



## **The Practicality of *Griya Ilmu* Learning Media in Teaching Fable Texts to Seventh Grade Students in Middle School**

### **Kepraktisan Media Pembelajaran *Griya Ilmu* dalam Pembelajaran Teks Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama**

Nuratikah Dwimawani\*, Isnaini Leo Shanty, Legi Elfitra

Universitas Maritim Raja Ali Haji (Indonesia)

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

*Received July 2023*

*Accepted December 2023*

#### **Abstract**

This study aims to develop *Griya Ilmu* learning media for grade VII fable text material at Negeri 4 Bintan Middle School. The main focus is the practicality of the developed media. The 4-D model is used as the research model. The test subjects consisted of one small group (5 students) and one large group (30 students). The research data includes qualitative data (interview results, observations, comments, and suggestions) and quantitative data (scores from the practicality questionnaire). The research instrument is the practicality sheet used by students when using *Griya Ilmu* learning media in fable text learning. As a result, students in small groups gave an average percentage of 97.20% with the qualification "very practical". Meanwhile, the large group gave an average percentage of 95.29% with the qualification "very practical". Thus, *Griya Ilmu* learning media can be used in the learning process.

**Keywords** – Learning media, *Griya Ilmu*, fabel text

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Griya Ilmu* untuk materi teks fabel kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan. Fokus utama adalah kepraktisan media yang dikembangkan. Model 4-D digunakan sebagai model penelitian. Subjek uji coba terdiri dari satu kelompok kecil (5 siswa) dan satu kelompok besar (30 siswa). Data penelitian meliputi data kualitatif (hasil wawancara, observasi, komentar, dan saran) dan data kuantitatif (skor dari angket kepraktisan). Instrumen penelitian adalah lembar kepraktisan yang digunakan siswa saat menggunakan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel. Hasilnya, siswa dalam kelompok kecil memberikan persentase rata-rata 97,20% dengan kualifikasi "sangat praktis". Sementara itu, kelompok besar memberikan persentase rata-rata 95,29% dengan kualifikasi "sangat praktis". Dengan demikian, media pembelajaran *Griya Ilmu* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci** – Media pembelajaran, *Griya Ilmu*, teks fabel

**How to cite this article:**

Dwimawani, N., Shanty, I. L., & Elfitra, L. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran *Griya Ilmu* dalam Pembelajaran Teks Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.57>

## **A. Pendahuluan**

Peran guru sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan optimal melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Menurut Susilana dan Riyana (2018:9-10), media pembelajaran kreatif membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan kualitas belajar. Sementara itu, Sutrisno (2020:29) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga dapat menghemat waktu, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian, dan mempertinggi daya ingat siswa.

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia lebih menitikberatkan pada teks. Fokus penelitian ini adalah pada materi teks fabel untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama pada Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11. Kompetensi Dasar 3.11 mengidentifikasi informasi tentang fabel atau legenda lokal, sementara Kompetensi Dasar 4.11 menceritakan kembali isi fabel atau legenda lokal. Teks fabel, menurut Harahap (2022), adalah cerita yang menampilkan hewan sebagai tokoh utama yang berpikir dan berinteraksi seperti manusia. Jadi, fabel sering disebut sebagai cerita hewan dengan tokoh-tokoh yang berpikir seperti manusia. Tussifa dan Nurhabibah (2021) menjelaskan bahwa fabel adalah dongeng dengan binatang sebagai tokoh utama, yang dapat berpikir, merasakan, berbicara, dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis, dengan pesan atau amanat di setiap ceritanya. Menurut Kartiwi dan Rostikawati (2022), teks fabel adalah cerita fiksi tentang kehidupan hewan yang memiliki sifat manusia dan mengandung nilai-nilai moral. Fabel, sebagai cerita dongeng atau fiksi, dapat digunakan untuk mengasah emosi, imajinasi, dan meningkatkan daya kritis siswa, karena mengandung berbagai nilai moral yang dapat diajarkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 4 Bintan, ditemukan masalah siswa yang kesulitan memahami materi. Beberapa siswa tampak tidur di kelas dan kurang percaya diri untuk menceritakan kembali cerita. Hal ini terjadi karena motivasi belajar rendah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas oleh guru. Jika guru menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam, siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media yang menarik dan kreatif sangat diperlukan untuk meningkatkan antusiasme siswa dan memudahkan mereka memahami materi.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Griya Ilmu* pada teks fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan dengan melakukan uji kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap siswa. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu, *Griya Ilmu* yang merupakan jenis media pembelajaran visual yang berbentuk seperti rumah. Media pembelajaran *Griya Ilmu* berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena *Griya Ilmu* ini mempunyai ciri khas, yakni identik dengan fabel atau hewan. Hewan yang dimaksud adalah gambar dan miniatur hewan yang seolah-olah hidup dan sedang berkomunikasi dengan hewan lainnya layaknya seperti manusia. Media ini juga menyajikan sebuah contoh dari teks fabel beserta gambar dan penjelasan singkat dengan desain yang menarik dan memotivasi siswa beserta dengan beberapa pertanyaan yang berisikan soal-soal terkait materi pembelajaran teks fabel.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2021:394), metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai langkah ilmiah untuk meneliti, merancang, produksi dan menguji validitas sebuah produk yang telah dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan produk.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Thiagarajan dalam Sutarti dan Irawan (2017:12), model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan peneliti karena membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga peneliti tidak melakukan tahap ini. Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang dilakukan agar mengetahui permasalahan dasar dalam pembelajaran, menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Tahapan ini digunakan untuk mendefinisikan suatu produk yang akan dikembangkan. Sesudah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap rancangan. Pada tahap rancangan ini merupakan tahapan untuk merancang media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan level kognitif yang telah ditentukan dan disesuaikan. Tahap perancangan dalam penelitian ini difokuskan pada rancangan desain awal produk, yakni media pembelajaran *Griya Ilmu*. Desain media yang menarik dan sesuai dengan isi materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa yang menjadikan siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, yaitu tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahapan untuk menguji apakah media pembelajaran yang telah dirancang sudah termasuk pada kategori media pembelajaran produk yang dapat dikembangkan valid dan praktis. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan sebuah bentuk produk media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, penilaian dosen ahli, dan data hasil uji coba.

Penelitian ini melibatkan uji coba pada dua kelompok siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Bintan. Kelompok pertama terdiri dari lima siswa dan kelompok kedua mencakup 30 siswa. Peserta penelitian dipilih berdasarkan kurangnya pemahaman mereka terhadap teks fabel, sesuai wawancara oleh peneliti dengan guru bahasa Indonesia mereka. Tujuan utama adalah untuk menguji kepraktisan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel. Arikunto (2013) menyarankan bahwa uji coba kelompok kecil melibatkan 4-5 responden, sementara uji coba kelompok besar melibatkan 15-50 responden. Hasil uji coba akan menentukan kepraktisan sarana pembelajaran ini.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, komentar, dan saran oleh kelompok kecil maupun besar. Selain itu, data kuantitatif merupakan skor yang diperoleh dari data yang didapat dari hasil angket berupa skor angka yang telah disebarkan kepada responden yang meliputi kelompok kecil maupun besar dalam lembar angket kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian merupakan lembar kepraktisan oleh siswa yang menggunakan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel. Lembar uji kepraktisan dilakukan kepada siswa, selanjutnya hal ini dilakukan untuk melihat tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII yang dikembangkan.

Lembar kepraktisan yang berisikan tentang penilaian terhadap aspek penggunaan media yang diisi oleh siswa sebagai pengguna media untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam pembelajaran teks fabel. Analisis penilaian lembar kepraktisan media pembelajaran oleh siswa berdasarkan sumber Sugiyono (2022:166), dapat dipaparkan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Penilaian Kepraktisan Media oleh Siswa**

| Kriteria                  | Skor |
|---------------------------|------|
| Sangat Setuju (SS)        | 5    |
| Setuju (S)                | 4    |
| Cukup Setuju (CS)         | 3    |
| Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |

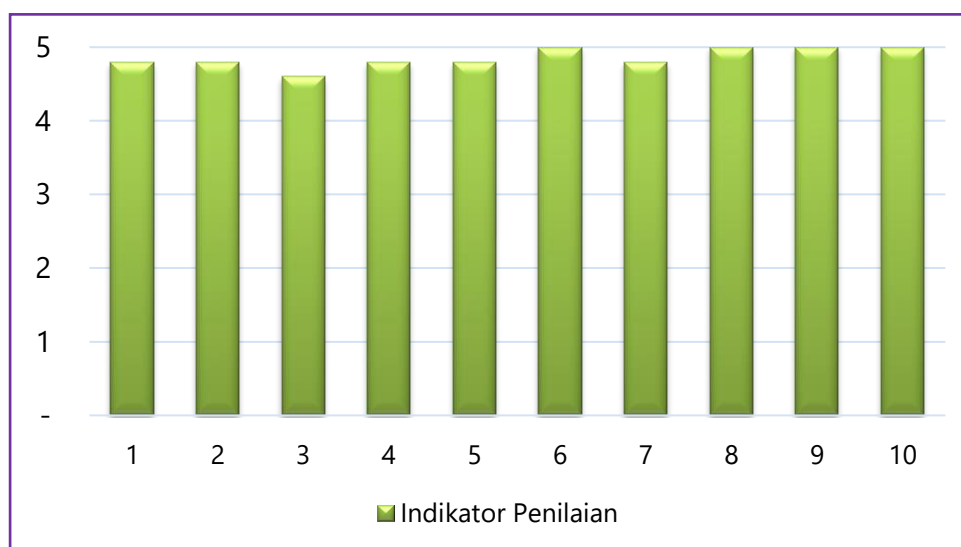
Perhitungan untuk mendapatkan persentase penilaian lembar kepraktisan, rumus yang digunakan yaitu  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Hasil akhir penilaian yang diperoleh, selanjutnya mencocokkan hasil kepraktisan dengan tabel kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian**

| Rentang Skor          | Kriteria valid dan praktis |
|-----------------------|----------------------------|
| $81\% < x \leq 100\%$ | Sangat Praktis             |
| $61\% < x \leq 80\%$  | Praktis                    |
| $41\% < x \leq 60\%$  | Cukup Praktis              |
| $21\% < x \leq 40\%$  | Tidak Praktis              |
| $0\% < x \leq 20\%$   | Sangat Tidak Praktis       |

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian hari pertama dilakukannya uji coba media pembelajaran *Griya Ilmu* materi teks fabel pada kelompok kecil. Selanjutnya, penelitian hari kedua dilakukannya uji coba kelompok besar pada media pembelajaran *Griya Ilmu* materi teks fabel. Data penskoran kepraktisan media pembelajaran *Griya Ilmu* pada kelompok kecil yang dijabarkan dalam gambar diagram sebagai berikut.



**Gambar 1. Diagram Penskoran Kelompok Kecil**

Sesudah perolehan hasil penskoran kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil, peneliti melanjutkan mengubah skor menjadi nilai ke dalam bentuk persen (%). Pengubahan skor tersebut bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam kelompok kecil. Hasil perolehan persentase kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil dijabarkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media pada Kelompok Kecil**

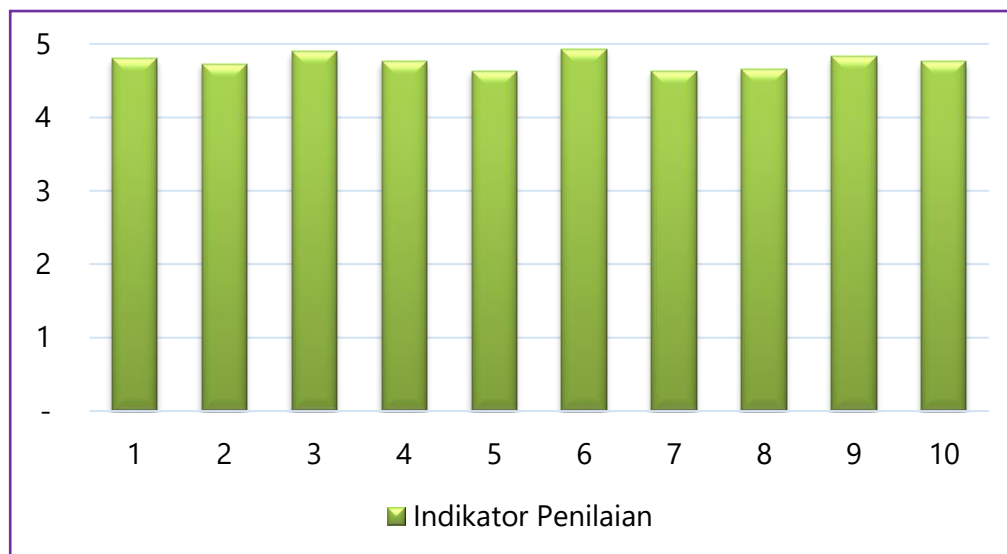
| No.              | Indikator Pernyataan                                                                 | Persentase    | Kualifikasi           |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------|
| 1                | Media <i>Griya Ilmu</i> mempermudah saya dalam memahami materi teks fabel            | 96%           | Sangat praktis        |
| 2                | Media <i>Griya Ilmu</i> mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar saya        | 96%           | Sangat praktis        |
| 3                | Media <i>Griya Ilmu</i> bermanfaat untuk saya                                        | 92%           | Sangat praktis        |
| 4                | Media <i>Griya Ilmu</i> mampu meningkatkan rasa keingintahuan saya                   | 96%           | Sangat praktis        |
| 5                | Media <i>Griya Ilmu</i> melatih saya untuk aktif dalam belajar                       | 100%          | Sangat praktis        |
| 6                | Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan | 100%          | Sangat praktis        |
| 7                | Cara penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> yang mudah untuk saya pahami                 | 96%           | Sangat praktis        |
| 8                | Media <i>Griya Ilmu</i> digunakan oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama      | 100%          | Sangat praktis        |
| 9                | Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media <i>Griya Ilmu</i>            | 100%          | Sangat praktis        |
| 10               | Saya sangat tertarik dengan bentuk dan warna media <i>Griya Ilmu</i>                 | 100%          | Sangat praktis        |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                      | <b>97,20%</b> | <b>Sangat praktis</b> |

Berdasarkan hasil persentase penilaian kepraktisan oleh siswa kelompok kecil memperoleh hasil rata-rata sebesar 97,20% dengan kualifikasi penilaian sangat praktis. Perolehan hasil rata-rata tersebut didapatkan dari akumulasi 10 indikator pernyataan kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelompok kecil. Selain hasil penskoran nilai terdapat beberapa komentar yang diberikan siswa kelompok kecil setelah uji coba produk dilakukan. Adapun komentar yang diberikan siswa dirangkum pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Komentar dari Kelompok Kecil**

| No. | Komentar                                                                                   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> membuat saya menjadi lebih aktif                        |
| 2   | Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> meningkatkan semangat saya dalam belajar                |
| 3   | Adanya media pembelajaran <i>Griya Ilmu</i> membuat saya menjadi lebih mengerti teks fabel |

Selanjutnya, dilakukan uji coba kepraktisan media pada kelompok besar kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan. Uji coba ini dilakukan kepada 30 siswa. Perolehan data hasil uji coba kepraktisan media pada kelompok besar dipaparkan pada gambar diagram berikut.



**Gambar 2. Diagram Penskoran Kelompok Besar**

Sesudah perolehan hasil penskoran kepraktisan media oleh siswa kelompok besar, peneliti melanjutkan mengubah skor menjadi nilai ke dalam bentuk persen (%). Pengubahan skor tersebut bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran *Griya Ilmu* dalam kelompok besar. Hasil perolehan persentase kepraktisan media oleh siswa kelompok besar dijabarkan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media pada Kelompok Besar**

| No               | Indikator Pernyataan                                                                 | Persentase    | Kualifikasi           |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------|
| 1                | Media <i>Griya Ilmu</i> mempermudah saya dalam memahami materi teks fabel            | 96%           | Sangat praktis        |
| 2                | Media <i>Griya Ilmu</i> mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar saya        | 94,6%         | Sangat praktis        |
| 3                | Media <i>Griya Ilmu</i> bermanfaat untuk saya                                        | 98%           | Sangat praktis        |
| 4                | Media <i>Griya Ilmu</i> mampu meningkatkan rasa keingintahuan saya                   | 95,3%         | Sangat praktis        |
| 5                | Media <i>Griya Ilmu</i> melatih saya untuk aktif dalam belajar                       | 92,6%         | Sangat praktis        |
| 6                | Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan | 98,6%         | Sangat praktis        |
| 7                | Cara penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> yang mudah untuk saya pahami                 | 92,6%         | Sangat praktis        |
| 8                | Media <i>Griya Ilmu</i> digunakan oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama      | 93,3%         | Sangat praktis        |
| 9                | Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media <i>Griya Ilmu</i>            | 96,6%         | Sangat praktis        |
| 10               | Saya sangat tertarik dengan bentuk dan warna media <i>Griya Ilmu</i>                 | 95,3%         | Sangat praktis        |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                      | <b>97,20%</b> | <b>Sangat praktis</b> |

Berdasarkan hasil persentase penilaian kepraktisan oleh siswa kelompok besar memperoleh hasil rata-rata sebesar 97,29% dengan kualifikasi penilaian sangat praktis. Perolehan hasil rata-rata tersebut didapatkan dari akumulasi 10 indikator pernyataan kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelompok besar. Selain hasil penskoran nilai terdapat beberapa komentar yang diberikan siswa kelompok besar setelah uji coba produk dilakukan. Adapun komentar yang diberikan siswa dirangkum pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5. Komentar dari Kelompok Besar**

| Komentar                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adanya media pembelajaran <i>Griya Ilmu</i> membuat saya menjadi lebih mengerti teks fabel |
| Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> sangat menarik dan indah                                |
| Penggunaan media <i>Griya Ilmu</i> sangat bermanfaat sekali                                |

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 13 April 2023. Media yang telah diuji cobakan kepada siswa kemudian dilakukannya penilaian lembar kepraktisan yang diisi oleh siswa. Kelompok kecil berjumlah lima siswa pada uji coba kelas VII dengan perolehan persentase sebesar 97,20% dengan kualifikasi kriteria penilaian "sangat praktis". Perolehan rata-rata ini dinyatakan "sangat praktis" yang didasari oleh rentang penilaian 81-100% Sugiyono (2018:94). Adapun indikator pernyataan yang dinilai berjumlah sepuluh indikator pernyataan yang meliputi hal berikut. Penilaian pada indikator pernyataan yang membahas tentang "media *Griya Ilmu* mempermudah saya dalam memahami materi teks fabel" memperoleh nilai 96% dengan kualifikasi penilaian sangat praktis. Indikator pernyataan tersebut mendapatkan nilai rata-rata persentase sangat setuju, karena media *Griya Ilmu* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi teks fabel dengan baik dan benar melalui tampilan bentuk media yang menyajikan soal yang disertai gambar hewan dan ilustrasi hewan di media *Griya Ilmu* yang menjadi ciri khas dari materi teks fabel. Peneliti menyajikan media *Griya Ilmu* dengan tujuan, agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, siswa dapat dengan mudah memahami materi teks fabel dengan baik tanpa harus menghafal. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhir (2022:38) yang menyatakan bahwa pemahaman pengetahuan adalah pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini dengan baik.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 14 April 2023. Media yang telah diuji cobakan kepada siswa kemudian dilakukannya penilaian lembar validasi yang diisi oleh siswa. Kelompok besar berjumlah 30 siswa pada uji coba kelas VII dengan perolehan persentase sebesar 95,29% dengan kualifikasi kriteria penilaian "sangat praktis". Perolehan rata-rata ini dinyatakan "sangat praktis" yang didasari oleh rentang penilaian 81-100% Sugiyono (2018:94). Adapun indikator pernyataan yang dinilai berjumlah sepuluh indikator pernyataan yang meliputi. Penilaian pada indikator pernyataan yang membahas tentang "media *Griya Ilmu* mempermudah saya dalam memahami materi teks fabel" memperoleh nilai 96% dengan kualifikasi penilaian sangat praktis. Indikator pernyataan tersebut mendapatkan nilai rata-rata persentase sangat setuju, karena media *Griya Ilmu* mempermudah siswa untuk memahami dan mempelajari teks fabel secara optimal. Peneliti memperkenalkan teks fabel menggunakan media pembelajaran "*Griya Ilmu*" untuk membantu siswa memahami tanpa perlu menghafal. Media ini, berisi gambar dan ilustrasi hewan berperilaku manusia, dirancang untuk memudahkan pemahaman teks fabel. Seperti yang Akhir (2022:38) katakan, tujuannya adalah pemahaman, bukan hafalan.



**Gambar 3. Tampak Bagian Depan Media Pembelajaran *Griya Ilmu***



**Gambar 4. Media *Griya Ilmu* Tampak dari Belakang**



**Gambar 5. Media Griya Ilmu Tampak dari Kiri**



**Gambar 6. Media Griya Ilmu Tampak dari Kanan**



**Gambar 7. Tampak Media *Griya Ilmu* Ketika Dibuka dari Depan**



**Gambar 8. Tampak Media *Griya Ilmu* Ketika Dibuka dari Belakang**

## D. Simpulan

Berdasarkan hasil kepraktisan media yang dilakukan pada siswa kelompok kecil terhadap media pembelajaran *Griya Ilmu* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 97,20% dengan kualifikasi yang dinyatakan "yang dinyatakan sangat praktis". Hasil kepraktisan kelompok besar memperoleh rata-rata persentase 95,29% dengan kualifikasi "sangat praktis". Pernyataan tersebut, dilihat dari penilaian kepraktisan yang diberikan oleh siswa yang dilihat dari sepuluh indikator pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran *Griya Ilmu* pada materi teks fabel yang tergolong sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, R. (2022). *Fabel*. Yogyakarta: Geupedia.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sutrisno. (2020). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tussifa, N. A. B., & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 152–158.

Educaniora: Journal of Education and Humanities, 2023

[www.educaniora.org](http://www.educaniora.org)



Article's contents are provided on an Attribution-Non Commercial 4.0 Creative commons International License. Readers are allowed to copy, distribute and communicate article's contents, provided the author's and Educaniora journal's names are included. It must not be used for commercial purposes. To see the complete license contents, please visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>