



**PENGEMBANGAN BUKU ELEKTONIK (*E-BOOK*)
REKONSTRUKSI CERITA FABEL BERMUATAN NILAI
ANTIKORUPSI UNTUK SISWA SMP**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Oleh
Fitri Hayati
2101415037**

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Semarang, Desember 2019
Pembimbing,



Dr. Nas Haryati Setyaningsih, M.Pd
NIP 195711131982032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Buku Elektronik (*E-Book*) Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP" karya,

Nama : Fitri Hayati

NIM : 2101415037

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat 20 Desember 2019.

Semarang, 20 Desember 2019

Panitia Ujian Skripsi



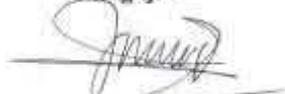

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP. 198405022008121005

Sekretaris,



Septina Sllistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198109232008122004

Penguji I



Dr. Wagiran, M.Hum
NIP. 196703131993031002

Penguji II



Sumartini, S.S., M.A
NIP. 197307111998022001

Penguji III



Dr. Nas Haryati Setyaningsih, M.Pd.
NIP. 1957111319820320001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Fitri Hayati

NIM : 2101415037

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan bahwa skripsi berjudul Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 3 Desember 2019



Fitri Hayati

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Skripsi adalah proses mengenali diri, terima kasih skripsi (Fitri Hayati)

Ilmu itu semakin di tunggu semakin berkah (Habib Muhammad)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua
saya, Ibu Saminah dan Bapak Sultoni
dan Almamater Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya karena penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Elektronik (*E-Book*) Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Dr. Nas Haryati Setyaningsih, M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan saran serta kerja sama yang baik sehingga skripsi ini terselesaikan. Selain itu, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
2. Dr. Urip Sri Rejeki, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd.,M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin penelitian;
4. segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu mencurahkan ilmu, memotivasi, dan menginspirasi;
5. Kepala SMP Negeri 1 Wonosobo, Kepala SMP Negeri 1 Kalikajar, dan Kepala MTs Maa’rif Kertek yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
6. pendidik dan peserta didik SMP Negeri 1 Wonosobo, pendidik dan peserta didik SMP Negeri 1 Kalikajar, serta pendidik dan peserta didik MTs Maa’rif Kertek sebagai subjek penelitian yang telah memberikan bantuan dan pengalaman berharga selama proses penelitian;
7. kedua orang tua tercinta Ibu Saminah dan Bapak Sultoni, kakak tersayang Taufik Hidayat dan Nur Afanah;

8. sahabat tercinta Isdeliana Edelwais, Awanda Wulan, Diana Suci, Purnama Ayu, Zulia Fatma, Alfi Chabibah, Allifa Kahfi, Gizca Desmia, dan Ismie Widya yang senantiasa menemani disaat suka dan duka;
9. Nur Azizah dan Muhammad Faizin yang selalu menjadi teman bermimpiku dan teman dalam menuju taat kepadaNya;
10. rekan-rekan Genre Wonosobo yang telah memberikan semangat kepada penulis;
11. rekan-rekan seperjuangan UKM Penelitian Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis;
12. teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2015 yang telah memberikan pengalaman, memberikan motivasi, dan memberikan senyum semangat;
13. semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. memberikan rahmat yang berlimpah kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat seluas-luasnya dalam dunia akademik dan memberi kontribusi nyata dalam perkembangan pembelajaran sastra di Indonesia.

Semarang, 3 Desember 2019

Penulis

ABSTRAK

Hayati, Fitri. 2019. “Pengembangan Buku Elektronik (*E-Book*) Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Nas Haryati Setyaningsih, M.Pd.

Kata kunci: buku elektronik, cerita fabel, antikorupsi

Adanya buku elektronik atau *e-book* merupakan bukti teknologi yang sudah masuk ke bidang pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa era milenial ini sangat lekat dengan adanya teknologi. Salah satunya yang sudah lekat dan akrab adalah gawai atau gadget yang setiap hari dipakai oleh semua lapisan masyarakat, baik anak sekolah maupun guru. Gawai menjadi prioritas utama bagi kehidupan di era milenial atau digital ini. Oleh karena itu, perlunya inovasi dalam penggunaan gawai di lingkungan sekolah salah satunya dengan memanfaatkan gawai sebagai media yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan buku elektronik khususnya materi cerita fabel.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap buku elektronik cerita fabel, (2) mendeskripsikan prinsip pengembangan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi (3) mendeskripsikan prototipe buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi (4) mendeskripsikan penilaian validator ahli terhadap buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi dan (5) mendeskripsikan perbaikan prototipe buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi berdasarkan nilai validator.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan hanya sampai lima dari sepuluh tahap dikarenakan lima tahap tersebut sudah bisa mewakili kebutuhan penelitian. Lima tahap dalam penelitian ini, terdiri atas (1) pengkajian awal, (2) perencanaan langkah penelitian, (3) mengembangkan prototipe produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi produk.

Hasil penelitian, yaitu (1) guru dan siswa membutuhkan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel sebagai media pembelajaran sastra agar lebih menarik (2) prinsip pengembangan meliputi aspek isi cerita, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaa; (3) prototipe buku meliputi sampul, bagian awal buku, bagian isi buku, dan bagian akhir buku; (4) perolehan persentase nilai aspek isi cerita sebesar 90%, aspek penyajian 75%, aspek kebahasaan 95%, aspek grafika 81,2% dengan presentase nilai rata-rata sebesar 85,7% yang berarti layak; (5) perbaikan prototipe buku elektronik dilakukan pada aspek isi, aspek penguatan nilai antikorupsi.

Saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu guru dan siswa dapat menggunakan buku elektronik yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai sumber belajar tambahan dan peneliti bidang bahasa Indonesia perlu mengadakan penelitian lanjutan untuk menguji keefektivan buku elektronik yang dikembangkan dalam penelitian ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PEREMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORETIS.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teoretis	25
2.2.1 Hakikat Buku.....	25
2.2.2 Pengertian Buku Pengayaan.....	26
2.2.2.1 Jenis Buku Pengayaan.....	27
2.2.2.1.1 Buku Pengayaan Pengetahuan	27
2.2.2.1.2 Buku Pengayaan Keterampilan	27
2.2.2.1.3 Buku Pengayaan Kepribadian	27
2.2.3 Pengertian Buku Elektronik atau E-Book	28
2.2.3.1 Fungsi Buku Elektronik	29

2.2.3.2 Manfaat Buku Elektronik.....	30
2.2.4 Pengertian Teks Fabel	31
2.2.4.1 Unsur Intrinsik Fabel.....	33
2.2.4.2 Struktur Teks Cerita Fabel	34
2.2.4.3 Kaidah Kebahasaan.....	35
2.5 Rekonstruksi.....	35
2.6 Nilai Anitkorupsi.....	36
2.6.1 Pengertian Nilai.....	36
2.6.2 Jenis-Jenis Nilai	36
2.6.3 Nilai Antikorupsi.....	36
2.6.4 Pengintegrasian Nilai Antikorupsi dalam Buku.....	40
2.7 Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	44
3.2 Desain Penelitian.....	45
3.3 Wujud Data	48
3.4 Asumsi Penelitian.....	49
3.4.1 Asumsi Keunggulan Produk yang Dikembangkan	49
3.4.2 Asumsi Keterbatasan Produk yang Dikembangkan	50
3.5 Sumber Data.....	50
3.5.1 Sumber Data Analisis Kebutuhan	50
3.5.2 Sumber Data Validasi Produk.....	51
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Prototipe Buku Elektronik	51
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.7 Instrumen Penelitian.....	52
3.7.1 Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Buku Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi Pada Peserta Didik SMP.....	53
3.7.2 Angket Kebutuhan Pendidikan & Peserta Didik Terhadap Penerapan Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel	59
3.7.3 Angket Uji Validasi Prototipe Buku Elektronik	60
3.8 Teknik Analisis Data.....	62
3.8.1 Analisis Data Kebutuhan Prototipe Buku Elektronik	62
3.8.2 Analisis Data Kebutuhan Penerapan Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik	62
3.8.3 Analisis Data Uji Validasi.....	63
3.9 Pemaparan Hasil Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64

4.1 Hasil Penelitian	64
4.1.1 Kebutuhan Pendidik dan Peserta didik terhadap Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi	64
4.1.1.1. Kebutuhan Pendidik Terhadap Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi.....	65
4.1.1.1.1 Aspek Ketersediaan Buku Elektronik Cerita Fabel.....	65
4.1.1.1.2 Kebutuhan Pengembangan Buku Elektronik pada Aspek Isi Cerita.....	71
4.1.1.1.3 Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Buku Elektronik pada Aspek Penyajian	75
4.1.1.1.4 Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Pada Aspek Kebahasaan.....	77
4.1.1.1.5 Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Pada Aspek Grafika	78
4.1.1.1.6 Kebutuhan Pendidik terhadap Pengintegrasian Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel.....	80
4.1.1.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi.....	82
4.1.1.2.1 Aspek Ketersediaan Buku Elektronik Carita Fabel di Sekolah.....	82
4.1.1.2.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengintegrasian Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik.....	93
4.1.2 Prinsip Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi Bagi SMP	95
4.1.2.1 Aspek Isi Cerita Elektronik.....	95
4.1.2.2 Apeks Penyajian Buku Elektronik	98
4.1.2.3 Aspek Kebahasaan Buku Elektroni.....	100
4.1.2.4 Apek Grafika Buku Elektronik	101
4.1.2.5 Aspek Integrasi Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik.	104
4.1.3 Protitipe Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP.....	108
4.1.3.1 Isi Cerita Fabel Prototipe Buku Elektronik.....	109
4.1.3.2 Penyajian Prototipe Buku Elektronik.....	114
4.1.3.3 Penggunaan Bahasa pada Prototipe Buku Elektronik.....	117
4.1.3.4 Grafika Prototipe Buku Elektronik.	118
4.1.3.5 Tampilan Prototipe Buku Elektronik.	119
4.1.3.6 Pengintegrasian Nilai Antikorupi pada Buku Elektronik.....	123
4.1.4 Penilaian Prototipe Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel	124
4.1.4.1 Aspek Isi Cerita.....	126
4.1.4.2 Aspek Penyajian.....	127

4.1.4.3 Aspek Grafika	128
4.1.4.4 Aspek Kebahasaan.	128
4.1.4.5 Penggunaan Petunjuk Buku.	128
4.1.5 Saran Prototipe Buku Elektronik	129
4.1.6 Hasil Perbaikan Prototipe Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP	131
4.1.7 Prospek Pemakaian Buku Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi untuk Siswa SMP.....	135
4.1.8 Keunggulan Buku Elektronik “ Melawan Korupsi Bersama Kancil yang Baik Hati”	136
4.1.9 Kelemahan Buku Elektronik "Melawan Korupsi Bersama Kancil yang Baik Hati"	137
4.1.10 Keterbatasan Penelitian.....	137
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Buku Elektronik	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta didik Terhadap Buku Elektronik	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta didik	59
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Prototipe Buku Elektronik.....	61
Tabel 4.1 Data Ketersediaan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel	66
Tabel 4.2 Data Kebutuhan Pengembangan Buku Elektronik Aspek Isi Cerita.....	71
Tabel 4.3 Data Kebutuhan Pengembangan Aspek Penyajian	76
Tabel 4.4 Data Kebutuhan Pengembangan Aspek Kebahasaan.....	77
Tabel 4.5 Data Kebutuhan Pengembangan Pada Aspek Grafika	78
Tabel 4.6 Data Ketersediaan Buku Elektronik di Sekolah.....	82
Tabel 4.7 Data Kebutuhan Isi Cerita Rekonstruksi Cerita Fabel di Sekolah	85
Tabel 4.8 Data Aspek Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengembangan Buku Elektronik pada Aspek Penyajian	88
Tabel 4.9 Data Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengembangan Buku Elektronik Aspek Kebahasaan	89
Tabel 4.10 Data Kebutuhan Pengembangan Modul Pada Aspek Grafika	90
Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik Aspek Isi Cerita	96
Tabel 4.12 Prinsip Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Aspek Isi Cerita	98
Tabel 4.13 Prinsip Pengembangan Buku Elektronik Aspek Penyajian	100
Tabel 4.14 Perbandingan Hasil Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik Pada Aspek Kebahasaan	101
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Angket Pendidikan dan Peserta Didik Pada Aspek Grafika	101
Tabel 4.16 Prinsip Pengembangan Buku Elektronik Pada Aspek Grafika	103
Tabel 4.17 Perbandingan Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Pengintegrasian Nilai Antikorupsi.....	104
Tabel 4.18 Prinsip Pengembangan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi Bagi Peserta Didik SMP.....	105
Tabel 4.19 Tabel Pengintegrasian Nilai Antikorupsi	123
Tabel 4.20 Hasil Penilaian Validator Ahli Terhadap Prototipe Buku Elektronik	129

Tabel 4.21 Prinsip Perbaikan Buku Elektronik Rekonstruksi Cerita Fabel Bermuatan Nilai Antikorupsi.....	131
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Daftar Isi Prototipe Buku Elektronik	109
Gambar 4.2	Cerita Kancil Menanam Timun	110
Gambar 4.3	Cerita Kecerdikan Sang Kancil	111
Gambar 4.4	Cerita Kancil dan Burung Puyuh.....	112
Gambar 4.5	Akibat Suka Berbohong	113
Gambar 4.6	Cerita Kancil Sang Pemberi Nasihat	114
Gambar 4.7	Penyajian Gambar dan Ilustrasi dalam Buku Elektronik	115
Gambar 4.8	Penyajian Ikon Ilustrasi dalam Buku Elektronik.....	116
Gambar 4.9	Petunjuk Penggunaan Buku Elektronik.....	116
Gambar 4.10	Penggunaan Bahasa pada Prototipe Buku Elektronik	117
Gambar 4.11	Penggunaan Bahasa pada Isi Cerita Fabel.....	117
Gambar 4.12	Kulit/Cover Prototipe Buku Elektronik.....	118
Gambar 4.13	Penggunaan Jenis Huruf Pada Prototipe Buku Elektronik.....	119
Gambar 4.14	Kulit Buku Prototipe Buku Elektronik.....	120
Gambar 4.15	Bagian Awal Prototipe Buku Elektronik.....	120
Gambar 4.16	Bagian Isi Prototipe Buku Elektronik	122
Gambar 4.17	Bagian Akhir Prototipe Buku Elektronik	123
Gambar 4.18	Perbaikan pada Awal Buku	132
Gambar 4.19	Perbaikan judul.....	133
Gambar 4.20	Hasil perbaikan pada kolom renungan	133
Gambar 4.21	Hasil perbaikan pada spasi	134
Gambar 4.22	Hasil perbaikan pada petunjuk penggunaan.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-Surat Keterangan Penelitian.....	149
Lampiran 2 Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing	152
Lampiran 3 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Buku .	153
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Pengintegrasian Nilai.	168
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengembangan	171
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengintegrasian Nilai	183
Lampiran 7 Hasil Angket Uji Validasi Prototipe Dosen.....	187
Lampiran 8 Hasil Angket Uji Validasi Prototipe Guru.....	203
Lampiran 9 Tabulasi Hasil Validasi.....	217
Lampiran 10 Tabulasi Hasil Angket Penerpana Nilai Antikorupsi.....	223
Lampiran 11 Dokumentasi Foto Penelitian.....	225
Lampiran 12 Cerita Asli Sebelum Rekonstruksi.....	227

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran bahan ajar menjadi bagian terpenting. Ketersediaan bahan ajar akan membantu proses belajar mengajar di sekolah. Termasuk masalah yang sering dihadapi pendidik yang berkenaan dengan bahan ajar adalah pendidik memberikan bahan ajar atau materi pembelajaran terlalu luas atau terlalu sedikit, terlalu mendalam atau terlalu dangkal, urutan penyajian yang tidak tepat, dan jenis materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Berkenaan dengan buku sumber sering terjadi setiap ganti semester atau ganti tahun ganti buku (Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional dalam Kasman, 2016, h.7.).

Salah satu bahan ajar yaitu buku ajar. Buku ajar yang kini banyak digunakan di berbagai sekolah ialah Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang hak ciptanya telah dibeli oleh Depdikbud. Buku BSE tersebut meliputi buku teks berbagai mata pelajaran mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut dalam bentuk digital serta dapat dicetak. Adapun beberapa keunggulan yang menjadikan BSE lebih diminati pendidik daripada buku ajar konvensional antara lain, BSE mudah didapat dengan cara mengunduh di situs resmi Depdikbud, kesesuaian isi dengan kurikulum, tidak mengenal kadaluwarsa, bahasanya mudah dipahami, serta telah lulus uji dari penilaian Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP) sebagai buku teks yang layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya di sekolah-sekolah, BSE masih memiliki kelemahan-kelemahan yang patut disempurnakan. BSE yang dikemas dalam bentuk *e-book* belum memiliki nilai lebih dibandingkan buku cetak yang banyak beredar (Perdana, 2013, h.1.).

Sejalan dengan hal tersebut, kelemahan BSE atau buku elektronik terletak pada jumlah yang beredar sangat sedikit karena jumlah pertumbuhannya hanya bergantung pada pemerintah. Sehingga jumlah buku elektronik belum memadai pada semua materi, terutama pada beberapa materi, salah satunya materi

sastra. Dengan demikian, peningkatan tambahan buku elektronik perlu dilakukan. Hal ini sejalan dengan porsi materi pembelajaran sastra pada kurikulum 2013 yang lebih sedikit dan bersifat implisit sehingga dibutuhkan interpretasi-interpretasi pendidik Bahasa Indonesia. Selain membutuhkan peranan dari seorang pendidik, ketersediaan buku sastra mampu melengkapi proses belajar peserta didik secara mandiri (Hapsari, 2016, h.14.).

Adanya buku elektronik atau *e-book* merupakan bukti teknologi yang sudah masuk ke bidang pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa era milenial ini sangat lekat dengan adanya teknologi. Salah satunya yang sudah lekat dan akrab adalah gawai atau *gadget* yang setiap hari dipakai oleh semua lapisan masyarakat baik peserta didik maupun pendidik. Gawai menjadi prioritas utama bagi kehidupan di era milenial atau digital ini. Adapun penggunaan gawai di lingkungan sekolah gawai digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dan melakukan hal yang bermanfaat, sedangkan penggunaan gawai pada peserta didik sebagian besar digunakan untuk bermain game, bermain sosial media, media mencotek saat ujian dan cenderung kurang bermanfaat.

Oleh karena itu, perlunya inovasi dalam penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan gawai sebagai media yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan buku elektronik yang dimasukkan ke dalam gawai milik peserta didik serta pendidik dan digunakan sebagai media ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut, sejalan dengan upaya pemerintah dengan menghadirkan buku elektronik atau *e-book* sebagai inovasi media pembelajaran. Pemerintah sudah menerbitkan beberapa buku berbasis elektronik yang murah dan mudah. Namun, sayangnya jumlah kapasitas buku elektronik sangat terbatas, terlebih lagi pada cerita fabel masih jarang buku elektronik dengan muatan dan kualitas isi yang baik. Adapun buku elektronik fabel yang ditemukan masih berbayar serta masih memiliki banyak sekali kekurangan di dalam isi cerita pada buku tersebut.

Teks fabel termasuk dalam bentuk teks sastra yang berupa paparan cerita. Cerita merupakan cerminan kehidupan, sehingga membaca cerita sama halnya dengan mempelajari miniatur kehidupan. Melalui cerita fabel, pembaca (peserta

didik) dapat menemukan dan mempelajari berbagai keteladanan tanpa merasa digurui. Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral (Nurhayati, 2015, h.14.).

Namun, berdasarkan observasi terdapat berbagai permasalahan mengenai teks fabel yang dicetak pada buku dan teks fabel yang beredar di internet. Kedua permasalahan tersebut ialah buku-buku fabel yang ada pada toko buku sebagian dari buku tersebut menggunakan cerita yang sama mulai dari alur, tema, tokoh, dan menggunakan tokoh sentral yang mempunyai watak yang jahat, dan adapun perbedaannya hanya terletak pada penerbit saja. Tokoh yang menjadi andalan pada buku fabel yang beredar yaitu tokoh kancil yang mempunyai watak yang jahat.

Seperti contoh pada buku berjudul -Kumpulan Dongeng Si Kancil Binatang Kecil yang Cerdik Lucu dan Mengemaskan karya MB Rahimsyah AR dengan penerbit Dua Media. Cerita di dalam buku tersebut didominasi dengan cerita kancil yang mempunyai sifat yang cerdas tetapi tidak digunakan dengan baik terbukti pada cerita -Kancil Mencuri Timun diceritakan Kancil sebagai tokoh utama yang mencuri timun dengan kecerdikannya mengelabui Anjing dan pak Tani. Kemudian cerita kedua berjudul -Menipu Para Buaya kecerdikan kancil digunakan untuk menipu buaya agar para buaya menjadi jembatan Kancil untuk menyeberang ke seberang sungai.

Cerita yang ketiga berjudul -Sabuk Nabi Sulaiman pada cerita tersebut Kancil juga menggunakan kepintarannya untuk menipu harimau. Kemudian pada cerita keempat pada judul -Gong Ajaib kepintaran Kancil dimanfaatkan untuk menipu harimau agar Kancil dapat menikmati madu yang berada ada sarang tawon. Bahkan pada cerita ini terdapat kalimat yang tidak patut untuk digunakan untuk pembelajaran seperti kata -Kancil keparat kau menipukul. Lalu cerita selanjutnya berjudul -Kancil Mengalahkan Harimau pada cerita tersebut, saat Kancil terdesak ketika akan dimangsa harimau yang telah beberapa kali ia

kelabuhi, kecerdikan Kancil muncul kembali untuk menipu harimau dengan memasukkan harimau ke dalam sumur. Kemudian pada cerita berjudul —Babi yang Sombong pada cerita tersebut Kancil mengelabuhi raja Babi dengan menggunakan topeng saat bertanding.

Kemudian pada buku cerita tersebut, mempunyai cerita yang berjudul -Kancil Menipu Kera. Pada cerita tersebut terdapat kata-kata rundung yang tidak patut seperti perkataan Kancil -Dasar Kera bodoh!. Kemudian terjadi lagi kepintaran Kancil digunakan untuk menipu kera agar mendapatkan banyak pisang. Lalu cerita berjudul -Gajah yang Baik Hati pada cerita tersebut Kancil mempunyai watak yang jahat kecerdikan Kancil digunakan untuk menipu gajah agar bisa membantunya. Namun, Gajah yang baik hati ini membuat pelajaran kepada kacil agar tidak menggunakan kepintarannya untuk menipu. Akhirnya pada akhir cerita Kancil berubah menjadi tokoh yang berwatak baik.

Cerita selanjutnya -Kancil dan Burung Puyuh pada cerita tersebut sekelompok hewan yang bekerjasama untuk memberi pelajaran kepada Pak Congkak. Sehingga, Pak Congkak meninggal karena serangan yang sudah direncanakan dari sekelompok hewan tersebut. Kemudian cerita -Lolos dari Jebakan pada cerita tersebut Kancil menipu teman-temannya agar ia dapat keluar dari perangkap Pak Tani karena ia mencuri timun. Bahkan pada cerita ini terdapat kata-kata licik, usil dan lain-lain. Cerita selanjutnya berjudul -Buaya Tertipu Lagil pada cerita ini Kancil menggunakan kecerdasannya untuk menipu buaya dengan menyebutkan kantung kemaluannya sebagai dompet keramat Kanjeng Nabi Sulaiman. Kemudian cerita berjudul -Harimau berpendidik Pada Kucing pada cerita tersebut Harimau mempunyai watak yang jahat ia akan membunuh gurunya yaitu kucing karena tidak ingin menurunkan ilmu memanjatnya. Lalu cerita terakhir berjudul -Pangeran Kodok dengan tokoh utama yang berwatak yang jahat bernama Ular yang menggunakan kepintarannya untuk menipu pangeran kodok, ratu dan raja kodok.

Pada buku tersebut terdapat 19 cerita Kancil dan hanya terdapat empat cerita yang menggunakan kepintaran atau kecerdikan tokoh untuk hal yang baik. Seperti pada cerita -Hakim yang Cerdik pada cerita tersebut Kancil menggunakan

kecerdikannya untuk menolong Sapi yang akan dimakan oleh Buaya. Kemudian pada cerita — Kuda yang Malangl kecerdasan Kancil digunakan untuk menolong kuda yang akan dimangsa oleh srigala. Lalu pada cerita berjudul -Tak Tahu Diril Kancil menggunakan kecerdasannya untuk menolong Kera yang akan dimangsa oleh harimau padahal kera sudah membantu harimau. Kemudian terakhir pada cerita -Kancil Matil menggunakan kecerdasannya untuk lolos dari kejajaran anak-anak di perkampungan.

Selain tokoh andalan kancil yang mempunyai perangai jahat. Ditemukan juga pada buku -Dongeng Anak Paling Menakjubkanl yang diterbitkan oleh Visi Mandiri pada tahun 2015. Pada buku tersebut terdapat 12 judul cerita, 4 judul cerita yang mencerminkan ajakan positif seperti -Persahabatan Semut dan Merpatil, -Pohon Apel yang Baik Hatil -Singa dan Tikus yang Baik Hatil, dan -Burung Pipit dan Semut yang Baik Hatil. Sedangkan 8 cerita mencerminkan ajakan negatif seperti -Semut yang Sombongl, -Kambing Pembohongl, -Keledai Malas Pembawa Garaml, -Bangau dan Kera yang Egoisl, -Tipuan Strigalal, -Lalat dan Singa Galakl, -Kumbang dan Kupu-Kupu yang Sombongl, dan -Monyer Besar yang Tamak dan Monyet Kecil yang Cerdikl. Adapun watak pada buku tersebut mempunyai watak yang jahat kemudian pada akhir cerita berubah menjadi baik setelah mengalami beberapa peristiwa.

Cerita-cerita fabel yang beredar pada internet juga mengandung unsur yang serupa tokoh utama mempunyai watak jahat kemudian menjadi baik setelah mengalami beberapa peristiwa di akhir cerita. Adapun tokoh andalan pada cerita tersebut ialah tokoh Kancil yang memanfaatkan kepandaianya untuk berbuat hal negatif. Selain itu, cerita Kancil cerita pada -Merpati, Ayam, dan Musangl dua tokoh utama yaitu Merpati dan Ayam juga mempunyai perangai yang jahat kemudian pada akhir cerita mereka bertobat berubah menjadi baik setelah ada peristiwa yang menimpa mereka. Padahal seperti pendapat Skinner yang dikutip dalam Virgiana (2017, h.32.) perilaku merupakan respon atau tanggapan seseorang terhadap stimulus atau rangsangan luar. Oleh karena perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori dari Skinner disebut dengan Teori S-O-R atau

Stimulus-Organisme-Respon. Secara otomatis bahwa anak terstimulus dengan cerita-cerita bahwa menjadi tokoh yang jahat tidak bermasalah kemudian pada akhir dapat bertobat menjadi baik.

Pola cerita fabel tersebut berimbas pada cerita-cerita fabel yang dihadirkan pada buku pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita fabel. Cerita yang dihadirkan pada buku mempunyai tokoh utama dengan watak yang jahat kemudian bertobat menjadi tokoh yang berwatak baik pada akhir cerita. Hal tersebut, terbukti pada teks cerita fabel yang diterbitkan oleh penerbit swasta seperti buku –Mahir Berbahasa Indonesia Kelas VIII diterbitkan oleh Yudhistira dan dijual di toko Gramedia. Pada buku tersebut materi teks fabel mempunyai cerita dengan judul –Kelinci Putih yang menjadi tokoh utama pada cerita tersebut yaitu Kaisar Badak yang memiliki watak yang jahat. Selain buku tersebut, buku –Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/Mts kelas VIII karya Endah Tri Priyanti dkk. terbitan PT Bumi Aksara juga memiliki kesalahan yang serupa yaitu terdapat cerita fabel dengan judul –Bangau yang Licik digambarkan bahwa tokoh utama yang mempunyai perangai buruk kemudian berubah menjadi baik ketika pada akhir cerita kelicikannya diketahui oleh teman-teman.

Kesalahan tersebut juga berimbas pada teks cerita fabel di buku yang dikeluarkan pemerintah kurikulum 2013 revisi kelas VII cerita fabel pada buku BSE tersebut masih dominan tokoh utama yang mempunyai karakter yang berwatak jahat kemudian pada akhir cerita bertobat menjadi watak yang baik. Seperti pada judul –Sesama Saudara Harus Berbagi tokoh utama Pip mempunyai watak jahat yakni sifat serakah kemudian pada akhir cerita berubah menjadi tokoh yang berwatak baik, serta pada buku tersebut terdapat tokoh kancil yang mempunyai watak cerdik tetapi kecerdikannya selalu dimanfaatkan ke hal yang tidak baik barulah pada akhir cerita Kancil bertobat dari kejahatannya. Selain itu, kelemahan pada cerita fabel di dalam buku tersebut ialah cerita-cerita yang ada di dalam buku bersumber dari internet seperti cerita –Kuda Berkulit Harimaul yang diambil dari cerita www.dongengceritakyat.com serta cerita –Cici dan Serigala yang diambil dari Lilikchoir.blogspot.com.

Selain permasalahan tersebut, permasalahan pada nilai muatan yang ada pada beberapa buku SMP belum ada muatan yang memuat antikorupsi. Padahal korupsi merupakan masalah krusial yang terjadi di Indonesia. Korupsi berkembang dengan sangat pesat dan meluas di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Tentu diperlukan upaya yang efektif dalam menyelesaikan korupsi di Indonesia. Upaya pengenalan tentang budaya antikorupsi haruslah dilakukan sejak dini. Salah satunya melalui dunia pendidikan, baik sekolah dasar maupun sekolah menengah atas. Upaya pendidikan antikorupsi tentu akan menjadi solusi yang efektif dalam meminimalkan tindakan korupsi.

Hal tersebut, sejalan dengan adanya perubahan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 edisi revisi yang salah satu tujuan strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2015-2019 adalah peningkatan mutu dan relevansi pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter. Hal tersebut, selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang penanaman dan pembentukan nilai serta watak yang baik. Berdasarkan hal tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai reformasi dalam bidang pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas mutu dan relevansi pembelajaran pendidikan.

Perlu adanya strategi dan upaya maksimal oleh pemerintah dalam hal pembentukan karakter antikorupsi. Salah satunya dengan mengintegrasikan pendidikan korupsi ke dalam muatan yang ada pada teks cerita fabel dapat menjadi solusi yang efektif. Dalam memperkenalkan bentuk dan budaya korupsi pada peserta didik sejak dini yakni melalui pendidikan antikorupsi melalui penyisipan muatan antikorupsi pada teks yang merupakan dasar utama dari kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang berbasis teks. Teks yang dapat disisipi muatan nilai antikorupsi adalah teks cerita fabel, karena di dalam teks fabel terkandung keunggulan yang tidak terdapat pada karya sastra lain. Keunggulan tersebut antara lain teks fabel adalah alat untuk menyisipkan wejangan ataupun kritik sosial tanpa menggurui siapa pun dan sangat dekat dengan dunia anak anak. Sifat dari cerita fabel sendiri mudah digemari oleh anak- anak serta mampu menjadikan fabel sebagai media bacaan anak yang tepat dalam

menyalurkan pesan moral untuk pembentukan karakter. Selain itu, keberadaan teks fabel sudah dikenalkan sejak lama secara formal melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada kurikulum 2006, bacaan fabel termasuk dalam materi cerita dongeng untuk kelas 3 SD, sedangkan di tingkat SMP pada peserta didik kelas VII dan VIII. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan fabel (dongeng) pada kurikulum 2006 tersebar di dalam aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada kurikulum 2013, materi teks fabel dikenalkan secara mandiri untuk menjadi salah satu bentuk teks di kelas VII dan VIII. Oleh sebab itu, muatan atau perilaku tokoh utama menjadi sentra bagi anak untuk ditirukan.

Berdasarkan simpulan hasil analisis di atas, didapatkan fakta bahwa belum ada buku elektronik atau *e-book* yang memadai untuk mendukung pembelajaran cerita fabel. Kemudian cerita-cerita fabel yang beredar masih banyak cerita dengan tokoh utama yang berwatak jahat. Selain itu, belum ada buku elektronik yang diintegrasikan dengan nilai antikorupsi, serta penggunaan gawai oleh peserta didik cenderung kurang bermanfaat. Sementara itu, kebutuhan akan buku elektronik yang dapat diakses sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan pendidik terus meningkat.

Berdasarkan kondisi tersebut akan dikembangkan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. Diharapkan buku elektronik tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran cerita fabel. Selain itu, buku elektronik tersebut dapat membantu mengoptimalkan pencapaian kompetensi materi teks fabel sekaligus sebagai salah satu bahan ajar atau sarana membentuk peserta didik menjadi pribadi berkarakter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP?

2. Bagaimana prinsip pengembangan buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP?
3. Bagaimana prototipe buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP?
4. Bagaimana penilaian validator ahli terhadap serta tanggapan peserta didik terhadap buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP?
5. Bagaimana perbaikan prototipe buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP berdasarkan penilaian para validator dan praktisi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP.
2. Mendeskripsikan prinsip pengembangan buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP.
3. Mendeskripsikan prototipe buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP.
4. Mendeskripsikan penilaian pendidik dan para ahli serta tanggapan peserta didik terhadap buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP.
5. Mendeskripsikan perbaikan prototipe buku elektronik (*e-book*) rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi untuk SMP berdasarkan penilaian pendidik dan para ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam dua hal yaitu manfaat teoritis dan manfaat secara praktis. Berikut ini penjelasan tentang masing-masing manfaat.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan buku elektronik ini dapat menambah keanekaragaman dan jumlah buku pengayaan yang telah ada, serta menambah jumlah buku bacaan yang sarat akan nuansa moral bagi pembaca.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, hasil pengembangan Buku Elektronik (*e-book*) ini dapat mempermudah belajar peserta didik memahami teks cerita fabel sekaligus memberikan pendidikan moral melalui pemberian nilai antikorupsi di dalamnya.
2. Bagi pendidik, Buku Elektronik ini dapat digunakan sebagai acuan keilmuan, bekal pengalaman, dan motivasi untuk mengembangkan buku fabel bermuatan nilai antikorupsi.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu membantu dalam upaya perbaikan proses belajar.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber rujukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Pembelajaran teks cerita fabel membutuhkan buku yang disesuaikan dengan perkembangan era digital yaitu buku elektronik yang kini digunakan pemerintah sebagai pendamping buku teks yang berfungsi untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan pembaca. Banyak peneliti yang telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *e-book* sebagai bahan ajar, di antaranya yaitu Zahara (2014), Nurdin (2015), Pramana (2014), Sanjaya (2014), Syukria dan Siregar (2018), Peow (2016), Yuliati (2017), Nuha (2019), Fahmi (2015), Rahmawati (2016), Suryani (2015), Purnamasari (2016), Riski dan Sumartini (2016), Wardani (2016), Qostantia (2017), Badusah dan Embi (2016), Wolosky (2014), Galanaki (2012), Pala (2011), Hamta (2014), Kritiono (2018), Yaqin (2015), Motesori (2011).

Penelitian Zahara (2014) dan Nurdin (2015) tentang penerapan *e-book* dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar, berdasarkan histogram pada penelitian Nurlia Zahara dkk. dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan *e-book* dan media pembelajaran berbasis multimedia. Hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata 81 sedangkan kelas kontrol 76. Adapun selisih kelas eksperimen jauh lebih tinggi dari kelas kontrol 54% dan kelas kontrol 41%. Kemudian pada penelitian Nurdin juga mengalami peningkatan yang serupa di kelas eksperimen dengan hasil rekapitulasi observasi aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol 52% dan 58% pada pertemuan pertama dan kedua. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 53% dan 62% pada pertemuan pertama dan kedua. Peningkatan ini dikarenakan siswa mendapatkan pembelajaran terlebih dahulu melalui media pembelajaran *e-book* sebelum mendapat pembelajaran dari guru. Sehingga pembelajaran yang diperoleh lebih optimal. Disebabkan oleh aktivitas belajar siswa yang menggunakan *e-book* interaktif lebih baik dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang tidak menggunakan *e-book* interaktif dalam pembelajaran.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zahara dan Nurdin dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengoptimalkan pembelajaran maka digunakan bahan ajar *e-book* yang diperkuat dengan eksperimen kedua peneliti, bahwa dengan adanya *e-book* dapat meningkatkan pembelajaran. Maka dari itu penulis akan mengembangkan *e-book* untuk materi bahasa Indonesia cerita fabel agar pembelajaran cerita fabel lebih menarik dan optimal. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan bila penelitian Nurdon dan Zahara menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan penulis menulis dengan penelitian pengembangan RnD.

Penelitian selanjutnya penelitian Pramana (2014) serta Restiyowati dan Sanjaya (2014) tentang pengembangan *e-book* untuk media pembelajaran menyatakan bahwa hasil uji kelayakan *e-book* IPA Terpadu oleh pakar materi 95,37% (sangat layak), pakar bahasa 100% (sangat layak), dan pakar media 95% (sangat layak). Skor klasikal kemandirian belajar siswa 82,13% (mandiri) dan pada *e-book* interaktif pada materi kimia semester genap kelas XI SMA, layak digunakan sebagai sumber belajar siswa. Hal tersebut, didasarkan pada presentase kelayakan (*e-book*) interaktif yang meliputi kriteria isi sebesar 84,06%, kriteria bahasa sebesar 83,42% dan kriteria penyajian sebesar 85,73% yang dinilai oleh 2 dosen kimia dan 3 guru kimia. Ketertarikan siswa dengan persentase sebesar 81,66% didapat dari hasil observasi siswa serta respon siswa sebesar 88,91% menyatakan adanya (*e-book*). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan ditunjukkan dengan kriteria gain klasikal tinggi dan uji t signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kedua *e-book* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh pakar dengan memenuhi kriteria dari BSNP dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Pramana dan Restiyowati dapat menjadi acuan kelayakan buku elektronik yang akan dilakukan pada penelitian ini, acuan tersebut menjadi dasar-dasar pembuatan *e-book* rekonstruksi cerita fabel. Adapun persamaan penulis dan peneliti yaitu mengembang *e-book* untuk membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran serta mudah memahami materi melalui

e-book (buku elektronik). Namun, ada beberapa perbedaan pada kedua penelitian tersebut yaitu materi yang diangkat pada buku elektronik. Bila Ila dan Gusti mengembangkan pada bidang kimia serta Wenang mengembangkan pada bidang IPA yaitu materi suhu dan pengukuran, sedangkan penulis pada bidang sastra yaitu cerita fabel.

Penelitian Syukria dan Siregar (2018) tentang perilaku meniru anak terhadap buku cerita Kancil menyatakan bahwa teliti dalam memilih dan membawakan cerita yang mengandung unsur positif dan baik bagi anak adalah hal pertama yang harus diperhatikan, karena tidak semua cerita atau dongeng mampu diinterpretasikan oleh anak dengan baik. Banyak hal positif yang dapat dipetik dari cerita Si Kancil yang cerdik dan pemberani itu, namun banyak juga hal negatif yang dapat berdampak buruk bagi perkembangan kepribadian anak. Hal tersebut terjadi karena anak meniru perilaku si Kancil.

Adapun relevansinya yaitu peneliti dan penulis sama-sama mengamati cerita Kancil. Berdasarkan analisis dari peneliti mengenai cerita kancil hal tersebut dapat menjadi acuan penulis untuk menentukan cerita kancil yang akan diperbaiki. Adapun perbedaannya terletak pada peneliti menghubungkan cerita kancil dengan cara mendongeng sedangkan penulis menghubungkan cerita Kancil dengan sikap anak yang timbul setelah adanya cerita tersebut. Sedangkan, penulis menganalisis isi cerita kancil kemudian merekonstruksinya menjadi cerita baru menurut versi penulis.

Penelitian Peow (2016) menyatakan bahwa kisah penipu yang dilestarikan mungkin lebih banyak mencerminkan sikap saling memanfaatkan. Menariknya, dalam budaya Cina, penipu binatang tidak diberi penghargaan tinggi. Berbeda dengan budaya Melayu cerita penipuan binatang dilestarikan menjadi dongeng yang beredar. Tipuan dan kelicikan dipandang perlu untuk bertahan hidup atau untuk memenangkan kompetisi namun hal tersebut tidak disetujui secara budaya sebagai hal terhormat. Ada dari kisah-kisah penipu dengan tokoh manusia di negara Cina lainnya yang dipandang lebih menguntungkan, seperti cerita *Ah Fan Ti* dan pekerja kontrak jangka panjang yang menipu dan dieksploitatif oleh tuan tanah. Cerita tersebut sering dilihat sebagai contoh pembebasan dari eksploitasi

dalam budaya Cina, tetapi cerita penipu binatang dianggap licik dan pintar seperti dalam budaya Melayu.

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah cerita yang dikaji mengenai cerita penipuan yang berasal dari berbagai negara. Kemudian cerita penipuan kancil yang dijadikan topik utama pada buku juga dianalisis oleh peneliti dengan adanya analisis tersebut dapat menjadi dasar teori bagi penulis. Sedangkan perbedaan peneliti dan penulis ialah terletak pada metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah analisis sedangkan penulis mengembangkan sebuah buku berdasarkan kajian dalam penelitian tersebut.

Penelitian Yulianti (2017) menyatakan $r = 0,716$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti terdapat hubungan yang positif antara cerita fabel dengan pengetahuan moral anak kelompok B TK PKK 106 Merten kecamatan Sanden. Jadi, apabila tingkat cerita fabel tinggi maka tingkat pengetahuan moral juga tinggi, dan sebaliknya jika tingkat cerita fabel rendah maka pengetahuan moral juga rendah.

Persamaan dan perbedaan peneliti ialah terletak pada subjek yang dikaji sama-sama mengkaji cerita fabel atau dongeng. Berdasarkan penelitian Yulianti ada pesan moral yang menjadi tolak ukur tinggi rendahnya suatu cerita fabel. Sehingga, hal tersebut dapat menjadi acuan penulis untuk membuat cerita yang akan dibuat dalam *e-book* mempunyai nilai moral yang tinggi. Adapun perbedaannya terletak pada metode yang digunakan antara penulis dan peneliti berbeda, bila penulis melakukan pengembangan sebuah buku berdasarkan hasil analisis sedangkan peneliti hanya melakukan analisis.

Nuha dkk. (2019) menyatakan berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, diketahui bahwa cerita fabel pada dasarnya sangat digemari oleh siswa. Alasan siswa menggemari cerita fabel karena (1) cerita jenis ini dapat menghibur dan ringan untuk dibaca oleh siswa, (2) cerita fabel menampilkan tokoh binatang yang beragam sehingga siswa dapat mengidolakan tokoh pemerannya, (3) siswa dapat mengkaitkan dari teks cerita fabel dengan cerita modern yang mereka lihat difilm. Sementara itu, terdapat kesenjangan yang terjadi di lapangan, antara lain (1) ketersediaan buku penunjang dalam pembelajaran cerita fabel masih terbatas dan

adapun buku cerita yang tersedia tergolong cerita fabel klasik serta tokoh binatangnya kurang bervariasi, hal ini membuat siswa kurang memperoleh pengalaman dari buku cerita yang mereka baca, (2) buku teks pelajaran siswa yang memuat pembelajaran cerita fabel rata-rata memiliki struktur teks yang panjang dan tidak dibantu dengan ilustrasi yang sesuai dan menarik, sehingga siswa merasa kurang antusias untuk membacanya, (3) siswa mengalami kesulitan dalam menggali informasi yang terdapat pada cerita fabel. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk menceritakan kembali cerita fabel tersebut. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan tersebut, guru menyarankan (1) perlunya memaparkan nilai moral kehidupan yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata siswa, (2) perlunya latihan pertanyaan yang dapat menuntun pemahaman siswa, dan (3) perlunya untuk mendesain tampilan buku pengayaan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak, agar siswa antusias untuk membacanya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu untuk melakukan pengembangan buku pengayaan pembelajaran cerita fabel yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan.

Relevansi dengan penelitian tersebut adalah yaitu cerita fabel yang dijelaskan pada penelitian Nuha dan kawan-kawan dapat menjadi acuan penulis dalam menentukan desain atau rancangan cerita fabel yang baik berdasarkan data penelitian dari Nuha. Selain itu, hasil peneliti tersebut dapat menjadi acuan cerita yang tidak seperti anak-anak melainkan cenderung ke remaja karena penelitian Nuha dkk. berisi fabel untuk anak-anak sedangkan penulis fabel untuk remaja.

Penelitian Fahmi (2015) menyatakan berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dinyatakan bahwa siswa dan guru membutuhkan buku pengayaan memproduksi teks cerita fabel bermuatan nilai budaya untuk siswa SMP. Hasil analisis data kebutuhan dirumuskan dalam prinsip-prinsip pengembangan buku pengayaan memproduksi fabel bermuatan nilai budaya untuk siswa SMP. Prinsip-prinsip pengembangan buku meliputi prinsip kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kelayakan bahasa. Uji keefektifan buku pengayaan

memproduksi fabel bermuatan nilai budaya untuk siswa SMP dilakukan dengan pretes-postes one group.

Adapun relevansi peneliti dan penulis adalah fabel menjadi topik utama dalam penelitian peneliti dan penulis. Dasar-dasar teori peneliti dalam membuat buku pengayaan yang berhubungan dengan cerita fabel dapat menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitiannya serta penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti dapat pula dilakukan oleh penulis. Adapun perbedaannya terletak pada jenis buku pengayaan bila peneliti menulis buku pengayaan keterampilan untuk memproduksi cerita fabel, sedangkan penulis membuat cerita fabel untuk menjadi acuan dalam pembelajaran cerita fabel.

Penelitian Rahmawati dkk. (2016) menyatakan dengan adanya media berbasis teknologi *macro* media dapat meningkatkan peserta didik SMP dalam belajar KD yang berkaitan dengan fabel pada kurikulum 2013. Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Berbeda halnya dengan cerpen atau novel yang penyampaian amanatnya dilakukan secara tersurat, dalam fabel pembaca langsung bisa menemukan amanat atau nilai moral pada bagian akhir atau kesimpulan cerita. Secara umum, teks fabel memiliki struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Ciri yang paling menonjol dalam teks fabel adalah adanya pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh binatang dalam teks fabel.

Persamaan penelitian Rahmawati dengan penulis ialah pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran fabel agar meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik SMP. Teknologi yang digunakan oleh penulis dan peneliti berhubungan dengan gawai. Persamaan lainnya yaitu pada materi cerita fabel yang diambil oleh peneliti dan penulis dan metode penelitian Borg and Gall yang sama-sama digunakan oleh peneliti dan penulis. Selain persamaan tersebut, persamaan lain terletak pada pendapat bahwa cerita fabel harus secara tersurat nilai amanat moralnya pada akhir cerita jelas adanya, hal tersebut akan dilakukan oleh penulis pada akhir cerita fabel yang dihadirkan pada buku. Adapun

perbedaannya terletak pada media yang digunakan bila peneliti menggunakan *macro media flash* sedangkan penulis menggunakan buku elektronik.

Penelitian Suryani (2015) dan Purnamasari (2013) tentang rekonstruksi cerita rakyat daerah bahwa dijelaskan mengenai pembuatan kembali cerita rakyat dengan perbaikan serta berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti. Dapat ditemukan fakta bahwa hasil rekonstruksi tersebut merupakan gabungan atau perpaduan antar versi cerita kemudian ditulis kembali oleh peneliti. Rekonstruksi tersebut merupakan rangkaian dari fungsi dan motif pelaku pada bagan. Fungsi dan motif pelaku yang mempunyai persamaan cerita di antara kelima versi tersebut dapat diambil garis besar rangkaian cerita yang mewakili dari tiap-tiap versi. Fungsi dan motif pelaku yang berada di luar garis rekonstruksi merupakan fungsi dan motif yang memiliki perbedaan cerita. Hal ini memperlihatkan variasi cerita tergabung menjadi satu rangkaian cerita berdasarkan hasil rekonstruksi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Suryani serta Purnamasari dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek kajiannya yaitu teks cerita rakyat atau lebih tepatnya cerita fabel. Penelitian tersebut dijadikan sebagai referensi berkaitan dengan konsep rekonstruksi. Selain itu, dapat dijadikan pula sebagai contoh perbaikan (cerita) yang dapat dilakukan oleh penulis. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah bila peneliti memperbaiki cerita rakyat berdasarkan tuturan lisan sedangkan penulis memperbaiki cerita fabel dari kajian buku-buku yang diterbitkan pemerintah ataupun swasta kurikulum revisi 2013 serta buku kumpulan teks fabel. Kemudian perbedaan lain terletak pada muatan, bila peneliti memperbaiki secara keseluruhan dan tidak diberi muatan sedangkan penulis memperbaiki hanya berkisar pada perbaikan karakter utama atau tokoh utama. Perbaikan tersebut dari karakter utama yang mempunyai watak jahat menjadi tokoh utama yang memiliki watak yang baik dari awal cerita sampai akhir cerita. Dalam cerita karakter utama mempertahankan sifat baiknya dari awal hingga akhir cerita. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada muatan pada teks, bila peneliti tidak menyisipkan muatan tetapi penulis menyisipkan muatan antikorupsi.

Penelitian Riski dan Sumartini (2016) serta Wardani dkk. (2016) tentang pengembangan buku pengayaan yang bermuatan nilai melalui fabel yang menyatakan bahwa cerita dongeng menjadi salah satu pengasuhan positif. Dongeng menjadi warisan yang mengakar secara pribadi, menginspirasi dan menumbuhkan motif-motif instrinsik para subyek. Dari proses mendongeng, ditemukan ada rekonstruksi nilai pada proses transformasi pada anak yakni, nilai moral-agama, nilai sosial dan realitas. Penelitian Riski dan Sumatini (2016) menyatakan perbaikan pada (1) aspek isi, aspek penyajian, aspek bahasa dan keterbaacaan, serta aspek grafika buku-buku mengapresiasi teks fabel yang sudah ada masih belum memadai. Diperlukan buku dengan desain tertentu yang dapat melengkapi kekosongan pada aspek-aspek tersebut, (2) siswa maupun guru membutuhkan buku pengayaan apresiasi teks fabel yang terintegrasi nilai-nilai karakter religius, jujur, bekerja keras, mandiri dan persahabatan/ komunikatif. Buku tersebut terdiri atas materi pengantar, cerita, dan ulasan mengapresiasi teks fabel, (3) buku pengayaan apresiasi teks fabel bermuatan nilai karakter bagi siswa SMP kelas VIII yang dikembangkan dicetak pada kertas jenis *bookpaper* ukuran B5 70 gram, terdiri atas empat bab yang diawali teori tentang teks fabel, dua belas subbab yang memuat cerita fabel, ulasan nilai-nilai karakter, informasi menarik tentang cerita fabel, dan ulasan contoh mengapresiasi teks fabel, halaman bermain, serta bab terakhir yang memuat cerita penutup diikuti refleksi akhir.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Riski dan Sumartini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada perbaikan aspek isi bila peneliti mengubah aspek muatan panggilan Mama dan Papa. Sedangkan, penulis mengubah karakter yang dominan berada pada cerita yaitu mempertahankan karakter utama yang bersifat baik dari awal hingga akhir cerita. Selain aspek isi adapula persamaan lain yaitu penyajian yang dibuat lebih menarik dan interaktif dengan dibuat dalam buku elektronik yang memuat cerita fabel. Kemudian perbaikan pada aspek bahasa, perbaikan pada judul yang memuat kata-kata negatif menjadi kata-kata positif. Aspek keterbaacaan dan aspek grafika juga diperhatikan oleh penulis dengan memperhitungkan penilaian dari ahli-ahli, praktisi serta peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada muatan yang disisipkan pada

teks fabel bila peneliti menyisipkan muatan nilai karakter religius, jujur, bekerja keras, mandiri dan persahabatan atau komunikatif, sedangkan penulis menyisipkan nilai antikorupsi.

Penelitian Qostantia (2017) tentang bahan ajar menulis cerita fabel dengan stimulus film *Finding Nemo 1* yang berupa buku pelengkap yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sarana untuk memudahkan siswa menulis cerita fabel. Siswa juga dapat menggunakannya sebagai buku pelengkap selain buku paket yang telah tersedia di sekolah. Penggunaan buku ini dapat dilakukan secara mandiri tidak hanya dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya buku ini sebagai bantuan dapat lebih memudahkan guru untuk menjelaskan mengenai menulis cerita fabel. Dengan demikian, tujuan pembelajaran menulis cerita fabel dapat tercapai.

Adapun persamaan penelitian dari Qostantia dengan penelitian yang akan dilakukan ialah materi yang akan diambil ialah cerita fabel. Serta persamaan tujuan yaitu dengan adanya buku pelengkap tersebut diharapkan dapat membuat pembelajaran cerita fabel tercapai dengan baik. Persamaan lain terletak pada metode yang digunakan yaitu metode pengembangan Borg and Gall. Sedangkan perbedaannya Qostantia membuat buku pengayaan keterampilan sedangkan penulis membuat buku pengayaan kepribadian.

Penelitian selanjutnya penelitian Badusah dan Embi (2006) yang menegaskan pentingnya penggunaan buku elektronik dalam pengajaran dan pembelajaran penulisan karangan bahasa Melayu khususnya dalam penulisan karangan berbentuk deskriptif. Peserta didik berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam penulisan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Gray dan Xiaoli (2000) yang menyatakan penggunaan internet dalam pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian peserta didik. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengetahuan yang disalurkan melalui internet sebagai sumber tambahan (Gandhi, 2001). Buku elektronik mempunyai kemudahan untuk digunakan di mana-mana juga di dalam kawasan sekolah. Langkah sedemikian merupakan satu inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan serta pencapaian pelajar khususnya untuk tujuan penulisan. Penelitian ini

membuktikan bahwa penggunaan buku elektronik berhasil mencapai tujuan dalam pembelajaran. Penilaian terhadap hasil penulisan karangan peserta didik yang menggunakan buku elektronik menunjukkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari segi pelaksanaan seperti yang dirancang oleh guru dalam strategi pembelajaran. Penelitian ini dibuktikan dengan penilaian yang baik terhadap penggunaan buku elektronik, serta hasil penelitian ini menekankan pentingnya menggunakan buku-buku elektronik dalam pengajaran dan pembelajaran menulis bahasa Melayu terutama dalam penulisan bentuk deskriptif. Siswa berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis dengan menggunakan buku elektronik.

Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan buku elektronik dalam pembelajaran sastra bila peneliti menggunakan buku elektronik untuk pembelajaran menulis karangan sastra. Sedangkan, penulis menggunakan dalam pembelajaran cerita fabel. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan *e-book* diharapkan dapat menjadi acuan penulis dalam membuat buku elektronik.

Penelitian Wolosky (2014) menyatakan bahwa genre sastra memberikan wawasan pengertian sejarah. Pada abad keenam belas dan abad ketujuh belas konsep "sejarah" sebagian besar digunakan dalam bentuk jamak yang "cerita" dan bukan "sejarah" yang bentuk dominan dari konsep sejarah. Pada "cerita" yang terkait dengan *cicero kuno retoris* dan moral yang tradisi sejarah sebagai *Magistra Vitae* (sejarah sebagai guru kehidupan) dan dianggap sebagai bagian dari apa yang disebut *belles-letters* atau sastra. Kemudian Wolosky menekankan bahwa cerita dapat memberikan pesan-pesan moral yang digunakan pada kehidupan.

Adapun persamaan penelitian Wolosky (2014) dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada materi yang dipilih, yaitu sama-sama membahas fabel. Meskipun Wolosky (2014) secara garis besar tidak hanya membahas fabel, tetapi juga konsep sejarah fabel. Pada penelitian Wolosky diungkapkan bahwa fabel dapat menanamkan pesan moral kepada pembaca. Hal tersebut, menjadi acuan penulis untuk membuat buku pengayaan kepribadian yang berkaitan dengan pesan moral antikorupsi yang ditanamkan agar peserta didik dapat mempunyai acuan di

dalam kehidupan. Sedangkan perbedaannya peneliti meneliti manfaat cerita sedangkan penulis membuat buku pengayaan kepribadian agar peserta didik mendapat manfaat dari cerita seperti yang dikemukakan oleh Wolosky.

Selanjutnya penelitian Galanaki (2012) menyatakan pembaca imajiner dalam membaca dongeng pribadi dengan menggunakan teori Elkind berdasarkan sifat egosentrisme remaja dikaitkan dengan ilmu psikologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas teori Piaget Elkind dengan sifat egosentrisme remaja, yaitu hubungan untuk perkembangan umur serta pemikiran operasional dalam menemukan pesan moral yang ingin disampaikan. Hipotesis teori Piaget Elkind ini menggunakan 6 hipotesis dan 2 asosiasi acuan. Sampel yang diambil dari penelitian ini terdiri atas 314 remaja dengan rincian 123 laki-laki dan perempuan. Rincian khusus diambil dari peserta didik kelas VII, kelas IX, dan kelas XII. Hasilnya, untuk hipotesis pertama, tren usia bagi pembaca imajiner dan dongeng pribadi tidak ditemukan. Hipotesis kedua, perbedaan umur secara sistematis muncul dalam penelitian ini. Hipotesis ketiga, puncak egosentrisme di awal remaja ditemukan. Hipotesis keempat, pembaca imajiner hanya ditemukan pada anak laki-laki karena kesadaran diri mereka lebih tinggi. Hipotesis kelima, pemikiran ini gagal menemukan *link* berdasarkan sifat egosentrisme dan pemikiran operasional. Hipotesis terakhir, interaksi antara hipotesis perkembangan pubertas dan pengembangan kognitif tidak didukung dalam penelitian ini.

Relevansi penelitian Galanaki (2012) dengan penulis terletak pada teks fabel. Apabila penelitian Galanaki (2012) menguji secara empiris Elkind guna mengetahui perkembangan remaja melalui fabel. Sementara itu, penulis akan mengembangkan buku yang membahas teks fabel yang bermuatan kisah teladan sebagai upaya menumbuhkan karakter nilai anti korupsi pada anak usia remaja yaitu pada siswa SMP. Sehingga penelitian Galanaki ini dapat menjadi acuan dalam mengetahui psikologis remaja.

Penelitian yang berhubungan dengan pendidikan karakter juga pernah dilakukan oleh Pala (2011) yang menyatakan bahwa pedoman pelaksanaan pendidikan karakter yang efektif dan komprehensi dengan melibatkan orang tua,

sekolah, dan guru. Pendidikan karakter ini penting untuk dikembangkan di dalam dunia pendidikan. Mengingat kini ada banyak peluang dan bahaya bagi remaja akan pengaruh negatif dari media atau sumber lain. Anak-anak menghabiskan 900 jam dalam setahun di sekolah, maka sekolah berperan dalam membantu keluarga dan masyarakat dalam mengembangkan rasa peduli, rasa hormat- menghormati, dan tentang nilai-nilai etika lainnya.

Persamaan dengan penelitian Pala yaitu pada pendidikan karakter. Apabila Pala mendeskripsikan mengenai pedoman pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah serta langkah-langkah implementasi pendidikan karakter yang dapat dilakukan dalam mengembangkan pendidikan karakter di kelas. Sementara itu, penulis akan memadukan pendidikan karakter di sekolah dengan buku pengayaan kepribadian rekonstruksi cerita fabel dalam bentuk buku elektronik. Sehingga akan selaras dengan pendapat Pala bahwa sekolah memiliki peran besar dalam pembentukan karakter. Adanya buku yang akan dikembangkan oleh penulis akan membentuk karakter antikorupsi pada peserta didik karena pada buku memuat karakter antikorupsi.

Penelitian Hamta (2014) dan Kristioni (2018) menyatakan bahwa korupsi memang menjadi permasalahan di Indonesia yang sudah merajalela. Faktor penyebabnya bisa datang dari berbagai macam penjur. Salah satunya adalah pelaksanaan penanaman karakter antikorupsi dalam dunia pendidikannya yang dirasa kurang. Oleh karena itu, ilmu antikorupsi dianggap penting sebagai upaya pencegahan serta membentengi diri bahkan nilai sosial untuk aktif mensosialisasikan gerakan antikorupsi karena fenomena korupsi dianggap masalah bersama dan ada di sekitar atau di daerah. Bahkan menjadi tayangan umum di media cetak dan televisi maupun media sosial. Tujuannya untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang korupsi serta menanamkan karakter antikorupsi yang nantinya akan diterapkan ke dalam kehidupan masyarakat.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan Hamta dan Kristiono dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada persepsi bahwa pentingnya pendidikan antikorupsi diterapkan untuk peserta didik melalui berbagai cara. Apabila peneliti

melalui satu mata kuliah. Sedangkan penulis melalui sisipan pada cerita fabel, yang memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang korupsi. Hal tersebut untuk menanamkan karakter antikorupsi yang nantinya akan diterapkan ke dalam kehidupan masyarakat karena menurut peneliti bahwa korupsi memang menjadi permasalahan di Indonesia yang sudah merajalela. Faktor penyebab tindakan korupsi datang dari berbagai macam penjur. Salah satunya adalah pelaksanaan penanaman karakter antikorupsi dalam dunia pendidikan yang dirasa kurang. Oleh karena itu penyisipan nilai antikorupsi perlu diterapkan untuk mencegah korupsi. Meskipun sesuai porsi ilmu masing- masing baik melalui mata kuliah atau bila di Bahasa Indonesia melalui sisipan muatan pada cerita fabel.

Penelitian selanjutnya Yaqin (2015) dan Motesori (2011) menyatakan bahwa korupsi merupakan semua perilaku menyimpang yang dapat merugikan orang lain, institusi, ataupun negara, baik secara material maupun non material yang dilakukan oleh pegawai pemerintah, pejabat, ataupun swasta, yang bisa dijamah dengan undang-undang tindak pidana ataupun tidak. Pendidikan antikorupsi merupakan kebijakan pendidikan yang tidak bisa lagi ditunda pelaksanaannya di sekolah secara formal. Jika dilaksanakan sebagaimana mestinya maka dalam jangka panjang pendidikan antikorupsi akan mampu berkontribusi terhadap upaya pencegahan terjadinya tindakan korupsi, sebagaimana pengalaman negara lain. Melalui pendidikan antikorupsi diharapkan generasi masa depan memiliki karakter antikorupsi sekaligus membebaskan negara Indonesia sebagai negara dengan angka korupsi yang tinggi. Karakteristik dari pendidikan antikorupsi adalah perlunya sinergi yang tepat antara pemanfaatan informasi dan pengetahuan yang dimiliki dengan kemampuan untuk membuat pertimbangan moral. Oleh karena itu, pembelajaran antikorupsi tidak dapat dilaksanakan secara konvensional, melainkan harus didisain sedemikian rupa sehingga aspek kognisi, afeksi dan konasi siswa mampu dikembangkan secara maksimal dan berkelanjutan.

Adapun persamaan antara penelitian Yaqin dan Motesori dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penyelenggaraan pendidikan antikorupsi yang

segera di lakukan di sekolah sebab pendidikan antikorupsi dibutuhkan untuk meningkatkan kesadaran akan korupsi bagi peserta didik. Adanya pendapat yang sama antara penulis dan peneliti mengenai penerapan pendidikan antikorupsi akan menanamkan pada hati nurani dan etika, jiwa amanah yang segea ditanamkan di sekolah. Kemudian pendapat yang sama mengenai ilmu antikorupsi dianggap penting sebagai upaya pencegahan, membentengi diri bahkan nilai sosial untuk aktif mensosialisasikan gerakan antikorupsi bagi peserta didik di sekolah. Adapun perbedaan peneliti dan penulis adalah bila peneliti mengungkapkan mengenai pentingnya penanam sikap antikorupsi pada anak. Sedangkan penulis melakukan penanaman sikap antikorupsi kepada anak melalui pengembangan buku yang akan dilakukan.

Berdasarkan kajian-kajian di atas disimpulkan bahwa (1) terdapat peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* atau buku elektronik (2) *e-book* yang dikembangkan dapat memenuhi kelayakan BNSP dan dapat meningkatkan hasil belajar (3) adanya perbaikan dan penyatuan berbagai cerita rakyat melalui rekonstruksi (4) dongeng dan fabel dapat menjadi media menanamkan nilai positif pada anak (5) pentingnya penanaman nilai antikorupsi yang nantinya akan diterapkan ke dalam kehidupan masyarakat (6) pendidikan antikorupsi yang tidak bisa ditunda pelaksanaannya di sekolah (7) pengembangan buku materi fabel masih memiliki banyak kelemahan aspek isi, aspek penyajian, aspek bahasa dan keterbaacaan, serta aspek grafika buku-buku mengapresiasi teks fabel yang sudah ada masih belum memadai, diperlukan buku dengan desain tertentu yang dapat melengkapi kekosongan pada aspek-aspek tersebut, (8) siswa maupun guru membutuhkan buku pengayaan apresiasi teks fabel yang terintegrasi nilai-nilai karakter religius, jujur, bekerja keras, mandiri dan persahabatan/komunikatif.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang menghasilkan kesimpulan tersebut diperlukan penelitian pengembangan lanjutan dengan produk berupa buku elektronik rekonstruksi cerita fabel yang diintegrasikan dengan nilai antikorupsi untuk siswa SMP.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Hakikat Buku

Buku merupakan hal yang sangat rekat dengan dunia pendidikan. Buku pendidikan merupakan buku yang digunakan dalam dunia pendidikan dan berdasarkan ruang lingkup kewenangannya, dikelompokkan menjadi: (1) buku teks pelajaran, dan (2) buku nonteks pelajaran (Pusbuk, 2008, h.1).

Berbeda dengan buku teks pelajaran, buku nonteks pelajaran tidak menjadi acuan wajib saat pembelajaran. Buku nonteks pelajaran telah diatur di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 2 (2) menyatakan bahwa –Selain buku teks, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran. Ketiga jenis buku tersebut merupakan buku nonteks pelajaran. Selanjutnya dalam Pasal 2 (3) bahwa –Guru dapat menganjurkan peserta didik untuk membaca buku pengayaan dan buku referensi agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan (Muslich, 2010, h.360).

Pusbuk (2008, h.2.), buku nonteks pelajaran yang mengacu dari ciri-ciri di atas sebagai buku-buku berisi materi pendukung, pelengkap, dan penunjang buku teks pelajaran yang berfungsi sebagai bahan pengayaan, referensi, atau panduan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan menggunakan penyajian yang longgar, kreatif, dan inovatif serta dapat dimanfaatkan oleh pembaca lintas jenjang dan tingkatan kelas atau pembaca umum. Buku nonteks pelajaran memiliki keragaman yang tanpa batas. Keragaman ini berhubungan dengan fungsi buku, sehingga ragam buku nonteks pelajaran terdiri atas: (a) buku pengayaan, (b) buku referensi, dan (c) buku panduan pendidik. Ketiga jenis buku nonteks pelajaran ini dapat dikembangkan kembali ke dalam beberapa karakteristik yang lebih khas. Selain dari jenisnya, keragaman buku nonteks pelajaran juga dapat dilihat dari penyajian yang kreatif dan inovatif (Pusbuk 2008, h.6.).

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat ahli dan pernyataan-pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa buku pengayaan merupakan jenis buku nonteks pelajaran. Adapun ulasan mengenai buku pengayaan sebagai berikut.

2.2.2 Pengertian Buku Pengayaan

Buku pengayaan di masyarakat sering dikenal dengan istilah buku bacaan atau buku perpustakaan. Buku pengayaan dalam pedoman ini diartikan buku yang memuat materi yang dapat memperkaya dan meningkatkan penguasaan ipteks dan ketrampilan, membentuk kepribadian peserta didik, pendidik, pengelola pendidikan, dan masyarakat pembaca lainnya (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendibud, 2008, h.8.)

Buku pengayaan di masyarakat menurut Pusat Depdiknas dikenal sebagai buku bacaan. Muslich (2010, h.8.) mengartikan buku bacaan sebagai buku yang memuat kumpulan bacaan, informasi, atau uraian yang dapat memperluas pengetahuan siswa tentang bidang tertentu. Buku ini dapat menunjang bidang studi tertentu dalam memberikan wawasan kepada siswa.

Buku pengayaan adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya buku teks pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi (Sitepu, 2012, h.17). Buku pengayaan memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi peserta didik, buku pengayaan yang digunakan menyajikan soal latihan lebih banyak dan bervariasi. Dengan demikian, peserta didik akan lebih terbantu untuk memahami materi yang diajarkan guru. Terlebih dalam keterampilan berbahasa, semakin banyak peserta didik berlatih, maka semakin terasah pula keterampilan yang dimilikinya (Subyantoro, 2015. h. 27.)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa buku pengayaan adalah lembar kertas berjilid yang memuat materi pendukung, pelengkap, dan penunjang buku teks dalam memperkaya dan meningkatkan penguasaan ipteks dan ketrampilan yang membentuk kepribadian peserta didik, pendidik, pengelola pendidikan, dan masyarakat pembaca lainnya untuk memperluas pengetahuan dan penunjang bidang studi tertentu.

2.2.2.1 Jenis Buku Pengayaan

Buku pengayaan mempunyai penyajian yang khas dan berbeda dengan buku teks pelajaran pada umumnya. Buku pengayaan disajikan secara bervariasi dengan menggunakan variasi gambar, ilustrasi, atau variasi alur wacana. Buku pengayaan bersifat mengembangkan dan meluaskan kompetensi siswa, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun kepribadian (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2008, h.8.).

2.2.2.1.1 Buku Pengayaan Pengetahuan

Buku pengayaan pengetahuan adalah buku-buku yang dapat mengembangkan pengetahuan bagi pembaca. Buku pengayaan pengetahuan bagi peserta didik dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan mengenai pengetahuan tertentu. Buku pengayaan pengetahuan merupakan buku yang dapat memberikan tambahan pengetahuan terhadap pembacanya. Pada dunia pendidikan buku pengayaan pengetahuan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk menambah wawasan dan informasi mengenai pengetahuan tertentu yang didapatkan setelah membaca buku pengayaan.

2.2.2.1.2 Buku Pengayaan Keterampilan

Buku pengayaan ketrampilan merupakan buku yang berisi materi guna meningkatkan kemampuan dasar yang dikembangkan dari potensi individu pembaca materi-materi yang termuat dalam buku pengayaan ketrampilan berupa materi ketrampilan yang dapat meningkatkan mengembangkan dan memperkaya, memberi nama menghubungkan dan mengkomunikasikan kepada orang lain sehingga dapat mendorong untuk mencapai kemampuan dengan baik

2.2.2.1.3 Buku Pengayaan Kepribadian

Buku pengayaan kepribadian merupakan buku-buku yang dapat meningkatkan kualitas kepribadian, sikap, dan pengalaman batin pembaca. Senada dengan definisi menurut Pusbuk, Kusmana (2008) menyebutkan bahwa –buku pengayaan kepribadian adalah buku pengayaan yang memuat materi yang dapat memperkaya kepribadian atau pengalaman batin seseorang. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku pengayaan kepribadian ini dapat membentuk

kepribadian dan menambah pengalaman batin pembaca melalui pesan moral setelah membaca buku jenis ini. Buku pengayaan kepribadian harus memiliki suatu konsep dasar kepribadian. Konsep dasar kepribadian yang dimaksud, harus dapat menyentuh nilai-nilai kemanusiaan, baik secara personal maupun kolektif. Materi yang disajikan di dalam buku pengayaan kepribadian dapat membangun dan menguatkan mental-emosional pembaca, mendorong kedewasaan pribadi, membangun kewibawaan dan percaya diri, mengembangkan keteladanan, mendorong sikap empati, dan mengembangkan kecakapan hidup (Pusbuk 2008, h.11.).

Buku pengayaan kepribadian dapat diidentifikasi dari ciri-cirinya untuk membedakan dengan buku pengayaan yang lainnya, yaitu: (a) materi atau isi buku dapat bersifat faktual atau rekaan, (b) materi atau isi buku meningkatkan dan memperkaya kualitas kepribadian atau pengalaman batin, (c) penyajian materi atau isi buku dapat berupa narasi, deskripsi, puisi, dialog atau gambar, (d) bahasa yang digunakan bersifat figuratif (Kusmana, 2008).

2.2.3 Pengertian Buku Elektronik atau *E-Book*

Buku Elektronik atau *e-book* dalam Bahasa Indonesia merupakan buku elektronik atau buku digital. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Singkatnya, *e-book* adalah versi digital dari sebuah buku. Sebagai salah satu sarana pendukung konsep *e-learning*, *e-book* tetap harus memenuhi syarat buku ajar sesuai ketentuan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Menurut Illa Restiyowati dan I Gusti Made Sanjaya (2014, p.3.), *e-book* atau *electronik book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book* juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Siti Yuli Eskawati (2012, p.47.) menyatakan *e-book* merupakan buku dalam format elektronik berisikan informasi

yang dapat berwujud teks atau gambar. Menurut Ali Nurdin (2015, p.3.) buku elektronik atau *e-book* merupakan media pembelajaran yang memadukan text, gambar, video, dan audio berbasis komputer untuk membantu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga tidak terjadi verbalisme dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa mendapatkan konsep yang abstrak.

Menurut Bambang Hartono (2016, p.10.) Buku Sekolah Eletronik atau buku elektronik (*e-book*) merupakan salah satu sarana penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. BSE adalah buku teks yang disajikan melalui komputer yang dapat diunduh oleh seklah secara murah. Karena berbagai hal, buku BSE ini dicetak juga sehingga tidak hanya disajikan dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Buku Elektronik atau (*e-book*) merupakan buku yang dimuat dalam format elektronik yang berisikan teks, gambar, video dan audio yang dapat diakses melalui alat elektronik.

2.2.3.1 Fungsi Buku Elektronik

Buku elektronik difungsikan sebagai media belajar yang dapat meningkatkan produktivitas belajar dan sebagai alat bantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran.

Berdasarkan yang disampaikan Fatah (2015) melalui kompasiana.com beberapa fungsi *e-book* sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar. Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti *e-book*. *E-book* juga sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar. *e-book* membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Pendidik repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat.

E-book yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik. *E-book* dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi, informasi yang

diberikan melalui *e-book* lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada pesertadidik.

Berdasarkan palukomputer.com fungsi *e-book* seperti buku-buku lainnya, yang fungsi utamanya adalah sebagai media pembelajaran (untuk mencari ilmu dari *e-book* atau berbagi ilmu ke *e-book*). Anda bisa mendapatkan banyak sekali ilmu-ilmu dari *e-book* yang telah dibuat oleh banyak orang. Dan *e-book* tersebut bahkan ada yang dibagikan secara gratis dengan berbagai jenis *e-book*.

2.2.3.2 Manfaat Buku Elektronik

Berdasarkan yang disampaikan Fatah (2015) melalui kompasiana.com manfaat *e-book* jika dilihat dari bentuk fisiknya yang berupa data digital yaitu ukuran fisik kecil karena dapat disimpan dalam penyimpanan data seperti flashdisk dan lain-lain. *E-book* juga tidak lapuk layaknya buku biasa, format digital bertahan sepanjang masa dengan format yang tidak berubah. *E-book* juga media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia. Manfaat media *e-book* ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

Ada banyak keuntungan dan manfaat dalam proses operasional *e-book* di antaranya adalah: (1) ukuran fisik kecil karena *e-book* memiliki format digital, sehingga dapat disimpan dalam penyimpanan data (*Harddisk*, CD, USB), (2) mudah dibawa, beberapa buku dalam format *e-book* dapat dibawa dengan mudah, baik melalui cakram DVD, USB, dan media penyimpanan lainnya, (3) tidak lapuk, *e-book* tidak akan menjadi lapuk seperti layaknya buku biasa. Format digital dari *e-book* dapat bertahan sepanjang masa dengan kualitas yang tidak berubah, (4) mudah diproses, isi dari *e-book* dapat dilacak atau dijelajahi dengan mudah dan cepat, (5) dapat dibaca oleh orang yang tidak mampu/tidak bisa membaca. Hal ini dikarenakan format *e-book* dapat diproses oleh komputer, isinya

dapat dibacakan oleh sebuah komputer, (6) mudah digandakan, penggandaan atau *copying e-book* sangat mudah dan murah. Untuk membuat ribuan salinan dari *e-book* dapat dilakukan dengan murah, mudah dan cepat, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang sangat mahal dan waktu yang tidak sebentar, (7) mudah dalam pendistribusian, pendistribusian dapat menggunakan media seperti internet. Pengiriman *e-book* dari Amerika ke Indonesia dapat dilakukan dalam periode menit. Buku langsung dapat dibaca pada saat itu juga, (8) interaktif, *e-book* mampu menyampaikan informasi yang interaktif bagi pembacanya, (9) kecepatan publikasi, rata-rata buku memerlukan waktu 1-3 bulan untuk terbit dan dijual di pasaran, namun *e-book* hanya memerlukan waktu beberapa jam saja (pendidikanmu.com, 2019. h.1)

E-book memanfaatkan kemajuan teknologi untuk didayagunakan dalam pembelajaran. *e-book* yang dibuat, akan bisa disimpan dalam perangkat elektronik seperti HP, laptop, ataupun ipad, sehingga siswa bisa membawa materi pelajaran ke mana-mana tanpa merasa terberatkan dan dapat dibaca kapan saja dan di mana saja, dalam kata lain *e-book* lebih fleksibel jika dibandingkan dengan buku cetak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *e-book*, dapat meningkatkan motivasi siswa, dan layak digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2.2.4 Pengertian Teks Fabel

Pada kurikulum 2013 teks memiliki pengertian satuan bahasa yang mengandung makna, pikiran, dan gagasan lengkap. Teks tersebut dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan. Teks juga memiliki dua unsur utama. Pertama, yaitu konteks situasi yang di dalamnya ada register yang melatarbelakangi lahirnya teks, seperti adanya sesuatu (pesan, pikiran, gagasan, ide) yang hendak disampaikan (*field*), sasaran atau kepada siapa pesan, pikiran, gagasan, atau ide itu disampaikan (*tenor*), dan dalam format bahasa yang bagaimana pesan, pikiran, gagasan, atau ide dikemas (*mode*). Unsur kedua, yaitu konteks situasi, yang di dalamnya ada konteks sosial dan konteks budaya masyarakat tutur bahasa yang

menjadi tempat teks tersebut diproduksi (Zabadi dkk, 2014, p.23.). Salah satu teks yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMP adalah teks fabel.

Menurut Harsiati (2016, h. 194.) dalam buku Kemendikbud Edisi 2016 secara etimologi fabel berasal dari bahasa latin *fabulat*. Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai perilaku manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel sering disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral.

Cerita binatang (*fables*, fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang (Nurgiyantoro, 2005, p.90.) Begitu juga dengan pendapat Huck yang dikutip oleh Nurgiyantoro (2005) yang menyatakan bahwa cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang. Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditunjukkan kepada manusia, tetapi dengan komunikasi perbinatangan. Tujuan cerita ini jelas, yaitu untuk memberikan pesan-pesan moral.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teks cerita fabel merupakan teks cerita yang tokoh-tokohnya binatang. Binatang-binatang dalam cerita digambarkan seperti halnya manusia yang memiliki beragam karakter dan permasalahan dalam hidup. Setiap tokoh binatang berperan sesuai dengan karakternya masing-masing, ada yang berkarakter antagonis dan protagonis. Teks cerita fabel mengandung makna, makna dalam cerita tersebut mengandung nilai moral yang dapat diteladani oleh peserta didik. Nilai-nilai

tersebut disampaikan pengarang melalui jalan cerita yang disampaikan secara tersurat dan tersirat. Penyampaian nilai secara tersurat atau secara langsung, yaitu penyampaian nilai secara langsung melalui kalimat-kalimat yang diucapkan tokoh secara langsung. Penyampaian nilai secara tersirat atau tidak langsung, yaitu penyampaian nilai yang mengharuskan peserta didik menyimpulkan sendiri nilai yang terkandung dalam cerita melalui tokoh dan kejadian-kejadian dalam cerita.

2.2.4.1 Unsur Intrinsik Fabel

Fabel adalah teks yang bercerita tentang hewan atau kehidupan binatang yang banyak mengandung pesan – pesan moral dalam kehidupan sehari–hari. Seperti karya sastra lainnya, teks fabel juga memiliki unsur intrinsik cerita yang membangun keutuhan bentuk dan isinya. Berikut adalah unsur Intrinsik yang penting dalam teks fabel :

1. Tema adalah gagasan yang mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab-akibat pada cerita.
2. Penokohan merupakan pemberian karakter pada tokoh. Tokoh merupakan orang atau hewan yang menjadi pelaku dalam cerita (tokoh protagonis, atau antagonis, tokoh utama atau tokoh pembantu) adapun ciri tokoh utama adalah sering dibicarakan, sering muncul, dan menjadi pusat cerita.
3. *Setting* atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita.
4. Alur adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dari awal cerita hingga akhir cerita. Alur juga dapat diartikan sebagai jalinan peristiwa berdasarkan sebab akibat.

Alur juga dapat diartikan sebagai jalinan peristiwa berdasarkan sebab akibat. Alur terdiri atas 5 tahap, yaitu:

- a. Tahap Pengenalan yaitu situasi mulai terbentang sebagai kondisi permulaan yang akan dilanjutkan dengan kondisi berikutnya, pengarang mulai memperkenalkan tokoh-tokohnya yang akan terlibat

dalam cerita, dan memberikan sedikit gambaran tentang latar tempat dan jalannya cerita.

- b. Tahap Komplikasi yaitu kondisi sudah mulai bergerak dan bergerak ke arah kondisi yang mulai memuncak, terjadi konflik di antara tokoh-tokoh pelaku.
 - c. Tahap Klimaks yaitu kondisi mencapai titik puncak sebagai klimaks peristiwa, konflik tokoh-tokoh semakin seru atau berada dipuncak permasalahan.
 - d. Tahap Anti klimaks, dan yaitu kondisi memuncak sebelumnya mulai menampilkan pemecahan atau penyelesaian, permasalahan mulai berkurang.
 - e. Tahap Penyelesaian adalah Ending dari sebuah cerita, kondisi memuncak sebelumnya mulai menampilkan pemecahan atau penyelesaian.
5. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan biasanya menggunakan orang ketiga tunggal. Yang artinya, narator yang bertugas untuk menceritakan tokoh – tokoh dalam cerita tanpa harus ikut campur dalam berbagai peristiwa.

2.2.4.2 Struktur Teks Cerita Fabel

Kemendikbud (2014, p.209.) struktur teks cerita fabel meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. 1) Orientasi merupakan bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu. 2) Komplikasi merupakan bagian cerita yang terjadi konflik antara tokoh utama dengan tokoh lain. 3) Resolusi adalah bagian yang berisi pemecahan masalah. Masalah yang harus diselesaikan dengan cara kreatif. 4) Koda merupakan bagian akhir dari cerita fabel yang berisi perubahan pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa teks fabel memiliki empat struktur yaitu (1) orientasi, orientasi adalah bagian dari pengenalan cerita, dalam bagian ini biasanya menceritakan mengenai waktu,

tempat dan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita; (2) komplikasi, bagian komplikasi konflik atau permasalahan dalam cerita mulai muncul; (3) resolusi, adalah bagian dari penyelesaian dari suatu masalah; dan (4) koda, bagian dari cerita ini yang berisi amanat, pesan moral yang akan disampaikan penulis untuk para pembaca.

2.2.4.3 Kaidah Kebahasaan

Kaidah kebahasaan merupakan aturan kebahasaan yang harus ditaati dalam penulisan teks. Kaidah kebahasaan dalam teks fabel lebih mengarah pada ciri-ciri kebahasaan yang digunakan dalam penulisan teks fabel.

Menurut Kemedikbud (2016, p.199.) menyatakan bahwa ciri bahasa yang digunakan ialah kalimat naratif atau peristiwa seperti Katak mendatangi Ikan yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan di lubang, kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh dan yang terakhir menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan). Selain itu, fabel juga memiliki bahasa yang unik yaitu penggunaan bahasa sehari-hari yang bersifat imajinatif atau khayalan.

2.5 Rekonstruksi

Rekonstruksi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penyusunan (penggambaran) kembali. Rekonstruksi artinya penyusunan kembali yang dilakukan untuk mempermudah dalam mempelajari sesuatu dari yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami.

Pada penelitian Suryani (2015) dengan judul penelitian -Rekonstruksi Cerita Ritual Pencukuran Rambut Gimbal sebagai Pengayaan Cerita Rakyat Masyarakat Dieng. Suryani merekonstruksi cerita rakyat rambut gimbal masyarakat Dieng dari perpaduan berbagai versi cerita dan menghadirkan garis besar cerita rambut gimbal menurut versi penulis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian Suryani (2015) adalah menggunakan pendekatan fenomenologi, yaitu pendekatan yang menekankan pengamatan pada suatu peristiwa yang terjadi pada waktu dan situasi tertentu. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk

mengetahui urutan peristiwanya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Kemudian pada rekonstruksi cerita rakyat pada penelitian Wardani (2016) yang menghasilkan dua simpulan. Pertama, terdapat tiga deskripsi cerita rakyat -Asal-usul Girilangan yang diperoleh dari tiga narasumber dengan versi yang berbeda. Masing-masing deskripsi dibuat struktur ceritanya yang terdiri dari alur, tokoh, dan setting. Kedua, deskripsi dari ketiga versi cerita direkonstruksi menggunakan teori strukturalisme model Chatman, sehingga diketahui bahwa cerita rakyat Asal-usul Girilangan memiliki 18 sekuen inti. Dari unit-unit naratif itulah diketahui struktur cerita rakyat Asal-usul Girilangan, seperti alur, tokoh dan penokohan, setting, dan tema.

Adapun makna dari rekonstruksi tersebut yaitu kegiatan penyusunan (penggambaran) kembali cerita dengan menggunakan teori dan teknik tertentu. Teori yang dianut pada penelitian ini merupakan teori Skinner yang berpendapat stimulus sama dengan respon. Pada cerita yang beredar pada internet dan buku, karakter utama pemegang kendali pada cerita fabel memiliki karakter yang buruk dari awal cerita, kemudian setelah mengalami beberapa kejadian baru berubah menjadi karakter yang baik. Maka akan terstimulus kepada anak bahwa kita boleh menjadi jahat terlebih dahulu kemudian berubah menjadi baik. Maka dari itu, perlu stimulus yang baik dengan menghadirkan tokoh karakter utama yang menjadi pusat cerita dengan karakter yang baik. Maka stimulus yang akan diberikan terletak pada sentral tokoh utama yang memiliki karakter baik dari awal hingga akhir cerita. Dengan demikian rekonstruksi dapat diartikan membuat kembali cerita yang ada dengan menggunakan dasar tersebut. Sehingga akan menghadirkan sebuah cerita yang baru.

2.6 Nilai Antikorupsi

2.6.1 Pengertian Nilai

Nilai adalah sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Sejalan dengan definisi dalam KBBI, nilai merupakan sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya. Dengan demikian, nilai adalah hal yang penting untuk diterapkan dalam hidup manusia.

2.6.2 *Jenis-Jenis Nilai*

Nilai menurut Notonegoro (2019, p.7.) nilai terdiri dari (1) nilai material yaitu meliputi berbagai konsepsi tentang segala sesuatu yang berguna bagi jasmani manusia, (2) nilai vital yaitu meliputi berbagai konsepsi yang berkaitan dengan segala sesuatu yang berguna bagi manusia dalam melaksanakan berbagai aktivitas, (3) nilai kerohanian yaitu meliputi berbagai konsepsi yang berkaitan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan rohani manusia.

2.6.3 *Nilai Antikorupsi*

Menurut Mukodi dan Afid (2014, p.119-200), proses internalisasi nilai nilai antikorupsi perlu memperhatikan beberapa hal, yakni:

1. Penegertian atau pemahaman terhadap karakter antikorupsi.

Hal ini diperlukan untuk mbingkai pemikiran yang jelas tentang batasan-batasan korupsi.

2. Perasaan antikorupsi

Menggunakan perasaan antikorupsi, maka anak didik berani untuk tidak melakukan korupsi dan berani menyampaikan jika di lingkungannya terjadi tindak korupsi.

3. Tindakan antikorupsi

Ini merupakan wujud nyata implementasi antikorupsi, yakni dengan memulai dari diri sendiri untuk tidak melakukan tindakan korupsi.

Nilai-nilai antikorupsi yang perlu disemaikan kepada generasi muda, terutama mereka yang masih duduk dibangku sekolah dasar antara lain; kejujuran, tanggungjawab, keberanian, keadilan, keterbukaan, kedisiplinan, kesederhanaan, kerja keras, dan kepedulian (Handoyo, 2009, p.27.).

Mukodi dan Afid (2014: 79) terdapat 9 (sembilan) nilai antikorupsi, yaitu 1) kejujuran, 2) kepedulian, 3) kemandirian, 4) kedisiplinan, 5) tanggung jawab, 6) kerja keras, 7) kesederhanaan, 8) keberanian, dan 9) keadilan. Adapun penjelasan detail mengenai nilai-nilai tersebut sebagai berikut.

1. **Kejujuran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, jujur diartikan sebagai 1) lurus hati, tidak bohong, berkata apa adanya, 2) tidak curang dengan dengan mengikuti aturan yang berlaku, 3) tulus, ikhlas (Mukodi dan Afid, 2014.h.80). Menurut Handoyo (2009, h.27.) kejujuran adalah mengungkapkan sesuatu sesuai dengan kenyataan yang dilakukan, dialami dan dirasakan.

Adapun indikator peserta didik dapat dikatakan mempunyai nilai kejujuran apabila (1) peserta didik mengerjakan tugas sesuai aturan akademik (tidak menyontek, tidak plagiat, dan ilmiah), (2) peserta didik menjawab pertanyaan pendidik sesuai dengan yang diketahuinya dan (3) peserta didik tidak berbohong terhadap guru dan temannya.

2. Kepedulian

Kepedulian berasal dari kata peduli. Menurut Handoyo (2009, p.32.) kepedulian bermakna berperilaku dan memperlakukan orang lain dan lingkungan sekitarnya, sehingga bermanfaat bagi semua pihak.

Nilai kepedulian dapat diwujudkan oleh peserta didik dalam beragam bentuk, di antaranya berusaha ikut memantau jalannya proses pembelajaran, memantau sistem pengelolaan sumber daya di sekolah/madrasah, memantau kondisi infrastruktur lingkungan sekolah/madrasah (Mukodi dan Afid, 2014, p.84). Selain itu, nilai kepedulian juga dapat timbul di selain sekolah misalnya lingkungan rumah, contoh membantu pekerjaan rumah tangga ibu, membantu menjaga kebersihan rumah, dan lain-lain.

Adapun indikator peserta didik dapat dikatakan mempunyai nilai kepedulian apabila (1) peserta didik dapat menolong teman yang sedang kesusuhan (2) peserta didik memperhatikan lingkungan sekolah.

3. Kemandirian

Menurut Mukodi dan Afid (2014, p.85.), kondisi mandiri bagi peserta didik diartikan sebagai proses mendewasakan diri yaitu dengan tidak bergantung pada orang lain untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya.

Nilai kemandirian dapat diwujudkan antara lain dalam bentuk mengerjakan tugas secara mandiri, mengerjakan ujian secara mandiri, dan

menyelenggarakan kegiatan kesiswaan dengan swadaya (Mukodi dan Afid, 2014, p.85.).

4. Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin. Disiplin dalam perspektif umum adalah perilaku sosial yang bertanggung jawab dan fungsi kemandirian yang optimal dalam suatu relasi sosial yang berkembang atas dasar kemampuan mengelola/mengendalikan, memotivasi dan independensi diri. Kedisiplinan yang dapat dilakukan di sekolah oleh peserta didik ialah peserta didik mengerjakan PR dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

5. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh dari orang lain atau diri sendiri hingga selesai atau sanggup menanggung resiko dari apa yang telah dikerjakan atau diperbuat.

Mukodi dan Afid (2014, p.88.) mendefinisikan tanggung jawab adalah menerima segala sesuatu dari sebuah perbuatan yang salah, baik itu disengaja maupun tidak disengaja.

Tanggung jawab tersebut berupa perwujudan dan kesadaran akan kewajiban menerima dan menyelesaikan semua masalah yang telah dilakukan. Tanggung jawab merupakan suatu pengabdian dan pengorbanan. Adapun indikator peserta didik dapat disebut mempunyai nilai tanggung jawab ialah peserta didik segera minta maaf jika melakukan kesalahan serta peserta didik merawat fasilitas sekolah dengan baik.

6. Kerja keras

Kata Kerja Merupakan karakter seseorang yang lebih mengedepankan usaha yang sungguh-sungguh untuk mendapatkan sesuatu daripada hanya berharap. Karakter kerja keras lahir dari kesadaran bahwa kehidupan di dunia bersifat sementara (Mukodi dan Afid, 2014, p.137.). Adapun peserta didik dapat disebut mempunyai nilai kerja keras yaitu apabila peserta didik menyelesaikan semua tugas dengan tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

7. Sederhana

Sederhana adalah sikap dan perilaku yang tidak berlebihan terhadap suatu benda, tetapi lebih mementingkan tujuan dan manfaatnya (Handoyo, 2009, p.31.). Adapun peserta didik dapat disebut mempunyai nilai kerja keras yaitu apabila peserta didik tidak menggunakan barang-barang mewah di sekolah dan peserta didik menggunakan uang jajan untuk hal yang bermanfaat serta secukupnya.

8. Keberanian

Keberanian adalah tindakan untuk memperjuangkan sesuatu yang diyakini kebenarannya (Handoyo, 2009, h.29.). Berani menyampaikan pendapat adalah modal awal untuk mencegah terjadinya korupsi (Mukodi dan Afid, 2014, p.89.). Orang yang berani mengatakan yang benar adalah benar dan yang salah adalah salah, merupakan agen penting dalam mengembangkan nilai-nilai antikorupsi (Handoyo, 2009, h.29.). Adapun indikator peserta didik dapat disebut mempunyai nilai keberanian di lingkungan sekolah ialah peserta didik mengemukakan pendapat di depan umum.

9. Keadilan

Keadilan diartikan dengan memberikan hak seimbang dengan kewajiban, atau memberi sesuatu dengan kebutuhannya (Mukodi dan Afid, 2014 p.90.). Keadilan berasal dari kata dasar Adil. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adil diartikan sebagai berikut : (1) tidak berat sebelah, tidak memihak, (2) berpihak kepada yang benar, berpegang pada kebenaran, dan (3) sepatutnya, tidak sewenang-wenang (Mukodi dan Afid, 2014, p.90.).

Dalam penelitian ini nilai-nilai antikorupsi yang ditanamkan pada buku elektronik cerita fabel yaitu kejujuran, kepedulian, kemandirian, kedisiplinan, kerja keras, sederhana, keberanian, keadilan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai antikorupsi mempunyai sembilan nilai yang merupakan hal-hal yang diterapkan dalam kehidupan manusia berkaitan dengan upaya pencegahan budaya curang di kehidupan masyarakat melalui pendidikan.

2.6.4 Pengintegrasian Nilai Antikorupsi dalam Buku Elektronik (*E-book*) Teks Cerita Fabel pada Siswa SMP

Mengingat begitu pentingnya peran buku dalam pendidikan, pada tahun 2008 pemerintah mencanangkan buku murah dalam bentuk buku elektronik (*e-book*) yang diberi nama Buku Sekolah Elektronik (BSE). Buku yang hak ciptanya telah dibeli oleh pemerintah ini dapat diakses oleh siapa saja secara gratis. (Masnur Muslich, 2010, h.26.). Buku Sekolah Elektronik (BSE) atau buku elektronik (*e-book*) merupakan salah satu permasalahan perbukuan dalam era otonomi daerah dewasa ini adalah ketersediaan buku yang memenuhi standar nasional pendidikan dengan harga murah yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Dalam rangka memenuhi standar nasional pendidikan bermutu dan murah, Departemen Pendidikan Nasional telah membeli hak cipta buku teks pelajaran dari penulis atau penerbit dan diwujudkan dalam bentuk (*e-book*) yang ditujukan untuk siswa, guru, dan seluruh masyarakat Indonesia. (Masnur Muslich, 2010, h.27.).

Oleh karena itu, pertumbuhan sumbangsih terhadap (*e-book*) di era ini sangat diperlukan, di era yang serba digital ini membuat peserta didik sangat akrab dengan dunia elektronik dan digital bahkan dalam data menunjukkan tingkat pemakaian digital merupakan sebagian besar remaja atau anak di bawah usia. Dengan demikian, perlu pertumbuhan yang beriringan dengan pertumbuhan buku elektronik atau *e-book* yang sesuai dengan permasalahan yang muncul pada era ini. Salah satu permasalahan yang sudah mengakar ialah korupsi. Maka, diperlukan pendidikan antikorupsi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam menanamkan sikap antikorupsi pada peserta didik di lingkungan sekolah sebagai perwujudan kurikulum 2013 yaitu penanaman nilai karakter.

Adapun pengintegrasian nilai anti korupsi terletak pada tema besar dari buku yang memuat sembilan nilai antikorupsi yang terletak pada renungan korupsi, jendela korupsi, gambar yang menunjukkan tindakan korupsi, serta termuat beberapa nilai korupsi di dalam cerita rekonstruksi.

2.7 Kerangka Berpikir

Pada era digital yang penuh perubahan dan persaingan ini peserta didik sangat memerlukan karakter-karakter kuat dan tangguh sebagai sarana memperkuat jati diri, keunggulan, dan kemandirian yang kuat. Jika peserta didik tidak memiliki bekal karakter yang kuat dan tangguh maka akan terjadi adalah penyimpangan sikap dan moral peserta didik. Pendidikan karakter terutama pendidikan karakter antikorupsi merupakan pendidikan yang sangat penting mengingat bahwa permasalahan korupsi yang mengakar di Indonesia. Dengan adanya pendidikan antikorupsi akan ditanamkan secara tidak sadar mengenai nilai-nilai yang mencerminkan budaya antikorupsi melalui karya sastra.

Karya sastra yang di dalamnya berupa cerita merupakan sarana komunikasi dan penyampaian pesan moral yang efektif dari seorang pengarang kepada pembacanya. Pesan moral tersebut dapat disampaikan lewat tema yang diangkat, karakter tokoh-tokoh cerita, alur cerita, sampai konflik yang ada dalam cerita tersebut. Pesan-pesan moral dalam cerita tersebutlah yang nantinya secara tidak langsung akan membentuk karakter antikorupsi pada diri pembacanya (peserta didik).

Buku cerita merupakan buku bacaan yang berisi tentang suatu topik tertentu yang dideskripsikan secara kronologis. Buku cerita atau buku bacaan yang dapat diakses melalui alat digital seperti android, laptop, dan lainnya akan menjadi buku ajar yang menarik dan interaktif bila dikonsumsi oleh peserta didik ketika pembelajaran cerita fabel. Terlebih lagi cerita fabel yang dihadirkan merupakan cerita fabel yang mementingkan karakter utama yang mempunyai watak yang baik karena menurut Skinner stimulus sama dengan rangsang maka stimulus yang baik akan menghasilkan rangsangan yang baik atau hasil yang baik. Selain itu, masa anak-anak pada kelas VII adalah waktu yang tepat untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai pendidikan antikorupsi agar kelak menjadi pribadi yang berkarakter dan tangguh dan tidak mempunyai budaya korupsi.

Proses penanaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui cerita anak ini akan terkendala apabila cerita yang disajikan tidak sesuai kebutuhan peserta didik. Salah satu kendalanya yaitu bahasa dan stimulus dengan karakter yang buruk. Jika pembaca (anak) tidak memahami bahasa cerita, maka pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut tidak akan sampai pada si pembaca (anak) serta apabila karakter utama pemegang kendali pada cerita fabel memiliki karakter yang buruk dari awal cerita kemudian setelah mengalami beberapa kejadian baru berubah menjadi karakter yang baik maka akan terstimulus kepada peserta didik bahwa kita boleh menjadi jahat terlebih dahulu kemudian berubah menjadi baik. Maka dari itu perlu bahasa dan stimulus yang baik dengan menghadirkan tokoh karakter utama yang menjadi pusat cerita dengan karakter yang baik.

Buku elektronik teks fabel yang bermuatan nilai antikorupsi masih jarang karena di sekolah-sekolah masih mengikuti buku dari pemerintah (buku peserta didik dan buku guru). Dengan buku elektronik ini diharapkan akan membentuk pribadi peserta didik yang berkarakter antikorupsi. Buku elektronik di samping sebagai buku penunjang pembelajaran atau hiburan dapat dijadikan pula sebagai sarana untuk membentuk kepribadian anak. Kepribadian anak akan terbentuk sendiri ketika membaca buku-buku yang bermuatan nilai antikorupsi. Secara khusus diharapkan akan muncul karakter antikorupsi.

Pada kurikulum bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 telah disebutkan salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik yaitu memahami teks fabel. Hal tersebut menjadikan keberadaan bahan ajar sebagai buku penunjang sangat penting untuk membantu guru maupun mendampingi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penelitian ini, diharapkan anak akan memiliki pribadi yang berkarakter, berbudi luhur tanpa melupakan identitas budaya daerahnya. Pembentukan karakter pada anak dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui cerita-cerita yang bermuatan kisah teladan akan yang menjadi produk dari penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP diperoleh simpulan sebagai berikut.

Pertama, pendidik dan peserta didik membutuhkan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel dengan Tokoh utama Kancil dan teman-teman dengan latar yang digunakan ialah hutan, desa, dan kota, porsi cerita pada buku terdiri atas dialog dan narasi, watak tokoh utama lengkap dan baik hati, dan dalam bentuk cerita fabel yang mempunyai tokoh utama yaitu Kancil yang mempunyai watak baik dimulai dari awal cerita hingga akhir cerita, serta dengan jumlah cerita pada buku elektronik sejumlah 5 cerita. Hal tersebut didasarkan pada ketersediaan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel di sekolah yang masih terbatas. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pendidik dan peserta didik masih menggunakan buku teks, LKS, dan buku referensi seperti kamus dan ensiklopedia sehingga dibutuhkan buku atau bahan ajar lain sebagai penunjang pelajaran.

Kedua, prinsip pengembangan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel terdiri atas empat aspek, yaitu (1) aspek isi cerita yang memuat bentuk cerita yang diinginkan oleh peserta didik dan pendidik, (2) aspek penyajian memuat penyajian ilustrasi dan petunjuk penggunaan buku, (3) aspek kebahasaan memuat penjelasan berkaitan dengan penggunaan gaya bahasa, pemilihan diksi serta penggunaan kalimat, dan (4) aspek grafika memuat penjelasan berkaitan dengan pemilihan judul, komponen sampul, penggunaan komposisi warna, serta jenis huruf yang digunakan.

Ketiga, prototipe modul yang dikembangkan disusun berdasarkan prinsip pengembangan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP kelas. Bagian-bagian prototipe buku yaitu (1) bagian sampul, (2) bagian awal, meliputi: halaman judul, petunjuk penggunaan, daftar isi, (3) bagian isi, meliputi: cerita Kancil Menanam Timun, Kecerdikan

Sang Kancil, Kancil dan Burung Puyuh, Akibat Suka Berbohong serta Kancil Sang Pemberi Nasihat (4) bagian akhir, meliputi profil penulis.

Keempat, hasil penilaian oleh validator ahli terhadap buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP masuk dalam kategori layak. Dengan demikian, buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP layak untuk digunakan.

Kelima, perbaikan terhadap prototipe modul menulis teks cerita fabel, yaitu: 1) perbaikan judul yang dirubah menjadi judul asli, (2) adanya penguatan pada nilai antikorupsi di dalam buku, (3) ulasan antikorupsi setelah cerita, (4) pemberian jenis pada sampul buku termasuk bahan ajar, atau buku dan lain-lain, (5) pada petunjuk penggunaan buku untuk lebih diperjelas mengenai cerita yang ada pada buku elektronik merupakan cerita yang sudah beredar dimasyarakat, dan (6) jarak antar spasi terlalu renggang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, hendaknya buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP dapat dimanfaatkan untuk memperkaya sumber informasi khususnya dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Selain itu, buku tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menanamkan nilai antikorupsi kepada peserta didik.
2. Bagi peserta didik, hendaknya buku yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam mempelajari cerita fabel dengan muatan nilai antikorupsi, sehingga selain terampil dalam memahami cerita fabel peserta didik juga memiliki sikap antikorupsi yang menjadi permasalahan bangsa yang sudah sangat mengakar.
3. Bagi pemerhati pendidikan, hendaknya dapat mengadakan pengembangan terhadap buku elektronik cerita fabel yang terintegrasi dengan muatan nilai antikorupsi agar melengkapi buku cerita fabel lainnya.

4. Bagi peneliti lain, hendaknya dapat menjadikan pengembangan buku elektronik rekonstruksi cerita fabel bermuatan nilai antikorupsi bagi peserta didik SMP sebagai dasar kajian penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Badusah, Jamaludin Haji dan Mohamed Amin Embi. (2006). Keberkesanan Penggunaan Buku Elektronik Penulisan Karangan Berbentuk Deskripsi. *Jurnal Teknologi Maklumat Multimedia* 3. Diunduh dari <https://www.researchgate.net/publication/242419307>.
- Cahyanigrum, Fajar Dwi. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Antikorupsi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Chazawi, Adami. (2016). *Hukum Pidana Korupsi di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Eskawati, Siti Yuli dan I Gusti Made Sanjaya. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA. *Journal Unesa Jurnal Chemical Education* Volume 1 Nomor 2. ISSN 2252-9454. Diunduh dari www.journal.unesa.ac.id.
- Fadilah, Cahaya. (2017). *Kumpulan Dongeng Si Kancil*. Jakarta: Pustaka Anak Bangsa.
- Fahmi, Zulfa, Subyantoro dan Agus Nuryatin. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Siswa SMP. *Jurnal Seloka Universitas Negeri Semarang*. Diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sel>.
- Fatah, Arjun. (2015). Peran E-Book dalam Pembelajaran. <http://kompasiana.com>. Diunduh 2 Januari 2018.
- Galanaki, Evangelia. (2012). The Imaginary Audience and The Personal Fable: A Test of Elkind's Theory of Adolescent Egocentrism. *Journal Psychology*. Vol.3, No.6, 457-466. Diunduh <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2012.36065>.
- Hamta, Firdaus. (2014) Alumni Terhadap Mata Kuliah Anti Korupsi Pada Kurikulum Akuntansi 2014 Studi Kasus Alumni Prodi Akuntansi Universitas Riau Kepulauan Batam. *Jurnal Cendikia*. Diunduh dari <https://journal.unrika.ac.id>.
- Handoyo, Eko. (2009). *Pendidikan Anti Korupsi*. Semarang: Widya Karya. Hapsari,
- Novia Rizki dan Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa SMP. *Jurnal Unnes*. Diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.
- Harsiati Titik, Agus Trianto dan E Kokasih. (2016). *Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Revisi.

- Hartono, Bambang. (2016). *Dasar-Dasar Kajian Buku Teks*. Semarang : Unnes Press.
- Kasman, Thamrim dkk. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krisandi Apri DS. (2018). Buku Cerita Anak Yang Bermuatan Pendidikan Anti Korupsi. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Diunduh dari <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.120>.
- Kristiono, Natal. 2018. Penanaman Karakter Anti Korupsi Melalui Mata Kuliah Pendidikan Anti Korupsi Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Unhena* Volume 2 Nomor 2 tahun 2018 ISSN 2549-7030 (Print) ISSN 2621-0363 (Online). Diunduh dari <http://journal.unhena.ac.id>.
- Kusmana, Suherli. (2008). *Mengenal Jenis Buku Nonteks* <http://suherlicentre.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 2 Januari 2018.
- Larito, Dhany. (2017). *Kecerdikan Sang Kancil (The Ingenuity of The Mouse Deer)*. Jakarta: Daffa Media.
- Mukodi dan Afid Burhanuddin. (2014). *Pendidikan Anti Korupsi*. Pacitan: LPPM Press
- Muslich, Masnur. (2010). *Text Book Writing*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media ISBN 978-979-25-4597-3.
- Muslich, Masnur. (2010). *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasin, Eliawati, Rahmat Ruhjana dan Nasin Elkabumaini. (2012). *Kumpulan Fabel (Mendidik Anak dengan Cerita)*. Bandung: Yrama Widya.
- Nuha, Moh. Fakhri Nuha, Yuni Pratiwi, Nurchasanah. (2019). Buku Pengayaan Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Um* EISSN: 2502-471X. Diunduh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Nurdin, Ali. (2015). Penerapan E-Book Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pokok Bahasan Pencemaran dan Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 1 Waled. Skripsi. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhayati, Hesti. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*. ISSN 0854-2172 Kelas Pendidikan Dasar & Menengah. Diunduh dari <http://www.i-rpp.com/index.php/dinamika/article/view/287>.

- Pala, Aynur. (2011). The Need for Character Education. *International Journal of Social Science and Humanity Studies*. 2011; 3(2): 23-32. Diakses pada 26 Februari 2016. Volume 3, No. 2: 23—32. Diunduh dari www.sobiad.org.
- Pendidikanmu. (2019). Materi Tentang E-book. <http://pendidikanmu.com>. Diunduh 20 Januari 2019.
- Peow, See Hoon. (2016). A Comparative Study Of Malay And Chinese Trickster Tales: *Sang Kancil*, The Rabbit And The Rat. *Kajian Malaysia*, Vol. 34, No. 2, 2016, 59–73. Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.21315/km2016.34.2.3>.
- Perdana, Dian Mahendra Bromantya. (2013). Pengembangan Buku Digital Interaktif(Budin) Berbasis Adobe Creative Pada Materi Genetika di SMK. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Pramana, Wenang Dwi dan Novi Ratna Dewi. (2014). Pengembangan E-Book IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Unnes*. ISSN 2252-6617. Diunduh dari journal.unnes.ac.id
- Pramushinta, Ivanka. (2014). Pengembangan Buku Pengayaan Cerita Rakyat Genuk Kemiri Bermuatan Nilai Sosial Budaya Jawa di Kabupaten Pati. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Priyatni, Endah Tri dan M Thamrin Hadi Wardoyo. (2018). *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purnamasari, Cahya Dewi. (2013). Rekonstruksi Cerita Rakyat Asal-Usul Girilangan Banjarnegara. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. (2008). *Rubrik A-1 Praseleksi Buku Nonteks Pelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Qostantia, Lia Noviana. (2017). -Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film Finding Nemo. *Jurnal Pendidikan*. EISSN 2502-47X. Diunduh dari journal.um.ac.id
- Rahimsyah, MB. (2012). *Kumpulan Dongeng Si Kancil (Binatang Kecil yang Cerdik dan Mengegemaskan)*. Jakarta: Dua Media.
- Rahimsyah, MB. (2016). *Kumpulan Dongeng Si Kancil (Buku Pengayaan Para Bunda Untuk Mendorong Buah Hati)*. Jakarta: Media Pustaka
- Rahmawati, Ida Sari, Roekhan dan Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP. EISSN 2502-417. Diunduh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6561>.
- Restiyowati, Illa dan I Gusti Made Sanjaya. (2014). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Journal*

- Unesa Jurnal Chemical Education Volume 1 Nomor 1*. Diunduh dari <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=64988>
- Sitepu. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung : PT RemajaRosdakarya Offset.
- Sudiasa, Wyn dan I Wyn Rasna dan Md Sri Indriani (2015). Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII Smpn 6 Singaraja: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. *e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Volume 3 No. 1 Tahun 2015). Diunduh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/4772>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*. Bandung. Penerbit Alfabeta Bandung
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabeta Bandung
- Suryani, Faradila Rizqi. (2015). Rekonstruksi Cerita Ritual Pencukuran Rambut Gimbal Sebagai Pengayaan Cerita Rakyat Masyarakat Dieng. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Syukria dan Nina Sito Salmaniah Siregar. (2018). Buku Cerita Si Kancil dan Perilaku Meniru Siswa. *Jurnal Unimed*. ISSN 2550-1305. Diunduh dari doi:<https://doi.org/10.24114/gondangy2i2.11285>.
- Tanaka, Shinichiro. 2001. Corruption In The Development Of Education Sector:Advice For Antipatory Strategis. *Jurnal Internasional Manajemen Pendidikan*. Diunduh dari <https://doi.org/10.1108/09513540110394384>.
- Tim Gemar Membaca. (2017a). *Si Kancil Memperdaya Buaya*. Penerbit PAH
- Tim Gemar Membaca. (2017b). *Si Kancil Mencuri Timun*.Penerbit PAH
- Tim Gemar Membaca. (2017c). *Si Kancil Mengalahkan Harimau*. Penerbit PAH
- Tim Gemar Membaca. (2017d). *Si Kancil Menipu Kera*. Penerbit PAH
- Veronika, Prima, Budhi Setiawan dan Nugraheni Eko Wardani. 2017. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa (Materi Dongeng) Berbasis Pendidikan Karakter Religius dalam Kurikulum 2013*. Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Budaya 2017 ISBN: 978-602-50777-0-8.
- Virgiana, Yefie. (2017). Prilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wahono, Mafrukhi, dan Sawali. (2016). *Marbi Mahir Berbahasa Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

- Wolosky, Alejandro Cheirif. (2014). History as Rhetoric, Fable, and Literary Genre. Diunduh dari doi: 10.11648/j.ijla.20140201.14.
- Yaqi, Nurul. (2015). Program Antikorupsi di Madrasah. *Jurnal Islamuna* Volume 2 Nomor 2 Desember 2015. Diunduh dari <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/islamuna/article/view/666>
- Yuliati, Esti. (2017). Hubungan Cerita Fabel dengan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini edisi 2017*
- Zabadi, F dkk. (2014). *Buku Bahasa Indonesia Pengetahuan SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Zahara, Nurlia. (2014). Optimalisasi Pembelajaran Dengan *E-Book* dan media pembelajaran Berbasis Multimedia Untukmeningkatkan Hasilbelajar Siswa Kelas X SMA Padamateri Dunia Tumbuhan. *Jurnal Biotik. ISSN: 2337- 9812, Vol. 2, No. 2, Ed. September 2014, Hal. 77-137*. Diunduh dari journal.student.uny.ac.id.