

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FABEL BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER DENGAN MEDIA GEMINI AI DAN CANVA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PESERTA DIDIK SEKOLAH
DASAR NEGERI GUGUS AHMAD YANI ULUJAMI PEMALANG**

Gunarsih
Magister Pedagogi Universitas Pancasakti
bundaikhwangunarsih@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop fable story teaching materials based on character education using Gemini AI and Canva media to improve students' writing skills in elementary schools. The research employs the Research and Development (R&D) method using the 4D model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. The Define stage involved needs analysis and curriculum review, followed by the Design stage, which focused on content structuring and media selection. In the Develop stage, the materials were validated by experts and revised based on feedback, and finally tested through limited trials. The results of the study indicate that the developed teaching materials are valid based on expert validation, practical based on student responses, and effective in improving students' ability to write fable texts. Additionally, the teaching materials are successful in integrating character values into the learning process, thereby supporting students' affective and cognitive development. The combination of Gemini AI and Canva not only enhances students' creativity and engagement but also fosters a meaningful and enjoyable learning experience. These findings suggest that technology-assisted teaching materials can be a powerful tool to improve literacy and character education in primary education.

Keywords: *teaching materials, canva, fable, gemini ai, writing skills, elementary school, character education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cerita fabel berbasis pendidikan karakter dengan memanfaatkan media Gemini AI dan Canva guna meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahap *Define* mencakup analisis kebutuhan dan telaah kurikulum, dilanjutkan dengan tahap *Design* yang berfokus pada penyusunan konten dan pemilihan media. Pada tahap *Develop*, bahan ajar divalidasi oleh para ahli dan direvisi berdasarkan masukan, kemudian diuji coba secara terbatas. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli, praktis berdasarkan respons siswa, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks fabel. Selain itu, bahan ajar ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran sehingga mendukung perkembangan afektif dan kognitif siswa. Kombinasi media Gemini AI dan Canva tidak hanya meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi dan pendidikan karakter di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: bahan ajar, canva, fabel, gemini ai, keterampilan menulis, sekolah dasar, pendidikan karakter

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, berkualitas, dan berkarakter. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui penanaman nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran.

Pendidikan karakter merupakan aspek penting yang harus diintegrasikan dalam setiap mata

pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya diajarkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, tetapi juga diajak untuk memahami dan menghayati nilai-nilai kehidupan melalui teks-teks yang dipelajari.

Salah satu jenis teks yang efektif digunakan dalam penanaman nilai karakter adalah teks fabel. Teks fabel adalah cerita yang tokohnya berupa hewan yang berperilaku seperti manusia dan seringkali mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan. Teks ini sangat sesuai dengan dunia anak-anak karena menggunakan imajinasi dan bahasa yang sederhana, namun mengandung pesan edukatif yang mendalam.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas IV di SD Negeri Gugus Ahmad Yani Ulujami, Pematang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis teks fabel. Pertama, siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan yang runtut. Kedua, penggunaan bahan ajar yang monoton dan kurang menarik membuat siswa cepat bosan dan tidak termotivasi untuk menulis. Ketiga, guru belum sepenuhnya memanfaatkan media digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran menulis. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa secara kreatif dan bermakna.

Di era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat pengalaman belajar mereka. Salah satu solusi inovatif yang dapat dikembangkan adalah penggunaan Gemini AI sebagai sumber inspirasi

pembuatan konten cerita dan Canva sebagai alat bantu visualisasi bahan ajar. Gemini AI, sebagai platform berbasis kecerdasan buatan, dapat membantu guru menghasilkan ide cerita, menyusun alur, dan membuat latihan menulis yang menantang. Sementara itu, Canva memungkinkan penyusunan bahan ajar yang menarik secara visual dan dapat digunakan oleh siswa untuk mengekspresikan ide kreatif mereka melalui ilustrasi, storyboard, atau layout cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cerita fabel berbasis pendidikan karakter dengan dukungan media Gemini AI dan Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian difokuskan pada pengembangan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis. Selain meningkatkan keterampilan menulis, bahan ajar ini juga dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran melalui isi cerita dan aktivitas pembelajaran yang dirancang secara terpadu.

Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini, diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk

permasalahan pembelajaran menulis di sekolah dasar, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam penguatan pendidikan karakter yang menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar cerita fabel berbasis pendidikan karakter menggunakan media Gemini AI dan Canva, serta menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini dipilih karena memiliki alur sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berikut penjelasannya:

1. Define (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan pengembangan. Kegiatan

yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, serta analisis karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara guru serta siswa untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran menulis teks fabel dan potensi pemanfaatan media digital.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang bahan ajar dengan menyusun struktur konten, pemilihan nilai-nilai karakter yang akan diintegrasikan, serta menetapkan media bantu pembelajaran, yaitu Gemini AI dan Canva. Perancangan juga mencakup penyusunan layout bahan ajar, jenis aktivitas pembelajaran, serta integrasi visual yang menarik dan interaktif untuk siswa sekolah dasar.

3. Develop (Pengembangan)

Bahan ajar yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan aspek teknis media. Setelah validasi, produk diuji coba secara terbatas pada kelompok kecil siswa untuk memperoleh

masukan dan dilakukan revisi berdasarkan hasil uji tersebut.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap ini merupakan penyebarluasan produk yang telah direvisi ke dalam skala yang lebih luas, yakni uji keefektifan pada beberapa kelas. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa serta ketercapaian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Gugus Ahmad Yani Ulujami, Pematang. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan keterjangkauan, kesiapan siswa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data meliputi:

- a. Lembar validasi untuk mengukur kelayakan bahan ajar dari ahli materi dan media;
- b. Angket kepraktisan untuk menilai kemudahan penggunaan bahan ajar oleh guru dan siswa;
- c. Tes hasil belajar menulis untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis teks fabel.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan

cara menghitung skor persentase dari hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas, serta membandingkan hasil tes menulis sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar cerita fabel berbasis pendidikan karakter dengan memanfaatkan media Gemini AI dan Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian mencakup tiga aspek utama: hasil validasi, uji coba terbatas, dan uji keefektifan produk, yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil Validasi

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan bahan ajar dari sisi isi, penyajian, bahasa, dan media.

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 87,5%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, integrasi nilai-nilai karakter dalam cerita, dan kejelasan penyampaian isi. Ahli materi

menyatakan bahwa bahan ajar sudah relevan dengan kurikulum, memiliki muatan karakter yang eksplisit, dan mampu mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.

Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 90%, juga dalam kategori "Sangat Baik". Aspek yang ditinjau meliputi keterpaduan desain visual, kemudahan navigasi, serta kesesuaian penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran dasar. Ahli media menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu menghadirkan tampilan bahan ajar yang menarik, mudah digunakan, dan intuitif untuk siswa SD.

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah tahap validasi, bahan ajar diuji cobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV di salah satu sekolah dasar di Gugus Ahmad Yani Ulujami, Pematang. Uji coba untuk memperoleh tanggapan langsung dari siswa serta mengamati peningkatan kemampuan menulis.

Peningkatan Kemampuan Menulis

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis teks fabel. Skor rata-rata tes awal (pretest)

adalah 66, sedangkan skor rata-rata setelah menggunakan bahan ajar (posttest) meningkat menjadi 84. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa mengembangkan ide, menyusun struktur cerita, dan menuliskan cerita secara runtut dan menarik.

Respon Peserta Didik

Berdasarkan angket respon, siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap bahan ajar. Mereka merasa bahwa cerita fabel yang disajikan menarik dan mudah dipahami. Penggunaan Gemini AI membantu mereka mengeksplorasi ide cerita melalui pertanyaan-pertanyaan panduan dan contoh kalimat. Sementara itu, Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan cerita mereka secara visual, seperti melalui pembuatan ilustrasi karakter, setting cerita, dan desain halaman.

3. Pembahasan

Hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital dapat meningkatkan minat dan keterampilan literasi siswa. Penggunaan Gemini AI sebagai alat bantu ide dan struktur

cerita terbukti memudahkan siswa dalam tahap pramenulis dan penyusunan alur. AI berperan sebagai fasilitator eksplorasi ide, bukan sebagai pengganti kreativitas siswa.

Di sisi lain, Canva terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan visual siswa sekolah dasar. Visualisasi cerita fabel yang dibuat sendiri oleh siswa meningkatkan rasa kepemilikan terhadap karya, serta memperkuat pemahaman terhadap isi cerita dan nilai moral yang dikandungnya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan aktif.

Secara keseluruhan, kombinasi media Gemini AI dan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih kreatif, menyenangkan, dan bermakna. Inovasi bahan ajar ini juga menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi antara literasi, teknologi, dan pendidikan karakter.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita fabel berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan dengan

memanfaatkan media Gemini AI dan Canva tergolong sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar. Bahan ajar ini dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menulis, menanamkan nilai karakter, serta memanfaatkan teknologi digital secara positif dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, bahasa, dan aspek visual dengan kategori "Sangat Baik". Uji coba terbatas juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis teks fabel, ditandai dengan peningkatan skor tes menulis dari sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Selain itu, respon peserta didik terhadap bahan ajar sangat positif, yang mencerminkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan Gemini AI membantu peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita melalui fitur interaktif yang mendorong berpikir kritis dan kreatif. Sementara itu, Canva berperan dalam

menyajikan cerita visual dengan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih imajinatif dan ekspresif. Sinergi antara kedua media tersebut berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

Secara keseluruhan, bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan kerja sama melalui konten fabel yang disajikan. Oleh karena itu, bahan ajar ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut di jenjang atau materi pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, T., & Putra, Y. (2021). *Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik*. Malang: UB Press. hlm. 143.
- Haryanto, B. (2023). *Tantangan dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel Berbasis Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Media Edukasi. hlm. 89.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Malengga, W. (2023). *Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Undangan pada Siswa Kelas V SDN 76 Kota Tengah Kota Gorontalo*. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 120-135.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 210-225.
- Prasetyo, R., & Rahmawati, D. (2022). *Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm. 67.
- Rahmat, S., & Suryani, M. (2023). *Penerapan Media Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menulis Teks Fabel*. Surabaya: Mitra Edukasi. hlm. 77.
- Sari, D. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Lubuklinggau*. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(3), 315-330.
- Widodo, A. (2023). *Teknologi Digital dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press. hlm. 112.
- Zulkarnaen, I. (2024). *Penggunaan Teknologi Canva for Education dalam Meningkatkan Kreativitas Guru di MIM Sidokerto*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 45-60.