikan prototipe.

Media pembelajaran kartu bergambar merupakan penunjang kreativitas peserta didik dalam proses penyusunan teks fabel. Melalui media pembelajaran ini peserta didik dapat mengasah kreativitas menulis teks fabel dan mulai mewujudkannya menjadi teks fabel dengan cara yang asyik, mudah, dan menyenangkan. Melalui kartu bergambar ini pula peserta didik dapat mengembangkan imajinasi sesuai pemikiran tiap individu, tidak hanya terpaku pada apa yang pernah diamati atau ditemui sebelumnya. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk menyampaikan materi atau menyusun evaluasi terkait materi pembelajaran menyusun teks fabel.

Media pembelajaran kartu bergambar ini dibuat untuk memberi alternatif solusi terhadap kesulitan yang masih banyak dialami peserta didik dalam menyusun teks fabel. Media pembelajaran yang dipakai di sekolah selama ini masih belum mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya tercapai tujuan pembelajarannya, tetapi juga menyenangkan suasana belajarnya. Media pembelajaran yang sudah ada selama ini juga hanya terfokus pada bagaimana hasil akhir dari penyampaian materi, kurang memperhatikan bagaimana keterlibatan aktif peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran kartu bergambar ini dikemas dengan konsep yang menarik dan menimbulkan rasa penasaran bagi peserta didik. Dalam satu set kartu bergambar terdapat 20 kartu dengan beragam gambar tokoh fabel beserta namanya. Disertakan pula petunjuk sederhana penggunaan kartu bergambar yang disampaikan dengan bahasa yang menarik sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk mengenal media ini lebih jauh dan menggunakannya dalam kegiatan belajar mereka. Selain itu, visualisasi tiap tokoh dalam kartu bergambar yang disajikan dalam bentuk gambar ilustrasi ekspresif dan adanya tokoh atau suasana pendukung dalam tiap cerita memungkinkan peserta didik untuk membuat alur cerita yang berbeda-beda, termasuk bagaimana sifat atau penokohan tiap tokoh yang ada di dalam kartu, apa yang terjadi di dalamnya, dan sebagainya. Media pembelajaran ini ingin membebaskan peserta didik dalam

berimajinasi dan menuangkan ide kreatif mereka, tentu saja dalam koridor keterampilan berbahasa yang sudah disampaikan guru ketika pembelajaran di kelas. Dengan demikian, ketika menyusun teks fabel peserta didik tidak akan kesulitan lagi dan dapat menghasilkan teks fabel yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) sesuai dengan langkah-langkah *research and development* dikemukakan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2010:409) namun dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap perbaikan desain. Lebih jelasnya, penelitian ini dilaksanakan dalam lima tahap penelitian, yaitu survei pendahuluan, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan perbaikan desain. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menyusun teks fabel peserta didik SMA kelas X. Sumber data kebutuhan prototipe kartu bergambar adalah peserta didik dan guru bahasa Indonesia kelas X dari SMA Negeri 2 Pringsewu, SMA Negeri 1 Pringsewu, SMK Negeri 1 Pringsewu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Kartu Bergambar berdasarkan persepsi peserta didik dan guru menghasilkan karakteristik media pembelajaran Kartu Bergambar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Karakteristik tersebut meliputi aspek teks fabel dan aspek media pembelajaran. Pada aspek teks fabel peserta didik menghendaki Kartu Bergambar terdiri atas 20 tokoh fabel agar cerita yang mereka hasilkan dapat menggunakan beragam tokoh. Selain itu, setiap tokoh sebaiknya memiliki sifat atau penokohan yang unik, tidak seperti sifat tokoh yang ada pada umumnya. Dalam segi penyajian, harus menarik dan jelas konsepnya agar mudah dipahami. Karakteristik teks fabel berdasarkan Kartu Bergambar menurut persepsi guru yaitu tokoh yang disajikan mampu memicu imajinasi untuk menyusun teks fabel, sesuai daya nalar peserta didik, dan jelas secara konsep. Pada aspek media pembelajaran, karakteristik yang sesuai menurut peserta didik yaitu Kartu Bergambar menggunakan komposisi warna cerah agar lebih menarik dan dimasukkan dalam kemasan praktis yang memudahkan media dibawa dan disimpan serta disertai dengan petunjuk penggunaan yang menarik pula. Sedangkan menurut guru, Kartu Bergambar perlu disajikan dengan bahan baku yang menarik dan awet untuk penggunaan jangka panjang serta media ini dapat memudahkan peserta didik untuk menyusun teks fabel lebih dari media serupa yang pernah ada sebelumnya.

Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran Kartu Bergambar yang terdiri dari (1) aspek teks fabel dan (2) aspek media pembelajaran Kartu Bergambar. Berdasarkan aspek teks fabel hal-hal yang sebaiknya disajikan melalui media pembelajaran Kartu Bergambar antara lain

1) 20 tokoh yang menjadi opsi jawaban dalam angket kebutuhan dan 2) visualisasi sifat tokoh melalui ilustrasi dalam media pembelajaran. Dua hal ini adalah sebagian kecil yang mejadi fokus utama dalam aspek teks fabel. Selebihnya berkaitan dengan pendetailan bagian dari teks tersebut, misalnya terkait penokohan, bentuk fisik tokoh, latar cerita, dan sebagainya. Selanjutnya, aspek media pembelajaran Kartu bergambar. Hal-hal berkaitan dengan aspek ini, yaitu (1) komposisi warna, (2) ukuran media pembelajaran, (3) fleksibilitas penggunaan media pembelajaran, dan (4) kemasan dan petunjuk penggunaan media pembelajaran. Komposisi warna menjadi penting dalam media pembelajaran Kartu Bergambar karena penggunaannya adalah peserta didik SMA kelas X yang secara kemampuan penalaran akan lebih tergugah imajinasi kreatifnya apabila kegiatan belajar mereka didukung dengan sesuatu yang menarik, Kartu Bergambar berusaha menghadirkan itu

dalam dunia belajar mereka dengan penggunaan kombinasi lebih dari 3 warna sehingga menghasilkan ilustrasi warna yang cerah dan menarik. Kartu Bergambar dibuat dengan ukuran A6 dengan bahan baku kertas foto glossy 220 gram. Hal ini memudahkan media disimpan bersama peralatan belajar lainnya sehingga memudahkan peserta didik menggunakannya saat diperlukan. Kartu Bergambar juga fleksibel dalam penggunaan, karena tidak bergantung pada arus listrik atau koneksi *internet*. Yang lebih memudahkan lagi, ada kemasan produk disertai petunjuk penggunaan. Kartu Bergambar menjadi mudah dibawa, aman disimpan, dan awet untuk penggunaan jangka panjang.

Prototipe Kartu Bergambar dikategorikan menjadi dua bagian meliputi (1) bentuk fisik media pembelajaran, (2) kemasan serta petunjuk penggunaan produk. Media pembelajaran Kartu Bergambar dicetak menggunakan kertas Ivory berukuran A6. Tokoh yang dimuat dalam media tersebut ditentukan berdasarkan karakteristik media pembelajaran Kartu Bergambar yang diperoleh dari hasil pengisian angket kebutuhan peserta didik dan guru dengan ilustrasi warna yang menarik. Kemasan produk disertai petunjuk penggunaan yang tak kalah menarik.

Selanjutnya, dilakukan uji validasi prototipe media pembelajaran Kartu Bergambar oleh guru dan dosen ahli. Nilai rata-rata hasil uji validasi oleh guru bahasa Indonesia kelas X sebesar 84 yang termasuk dalam kategori baik dan dosen ahli sebesar 87 yang juga termasuk dalam kategori baik. Nilai rata-rata guru dan dosen ahli tersebut diperoleh dari rata-rata empat aspek yang dinilai, yaitu aspek penggunaan media pembelajaran, aspek penggambaran teks fabel melalui media pembelajaran, aspek penyajian media pembelajaran, dan aspek unsur pendukung. Rincian hasil penilaian guru terhadap aspek penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar adalah sebesar 73,3. Pada aspek penggambaran teks fabel melalui media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 82,2. Pada aspek penyajian media pembelajaran memperoleh nilai 80,5. Dan pada aspek pendukung memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Hal ini dikarenakan soal berkaitan dengan kemasan dan petunjuk produk yang pada akhirnya digunakan untuk melengkapi tampilan media. Rincian hasil penilaian dosen ahli terhadap aspek penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar adalah sebesar 87,5. Pada aspek penggambaran teks fabel melalui media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 76,5. Pada aspek penyajian media pembelajaran memperoleh nilai 84,7. Dan pada aspek pendukung memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Hal ini dikarenakan soal berkaitan dengan kemasan dan petunjuk produk yang pada akhirnya digunakan untuk melengkapi tampilan media.

Dari penilaian tersebut terdapat saran perbaikan yang diutarakan oleh guru maupun dosen ahli. Adapun saran perbaikan dari guru meliputi:

1) produk dibuat dengan warna yang lebih cerah lagi, 2) perlu disertai petunjuk penggunaan media, dan 3) perlu menggunakan kemasan produk yang menarik. Saran perbaikan dari dosen ahli meliputi 1) perbaikan warna ilustrasi; 2) perbaikan bahan baku pembuatan produk; 3) pemberian petunjuk penggunaan; dan 4) pemberian kemasan produk.

Setelah dilakukan uji validasi prototipe media pembelajaran Kartu Bergambar oleh dua dosen ahli dan tiga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, didapatkan hasil penilaian dan saran masukan sebagai dasar perbaikan. Namun, tidak semua saran masukan yang didapat dijadikan sebagai dasar perbaikan dengan berbagai pertimbangan.

Hasil perbaikan prototipe Kartu Bergambar meliputi 1) perbaikan ilustrasi gambar dengan komposisi warna yang lebih terang. 2) perbaikan bahan baku pembuatan produk. Meskipun tetap menggunakan jenis kertas yang sama, yaitu Ivory tetapi jenis kertas yang dipilih adalah yang glossy atau mengkilap di kedua sisinya. Hal ini bertujuan agar pada saat dicetak warna tinta dapat terserap dengan baik, dan 3) pemberian kemasan produk disertai dengan petunjuk penggunaan.

Petunjuk yang disertakan pada sisi belakang kemasan bertujuan mempermudah pengguna Kartu Bergambar lebih tertarik menggunakannya dan semakin memantik munculnya ide kreatif. Sedangkan kemasan akan memudahkan media pembelajaran disimpan dan digunakan dalam waktu lama.

## PEMBAHASAN

Setelah melalui tahap validasi desain oleh guru dan dosen ahli, Kartu Bergambar dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus penunjang kreativitas penyusunan teks fabel bagi peserta didik SMA kelas X. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan perkembangan penalaran remaja, peserta didik SMA kelas X, yakni dengan gambar ilustrasi yang didesain menggunakan kombinasi warna-warna cerah. Ilustrasi tersebut dapat memantik imajinasi kreatif peserta didik dalam menyusun teks fabel. Selain itu, karena Kartu Bergambar memang dibuat untuk media penunjang kegiatan belajar individu dan kelompok kecil, penggunaannya bisa lebih mengeratkan sosialisasi dan komunikasi aktif dengan sesama pengguna dalam aktivitas belajar. Dengan begitu, pembelajaran menyusun teks fabel menjadi lebih bermakna.

Dalam penelitian ini, Kartu Bergambar mampu menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengalami kesulitan ketika menyusun teks fabel dan memiliki beberapa keunggulan, baik keunggulan yang dilihat dari segi bentuk fisik maupun isi buku. Melihat keberadaan media pembelajaran sejenis yang masih jarang di pasaran, Kartu Bergambar berpeluang untuk diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar karena nilai kebaruan dan manfaatannya.

## SIMPULAN

Media pembelajaran ini dapat menunjang kreativitas peserta didik dalam menyusun teks fabel di mana saja. Dengan adanya Kartu Bergambar, kegiatan belajar terutama kegiatan menyusun teks fabel yang pada umumnya sulit dimulai, menjadi lebih menyenangkan dan dekat dengan dunia imajinasi anak. Untuk pengguna secara umum pun demikian, mengenal tokoh fabel tak melulu hanya Kancil, tetapi ada lebih banyak lagi tokoh yang bisa dikenal dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar ini dapat lebih optimal apabila guru Bahasa Indonesia memadukannya dengan model pembelajaran yang variatif dan memungkinkan peserta didik terlibat aktif di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan..2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kesuma, Darma, Cepi Triatna, dan Johar Permana. 2012. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudiasa, I Wyn, I Wyn Rasna, dan Md Sri Indriani. 2015. "Kemampuan Menulis Cerita Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMAN 6 Singaraja: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. Jurnal: UNDIKSHA.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendek dan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.