

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL (E-BOOK) CERITA FANTASI
BERBASIS LITERASI LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS VII SMP ISLAM
NAILUL FALAAH MALANG**

Imron Fadheli Yahya, Abdul Rani, Elva Riezky Maharany
(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)
imronfy10@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran konvensional dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa bosan dan kurang semangat dalam belajar, ditambah kurangnya kesadaran lingkungan siswa SMP Islam Nailul Falaah. Bahan ajar digital (*e-book*) materi cerita fantasi berbasis literasi lingkungan ini penting karena memudahkan siswa dan guru Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran maupun literasi tentang kepedulian lingkungan. Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk *e-book* dan materi cerita fantasi dengan berbagai cerita menarik dan menumbuhkan semangat belajar dan menumbuhkan sikap kepedulian lingkungan siswa. Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar digital (*e-book*) materi cerita fantasi berbasis literasi lingkungan pada siswa Kelas VII SMP Islam Nailul Falaah Malang (2) Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital (*e-book*) materi cerita fantasi berbasis literasi lingkungan pada siswa Kelas VII SMP Islam Nailul Falaah Malang. Jenis penelitian adalah Research and Development menggunakan paradigma pengembangan menurut Sugiyono (Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk). Uji coba produk dilakukan dalam bentuk diseminasi. Diseminasi bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan dilakukan di kelas VII yaitu VII D dan VII E. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan dimulai dari mencari potensi dan masalah disekolah sasaran, pengumpul informasi, desain produk menggunakan aplikasi *Canva*, validasi produk, perbaikan produk, proses diseminasi, tahap terakhir revisi bahan ajar dari hasil diseminasi. Uji coba produk dilakukan melalui proses diseminasi yang diawali dengan penentuan jadwal dan audiens, penyebaran produk, proses presentasi pengenalan bahan ajar, tutorial penggunaan bahan ajar, tahap evaluasi melalui pengisian angket respon siswa dan wawancara untuk merespon bahan ajar. Hasil penilaian respon siswa sebesar 84,7 artinya bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan mendapatkan respon yang baik dari siswa. (2) Kelayakan produk memperoleh perhitungan kevalidan media dan materi sebesar 88,1% dan validasi oleh guru Bahasa Indonesia sebesar 95,4% dan 93,1%, maka dari itu bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan sangat layak digunakan.

Kata Kunci : bahan ajar digital, cerita fantasi, literasi lingkungan

PENDAHULUAN

Bahan ajar adalah komponen pembelajaran yang digunakan guru sebagai bahan pembelajaran bagi peserta didik dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas (Fudin & Purwandari, 2021). Bahan ajar dirancang oleh guru agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan. Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung bagaimana guru merancang bahan pembelajaran. Guru menghadapi tantangan kreatif dalam mengorganisir bahan ajar. Bahan ajar dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Dalam merancang desain guru harus memperhatikan pemilihan bahan ajar yaitu jenis, ruang lingkup, urutan dan cara pengolahan bahan serta menyesuaikan kondisi yang ada.

Hal ini menuntut guru untuk kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif. Pemilihan bahan ajar sangat mempengaruhi dalam keberhasilan pembelajaran.

Pada tanggal 18 November 2024, peneliti melakukan survei pra penelitian kepada siswa dan guru SMP Islam Nailul Falaah berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia di sekolah masih cenderung konvensional dan kurangnya bahan ajar berbasis digital. Hal ini disebabkan di SMP Islam Nailul Falaah merupakan sekolah yang berbasis pondok pesantren sehingga siswa tidak diperbolehkan membawa handphone atau laptop. Sekolah ini juga tergolong sekolah yang baru berdiri sehingga sarana dan prasarana masih belum terlalu lengkap termasuk lab komputer yang masih bergantian dalam pemakaiannya, untuk LCD hanya beberapa kelas yang sudah tersedia. Dengan kondisi yang ada para guru SMP Islam Nailul Falaah termasuk guru bahasa Indonesia memanfaatkan sarana yang tersedia dan jarang sekali membuat media pembelajaran digital sehingga siswa sering kali kurang tertarik dengan bahan ajar yang monoton dan tidak kontekstual dengan kehidupan mereka.

Selain kurangnya bahan ajar berbasis digital, di SMP Islam Nailul Falaah masalah yang disoroti adalah masalah lingkungan. Pada awal survei peneliti menemukan banyak sekali sampah yang berserakan, banyak siswa yang kurang menjaga kebersihan diri, banyak baju-baju yang masih berserakan, kebersihan kamar tidur maupun kamar mandi yang masih kurang. Dengan kondisi tersebut siswa sering mengalami sakit atau penyakit kulit salah satunya yaitu penyakit kudis. Penyebab lain masalah lingkungan adalah minimnya literasi lingkungan di kalangan siswa SMP Nailul Falaah. Hal ini terbukti bahwa kurangnya minat dan kepedulian lingkungan serta sosialisasi masalah kesehatan.

Menyoroti permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahan ajar ini bisa bermanfaat digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan. Peneliti memilih materi bahasa Indonesia cerita fantasi karena cerita fantasi sebagai salah satu genre sastra memiliki potensi besar untuk dijadikan bahan ajar pembelajaran. Genre ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan moral, sosial, dan nilai-nilai lingkungan melalui narasi yang imajinatif dan kreatif (Nurgiyantoro, 2022). Selain itu cerita fantasi ini bisa memadukan unsur imajinasi dan fakta tentang alam, ekosistem, serta masalah lingkungan yang ada di dunia nyata. Dengan cara ini, siswa dapat belajar tentang lingkungan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan hal diatas, pengembangan bahan ajar digital cerita fantasi berbasis literasi lingkungan menjadi upaya strategis untuk menciptakan bahan ajar digital, meningkatkan minat literasi siswa, mengasah imajinasi, serta menanamkan nilai-nilai lingkungan secara integratif.

Beberapa penelitian yang relevan. Pertama (Puspitasari, 2020) mengembangkan buku cerita fantasi berbasis literasi Sains pada siswa SMP kelas VII di Kota Malang. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan buku cerita fantasi yang diangkat dari materi IPA siswa SMP kelas VII yaitu mengenai pencemaran lingkungan berupa pencemaran tanah pencemaran air dan pencemaran udara. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu (1) menghasilkan buku cerita fantasi berbasis literasi sains bagi siswa SMP (2) menghasilkan buku cerita fantasi berbasis literasi sains yang mudah dipahami melalui uji keterbacaan teks. Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *R&D* dengan model 4D oleh Thiagarajan Semmel dan Semmel dengan empat tahap prosedur yaitu penetapan perancangan, pengembangan, dan diseminasi. Hasil penelitian ini berupa buku cerita fantasi berbasis literasi sains bagi siswa SMP kelas VII yang layak digunakan.

Kedua (Nur, 2018) mengembangkan bahan ajar menulis cerita fantasi dengan konteks lingkungan hidup untuk siswa Kelas VII SMP. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan bahan ajar menulis teks cerita fantasi dengan konteks lingkungan hidup. Tema lingkungan hidup dipilih dengan tujuan agar siswa peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan bersemangat dalam menulis teks cerita fantasi. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall. Hasil

penelitian ini berupa bahan ajar menulis cerita fantasi konteks lingkungan hidup untuk siswa Kelas VII SMP yang layak digunakan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian saya mengembangkan bahan ajar digital dalam bentuk *e-book* pada materi cerita fantasi berbasis literasi lingkungan pada siswa SMP kelas VII. Kelebihan penelitian saya dilengkapi dengan gambar berwarna, font tulisannya yang proposional memudahkan pembaca dalam penggunaannya, cerita fantasi dalam bahan ajar berbasis lingkungan dilengkapi gambar dan masalah serta dampak dan pelestarian kepedulian lingkungan, dilengkapi penyampaian materi dalam bentuk video dan infografis, dilengkapi latihan soal (LKPD, refleksi, dan asesmen soal, dilengkapi dengan glosarium untuk memudahkan pembaca. Akses untuk bahan ajar sangat mudah karena berbentuk format pdf dapat diakses di HP, PC maupun melalui web. Bahan ajar juga ada bentuk cetak bisa buat bacaan di perpustakaan dan referensi guru mapel. Berdasarkan pengamatan pra penelitian dan pentingnya bahan bahan ajar untuk literasi lingkungan, peneliti ingin mengembangkan skripsi berjudul: **“Pengembangan Bahan Ajar Digital (E-book) Cerita Fantasi Berbasis Literasi Lingkungan Pada Siswa Kelas VII SMP Islam Nailul Falaah Malang”**. Diharapkan, bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif terkait pelestarian lingkungan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan yang berorientasi pada keberlanjutan.

METODE PENELITIAN

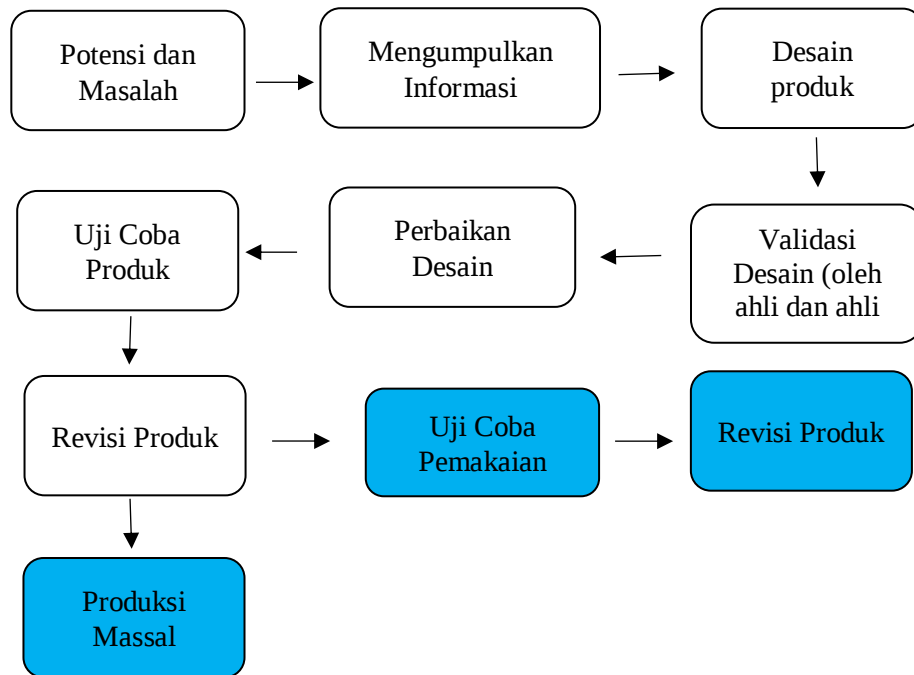
Jenis Penelitian Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*R&D*) dalam pendidikan bertujuan untuk menerapkan, menghasilkan produk pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahkan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (Noviyanti & Gamaputra, 2024). Pemilihan penelitian *R&D* karena penelitian ini memiliki proses yang cukup detail dalam menghasilkan produk.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Sugiyono. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan bahan ajar digital (*e-book*) berbasis literasi lingkungan pada materi cerita fantasi. Tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu meliputi:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan informasi
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Perbaikan desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi massal

Dari 10 tahapan di atas, peneliti hanya menempuh 7 tahapan penelitian sebagai hasil adaptasi dan modifikasi dari model Sugiyono. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya yang tersedia. Selain itu, pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbasis literasi lingkungan peserta didik kelas VII SMP Islam Nailul Falaah.

Tahapan penelitian yang ditempuh peneliti.



Keterangan:

	Dilakukan Penelitian
	Tidak Dilakukan Penelitian

Uji Coba produk dilakukan melalui proses diseminasi kepada Siswa kelas VII SMP Islam Nailul Falaah Malang berjumlah 30 siswa terdiri dari kelas 7D dan 7E. Sebelum proses diseminasi produk di validasi dengan menghadirkan ahli atau pakar yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam menilai desain bahan ajar digital yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media serta ahli guru Bahasa Indonesia

Jenis data dalam penelitian ini ada 2 yakni : Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi dalam menguji kelayakan produk, melalui angket respon guru dan angket respon siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara pra penelitian, saran dan kritik oleh ahli dan guru bahasa Indonesia yang dituliskan dalam angket atau kuesioner serta respon siswa terhadap bahan ajar, hasil wawancara dengan siswa terhadap bahan ajar.

Pengumpulan Data melalui wawancara. Wawancara yang akan diajukan isinya meliputi: Wawancara pra penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah di sekolah sasaran, mengetahui kondisi siswa dan guru di sekolah sasaran. Hasil wawancara tentang materi cerita fantasi dan pengaplikasian bahan ajar oleh guru bahasa Indonesia saat pembelajaran di kelas. Kemampuan siswa ketika memahami kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Angket melalui angket penilaian untuk ahli media dan materi, angket penilaian guru bahasa Indonesia, angket respon siswa terhadap bahan ajar

Analisis data pada penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang dihasilkan dapat berupa hasil wawancara, komentar, saran maupun angket yang digunakan yakni analisis deskriptif. Kedua, data dianalisis secara kuantitatif untuk menilai kelayakan produk dilakukan melalui penyebaran angket kepada ahli media atau desain, ahli

materi, respon guru Bahasa Indonesia. Selanjutnya data hasil validasi ahli akan dianalisis dengan rumus kelayakan produk dan dianalisis dengan kriteria kevalidan bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar dilakukan di SMP Islam Nailul Falaah kelas VII. Pengembangan ini meliputi penciptaan bahan ajar digital (*e-book*) untuk pelajaran Bahasa Indonesia yang terfokus pada materi cerita fantasi yang dikaitkan dengan literasi lingkungan. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa agar hasil belajar meningkat serta menumbuhkan siswa yang peduli dengan lingkungan sekitar. Proses pengembangan ini disesuaikan dengan model Sugiyono, langkah-langkah pengembangan meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti menemukan potensi disekolah sasaran antara lain, sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, terdapat laptop komputer, perpustakaan, guru yang mengajar linier, menuju sekolah adiwiyata serta kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Selain memiliki potensi, juga ditemukan beberapa masalah di sekolah sasaran antara lain, masalah pembelajaran yang masih menggunakan bahan ajar yang konvensional seperti papan tulis atau buku LKS saja, kurangnya bahan ajar digital, masalah lingkungan yang diakibatkan kurangnya kesadaran lingkungan peserta didik serta minimnya literasi lingkungan yang ada di sekolah sasaran. Setelah melihat potensi dan permasalahan yang terjadi, perlu adanya pengembangan bahan ajar untuk permasalahan tersebut, salah satunya mengembangkan bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan.

Pada pengumpulan informasi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi untuk menunjang pengembangan produk mulai analisis kurikulum sampai penentuan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) serta ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), menganalisis kebutuhan akan adanya bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan serta mencari berbagai rujukan yang relevan untuk pengembangan bahan ajar.

Pada tahap desain produk, peneliti melakukan desain atau perencanaan dan pengembangan produk dalam pembuatan bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan. Perencanaan disesuaikan dengan melihat analisis kebutuhan yang ada agar sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah melakukan tahap perencanaan, dilakukan proses pembuatan produk menggunakan aplikasi *canva* dengan membuat cover bahan ajar, membuat prakata, petunjuk penggunaan bahan ajar, daftar isi, pendahuluan yang berisi, apsepsi, tujuan pembelajaran dan gambaran awal tentang tema bahan ajar yaitu tentang literasi lingkungan. Kemudian membuat isi bahan ajar sesuai dengan rancangan yang sebelumnya sudah disusun. Setiap materi yang ada dalam bahan ajar akan dilengkapi dengan latihan soal atau LKPD. Tidak lupa memasukkan refleksi, glosarium dan daftar pustaka untuk memudahkan pengguna.

Pada tahap selanjutnya validasi ahli dilakukan oleh media dan materi serta guru Bahasa Indonesia. Bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan tervalidasi 88,1 % ahli media dan materi, 95,4% dan 93,1% oleh guru bahasa Indonesia. Penilaian termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Tahap Perbaikan Produk, Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media dan guru bahasa Indonesia kemudian diperbaiki atau direvisi sesuai dengan hasil penilaian. Beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pengembangan bahan ajar yakni: Bahan ajar dicek ulang kalimat, kata, bahasa yang digunakan untuk menghindari kesalahan penulisan, cerita fantasi pada bahan ajar dibuat dalam bentuk audiovisual, materi dalam bahan ajar dilengkapi barcode untuk tambahan materi atau penjelasan yang lebih detail, cerita fantasi dicantumkan

sumber yang jelas dan akurat, materi cerita fantasi dilengkapi dengan video, infografis atau teks, dilengkapi kredit gambar untuk mengetahui sumber gambar yang digunakan, pertanyaan berupa asesmen bersifat kritis dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan siswa dan dilengkapi glosarium yang detail untuk memudahkan penggunaan bahan ajar. Bahan ajar *e-book* juga upload di web sekolah atau disimpan di google drive laptop komputer SMP Islam Nailul Falaah supaya mudah diakses guru atau siswa.

Tahap uji coba, pada tahap uji coba produk dilakukan dalam bentuk diseminasi (pengenalan) bahan ajar *e-book* cerita fantasi berbasis literasi lingkungan yang akan diseminasikan kepada siswa kelas VII SMP Islam Nailul Falaah. Proses dimulai dengan penentuan jadwal dan audien, kemudian penyebaran bahan ajar atau upload bahan ajar di web sekolah atau penyimpanan di google drive laptop komputer untuk memudahkan akses guru maupun siswa, proses diseminasi dengan memperkenalkan bahan ajar dengan menjelaskan tentang *e-book*, cerita fantasi dan literasi lingkungan. Selanjutnya memperkenalkan bahan ajar mulai dari materi, cerita dalam bahan ajar, latihan soal dan manfaat menggunakan bahan ajar, selain itu juga memberi panduan untuk penggunaan bahan ajar. Kemudian ditutup dengan evaluasi melalui pengisian angket kepada siswa yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari kelas VII D dan VII E untuk merespon bahan ajar. Serta dilakukan wawancara untuk memperdalam informasi dan perbaikan produk selanjutnya. Hasil perolehan angket respon siswa sebesar 84,7. Sesuai dengan kriteria kelayakan *e-book*, bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan mendapatkan respon yang baik dari siswa khususnya siswa SMP Islam Nailul Falaah kelas VII E dan VII D.

Tahap Revisi Produk, tahapan ini adalah tahap akhir dari penelitian. Dari hasil seminar yang dilakukan analisis untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan produk bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan. Kemudian hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk modul. Dalam tahap ini ada beberapa hal dalam bahan ajar yang perlu diperbaiki yakni dalam cerita fantasi yang disajikan ada kata atau kalimat yang sulit dipahami, latihan soal dalam bahan ajar perlu ditambah pilihan ganda dan selain bahan ajar dicetak, kunci jawaban soal atau LKPD juga diberikan ke guru pengampu agar memudahkan dalam penggunaannya. Beberapa kekurangan sudah diperbaiki yang bahan ajar sudah siap digunakan.

Adapun contoh bahan ajar sebagai berikut.



Modul Ajar Teks Cerita Fantasi	
Daftar Isi	
Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar	03
Prakata	05
Informasi dalam Cerita Fantasi	06
Penceritaan Kembali Cerita Fantasi	16
Struktur Teks Cerita Fantasi	20
Penyajian Gagasan dalam Bentuk Cerita Fantasi	26

Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

Kegiatan pembelajaran memerlukan strategi belajar mengajar dan bahan belajar yang tepat. Untuk tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna. Oleh karena itu, Bahan Ajar (Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII ini disajikan dengan berbagai aktivitas dan proyek yang mengasyikkan. Dengan konsep penyajian yang dominan, bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat bagi kamu dalam kegiatan pembelajaran. Agar bahan ajar ini berfungsi optimal, kamu perlu memperhatikan panduan bahan ajar berikut.

Tujuan Pembelajaran

Menyajikan pada materi sesuai yang mendalam melalui aktivitas dan proyek dengan fokus pada pengembangan pembelajaran secara holistik. Tujuan pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Diharapkan kamu dapat menguasai aspek-aspek tersebut setelah melakukan pembelajaran dalam bahan ajar ini.

Apresiasi

Sebelum memulai pembelajaran, rubrik ini akan membantu kamu dengan apresiasi, apresiasi, dan apresiasi. Agar kamu memperoleh gambaran nyata bahwa materi ini akan membantu kamu dalam pembelajaran. Setelah itu, apresiasi dan apresiasi yang kamu dapat dapatkan dari materi ini.

Mengulas

Rubrik ini berisi materi yang disajikan secara audio, video, gambar, dan gambar. Rubrik ini akan membantu kamu dalam memahami materi, dan membantu kamu dalam memahami materi. Setelah itu, materi ini akan membantu kamu dalam memahami materi.

Video Pembelajaran

Rubrik ini berisi materi pembelajaran yang disajikan secara audio, video, gambar, dan gambar. Rubrik ini akan membantu kamu dalam memahami materi, dan membantu kamu dalam memahami materi. Setelah itu, materi ini akan membantu kamu dalam memahami materi.

Pendalaman Materi

Rubrik ini berisi materi pembelajaran yang disajikan secara audio, video, gambar, dan gambar. Rubrik ini akan membantu kamu dalam memahami materi, dan membantu kamu dalam memahami materi. Setelah itu, materi ini akan membantu kamu dalam memahami materi.

Kelayakan produk pada penelitian ini dilihat dari hasil validasi ahli media dan materi serta guru Bahasa Indonesia SMP Islam Nailul Falaah. Berikut hasil analisis data: Validasi Ahli Media dan Materi

Berdasarkan perhitungan validasi ahli media dan materi tersebut, diperoleh rata rata persentase kevalidan media sebesar 88,1%. Sesuai dengan kriteria kelayakan *e-book* pada tabel 3.7, bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan valid, tidak perlu direvisi. Sehingga bahan ajar sangat layak digunakan. *Feedback* yang diberikan oleh validator bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kecocokan materi yang disajikan dalam bahan ajar.

Berdasarkan perhitungan validasi kedua guru bahasa Indonesia tersebut, diperoleh rata rata persentase kevalidan media sebesar 95,4% dan 93,1%. Sesuai dengan kriteria kelayakan *e-book* pada tabel 3.7, bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan valid, tidak perlu direvisi. Sehingga bahan ajar sangat layak digunakan.

Analisis Data Respon Siswa Setelah Proses Diseminasi Berdasarkan perhitungan respon siswa dilakukan oleh 30 siswa, diperoleh rata rata persentase kevalidan media sebesar 84,7. Sesuai dengan kriteria kelayakan *e-book* pada tabel 3.8, bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan mendapatkan respon yang baik dari siswa khususnya siswa SMP Islam Nailul Falaah kelas VII E dan VII D. Sehingga bahan ajar sangat layak digunakan dan diharapkan bisa meningkatkan belajar siswa serta menumbuhkan sikap peduli dan kesadaran lingkungan sekitar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono, langkah-langkah pengembangan meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan yang dikembangkan di SMP Islam Nailul Falaah dirancang dengan melihat potensi dan masalah yang diperoleh pada pra penelitian pada sekolah sasaran. Setelah itu mengumpulkan berbagai informasi dan rujukan untuk pengembangan bahan ajar, kemudian dilanjutkan desain produk melalui perencanaan dan pembuatan produk (bahan ajar) menggunakan aplikasi *Canva* yang diawali membuat membuat cover bahan ajar, membuat prakata, petunjuk penggunaan bahan ajar, daftar isi, materi sampai daftar pustaka. Setelah bahan ajar sudah jadi selanjutnya di validasi oleh ahli media dan materi serta guru Bahasa Indonesia. Kemudian melakukan revisi produk dilanjutkan proses diseminasi kepada siswa kelas VII SMP Islam Nailul Falaah. Tahap terakhir, hasil dari diseminasi di revisi ulang dan bahan ajar layak digunakan

Bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan yang dikembangkan di SMP Islam Nailul Falaah dilakukan uji coba melalui proses diseminasi, proses diseminasi diawali dengan penentuan jadwal dan audiens, penyebaran produk, dilanjutkan proses presentasi dengan mengenalkan bahan ajar digital (*e-book*) kepada siswa kelas VII, dilanjutkan tutorial penggunaan bahan ajar untuk memudahkan penggunaan bahan ajar, dan diakhiri oleh tahap evaluasi melalui pengisian angket respon siswa dan wawancara untuk merespon bahan ajar. Hasil penilaian respon siswa sebesar 84,7 artinya bahan ajar digital *e-book* dapat dikatakan sangat layak dan mendapatkan respon yang baik dari siswa khususnya siswa SMP Islam Nailul Falaah kelas VII E dan VII D.

Bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan yang dikembangkan di SMP Islam Nailul Falaah memperoleh perhitungan kevalidan media dan materi sebesar 88,1% dan Se perhitungan validasi oleh guru Bahasa Indonesia sebesar 95,4% dan

93,1%. Kesimpulan dari penilaian ahli dan guru Bahasa Indonesia bahan ajar digital (*e-book*) cerita fantasi berbasis literasi lingkungan sangat layak digunakan dan dijadikan bahan pembelajaran khususnya kelas VII tingkat SMP/Mts.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) bagi sekolah diharapkan mampu meningkatkan pembelajaran yang ada di kelas terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan sikap peduli lingkungan, (2) bagi guru menjadi referensi guru dalam mengembangkan semua media pembelajaran di kelas agar lebih kreatif dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia, (3) bagi siswa membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti serta tidak merasa kesulitan dalam belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia serta sebagai bahan literasi dan menumbuhkan sikap peduli lingkungan, (4) bagi pembaca diharapkan penelitian ini berdampak bagi pembaca yaitu bertambahnya ilmu dan menjadikan pedoman terutama pada bidang Pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkait tentang materi cerita fantasi berbasis literasi lingkungan, (5) bagi peneliti selanjutnya diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang sama dengan penelitian pengembangan mampu mengembangkan produk yang terfokus tidak hanya sampai tahap diseminasi saja namun pengaruh bahan ajar tersebut terhadap siswa agar mengetahui pengaruhnya. Maka dari itu peneliti dapat mempelajari pengembangan ini sebagai rujukannya pada penelitiannya sendiri khususnya pada bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Abdul Rani M, Pd dan Ibu Elva Riezky Maharany S. Pd., M. Pd selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akmalia, D. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android pada Materi gerak lurus di SMA*, UIN Ar-Rani Banda Aceh [Skripsi]. Retrieved from: <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/16029>.
- Alfarizi, S. G., Muti'ah, A., & Widayati, E. S. 2017. *The Development of Writing Short Story Teaching Material Based on the Local Wisdom for the Eleventh Grade Students in Situbondo. The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(7). <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i8.19>.
- Amirullah G & Susilo S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android*. WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan.
- Anggur, N F. 2021. *Implementasi Media Pembelajaran E-book Berbasis Aplikasi Android Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Di Sd Negeri Junrejo 01 Kota Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malang.
- Arsyad, Azhar. 2023. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Belawati, T. 2003. *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Pusat penerbitan UT.
- Dewi, R. I., Rahmania, Z, Sahmini, M. 2019. *Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi Pada Siswa SMP. Parole "Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 107.
- Destarianto, P., Wiryawan, I. G., & Mulyadi, E. (2021). Diseminasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Masa Pandemi Di SMP Negeri 2 Arjasa. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 121-128.

- Nurhayati, Diah. 2017. *Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.
- Fahira Q & Joni S, 2021. *Pengembangan Bahan Ajar E-book Akuntansi Keuangan Kelas XII SMK pada Materi Aset Tetap Berwujud Berbasis Pendekatan Saintifik*, *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, Vol 6 (2), 37.
- Fitriani, H., Nurmiati, S., & Utomo, A. N. (2016). *Pengembangan Aplikasi Website Perpustakaan Dengan SMS Gateway*. Di dalam *Jurnal Rekayasa Informasi*. Vol 5(1), 14-23.
- Fitrianingrum, A. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis ARCS (Attention – Relevance – Convindence – Satisfaction) untuk meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Jarimatika Dengan Metode Blended Learning Di Unit Jaritmatika Center Salatiga* Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Herawati, M., Nuswowati, M., Susilaningsih, E., & Nurhayati, S. 2024. *Upaya Peningkatan Pengetahuan serta Sikap Siswa melalui Pengembangan LKPD PBL Terintegrasi Literasi Lingkungan*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Hilmi, 2020. *Evaluasi Bahan Ajar Cetak Bahasa Arab Untuk Tingkat Madrasah Aliyah*, *Jurnal Intelektualita*, Vol 9 (2), 95-96.
- Ina Magdalena, Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, Dinda Ayu Amalia. 2020. *Analisis Bahan Ajar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*. Vol 2 (2), 312-325.
- Indriana, Lastri 2020. *Pengembangan E-book 3d Berbasis Aplikasi 3d Pageflip Materi Sistem Gerak Terintegrasi Keislaman Kelas Xi Ma Darul Ulum Palangka Raya*. Skripsi tidak diterbitkan, Palangkaraya: FITK IAIN Palangkaraya.
- Lola, A N. 2021. *Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FTT IAIN Bengkulu.
- Nikita. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: FITK UIN Ar-Rainy Darussalam.
- McBride, D. M., & Cutting, J. C. 2019. *Cognitive psychology: theory, process, and methodology*. United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” Seminar Nasional Hasil Pengabdian , 2021, 1–7.
- Nasution, R. 2021. *Analisis tingkat literasi lingkungan mahasiswa FKIP Universitas Mulawarman dengan transformasi skor NELA (National Environmental Literacy Assessment)*. *Jurnal Ilmiah BioSmart (JIBS)*, Vol 7(1) 38–51.
- Nikita. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: FITK UIN ArRainy Darussalam.
- Noviyanti & Gading Gamaputra. 2020. *Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)*, *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, 4 (2), 109.

- Nugraha, Fahmi dan Hendrawan. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurdiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohmah, dkk. (2022). *Program Vinglish melalui FlipBook Based E Module dan English Ecological Spot untuk Meningkatkan English Literac: Jurnal Edutama* Vol. 9 No. 2 Juli 2022.
- Rosalia, S., & Fadli, S. 2024. *Penggunaan Cerita Fantasi dalam Pembelajaran Literasi Lingkungan. Jurnal Pendidikan Lingkungan*. Vol 7(2), 45-52.
- Safrina, Ayu. 2021. *Analisis Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar Guru Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. Skripsi tidak diterbitkan. Pekanbaru: FITK UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Seamolec. 2021. *Buku sumber simulasi digital versi September 2021: upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital*. Jakarta: SEAMOLEC.
- Sindi, M.P. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi Spldv*. Skripsi tidak diterbitkan. Ciputat: FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhirman. 2020. *Hubungan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Lingkungan Siswa*. *Jurnal dan Pendidikan Ilmu Sosial*, 4(1)
- Suryanti, Lilis.2019. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Al- Mutmainnah Kota Jambi*.
- Susilo, F.A.N., & Pahlevi, T. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan*. *Journal of Office Administration: Education and Practice* Volume 1 Issue 2, 179-195.
- Syathiroh. dkk. 2024. *Metode Pengembangan Bahan Ajar*. Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Triyanto dkk, 2020. *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *Jurnal Salaka*. 2 (1), 63
- Wiyanto, and Bachtiar AH. “Urgensi Pendekatan Kreatif Partisipatori Dalam 112 Pengembangan Bahan Ajar” Vol.1, No. (2020): 192.

Zakiyatus S & A Kholiq. 2020. Pengembangan Ecthing (E-book Creative Thinking) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Smk Pada Materi Hukum Ohm, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, 9 (3), 343 Vol. 09, No. 3.