

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TERINTEGRASI
METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI FABEL SISWA SDN 51
SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

Ummul Husna
2102050053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TERINTEGRASI
METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI FABEL SISWA SDN 51
SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

Ummul Husna
2102050053

Pembimbing:

- 1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummul Husna
NIM : 2102050053
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 1 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Ummul Husna

2102050053

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode Role Playing pada Materi Fabel SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Ummul Husna* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050053, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *21 Agustus 2025* bertepatan dengan *27 Safar 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 25 Agustus 2025
01 Rabiulawal 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لَقَدْ جَاءَتْ رُسُلُ رَبِّنَا بِالْحَقِّ وَنُودُوا أَنْ تِلْكَمُ الْجَنَّةُ أَوْرَثْتُمُوهَا بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini naged.luduj. “Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode *Role Playing* Pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo ” melalui proses yang panjang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw. kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Wakil Rektor II Dr. Masruddin, M. Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Wakil Rektor III Dr. Takdir, S.H, MH. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I IAIN Palopo, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag. Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd. I. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Sekreteraris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo, serta seluruh staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr Firman, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. dosen Penasihat Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberi arahan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala sekolah Muh. Arif Burna, S.Pd. SD SDN 51 Sumarambu dan Lay Sanday, S.Pd., SD wali kelas II, serta guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
10. Siswa kelas II SDN 51 Sumarambu yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, kepada cinta pertamaku Bapak Enta dan ibu Rusmawati, terima kasih atas segala kerja keras, cinta, pengorban, kesabaran dan doa yang selalu mengiringi langkahku. Setiap langkah pencapaian ini adalah bentuk bukti dan dukungan beliau, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau orang yang hebat selalu menjadi semangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Terima kasih

selalu berjuang untuk kehidupan penulis serta terima kasih untuk semua materi yang diberikan mama dan papa kepada penulis. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama mama dan papa harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.

12. Kakakku tercinta Jumain S,T. Terima kasih telah menjadi inspirasi panutan penulis dan support system terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas waktu, materi, dan doa yang senangtiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan kepada adik perempuan terakhir ini. Dan untuk kakakku Suhardi terima kasih atas dukungan yang diberikan kepada penulis.
13. Kepada my best partner sahabat seperjuangan selama dikosan Wahdaniyah, Nur Qayyimah, Chindy Wulandari, dan Fauziyah yang selalu menjadi tempat keluh kesah penulis selama berda diperantauan ini, terima kasih telah memberi semangat serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan.
14. Kepada sahabat penulis Muhlipa, Nahdia Ishak, Dinda Lestari terima kasih untuk support yang diberikan kepada penulis. Dan teman seperjuangan Husnaeni, Nirwana, Nurhalifah, Nurul Ilma, Nurhikma Pertiwi, Annisa Mutiara, Fitrah Nur Hijriah dan Muh. Khalid Hamsah terima kasih telah berjuang bersama-sama untuk mendapat gelar serta semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2021 terkhusus

kelas PGMI C yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu tanpa terkecuali telah memberikan bantuannya dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keiklasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin.

Palopo, 22 Juli 2025

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	a	a
إِ	<i>Kasrah</i>	i	I
أُ	<i>Dhammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
أَوَّ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَؤُلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... آ... ي	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	ī	I dan garis di atas
وِ	<i>Dammah dan Wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan

tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةَ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عُدُّوْا : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (-ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ: *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينَ اللَّهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Sw. = *subhānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xvii
DAFTAR HADITS	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Relevan.....	8
B. Kajian Teori.....	9
C. Kerangka Pikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
C. Subjek dan Objek Penelitian	24
D. Prosedur Pengembangan	24
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S Al-Alaq/1-5	2
------------------------------------	---

DAFTAR HADIS

Kutipan Hadis HR. Ath-Thabaraniy.....	3
---------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi Lembar Validasi Ahli Media	26
Tabel 3.2 Kisi Kisi Lembar Validasi Materi.....	27
Tabel 3.3 Kisi Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	28
Tabel 3.4 Kisi Kisi Lembar Respon Guru.....	30
Tabel 3.5 Kisi Lembar Respon Siswa	31
Tabel 3.6 Skala Likert	33
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.....	33
Tabel 3.8 Kategori Ujian Praktikalitas Produk	34
Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Ketuntasan Belajar	36
Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran	42
Tabel 4.2 Nama Nama Validator	51
Tabel 4.3 Hasil Ujian Validitas Media	52
Tabel 4.4 Hasil Ujian Validitas Ahli Materi	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa.....	55
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Modul Pembelajaran Oleh Siswa	56
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Modul Pembelajaran Oleh Guru.....	57
Tabel 4.8 Kritik Dan Saran.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	20
Gambar 3.1 Bagan 4D.....	22
Gambar 3.2 Denah Lokasi	24
Gambar 4.1 Penggunaan Modul Dalam Pembelajaran	38
Gambar 4.2 Lebih Senang Dan Aktif Dalam Belajar.....	39
Gambar 4.3 Elemen Modul Pembelajaran Yang Cocok.....	39
Gambar 4.4 Pengembangan Modul Pembelajaran	40
Gambar 4.5 Hasil Analisis Keseluruhan Kebutuhan Siswa	41
Gambar 4.6 Desain Awal.....	44
Gambar 4.7 Modul Pembelajaran	50
Gambar 4.8 Kritik Dan Saran	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti	78
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti	79
Lampiran 3 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	81
Lampiran 4 Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	87
Lampiran 5 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media	91
Lampiran 6 Lembar Validasi Produk Ahli Media	94
Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa	97
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Peserta Didik	100
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru	104
Lampiran 10 Pengantaran Surat Meneliti	106
Lampiran 11 Analisis Kebutuhan Siswa	106
Lampiran 12 Analisis Kebutuhan Guru	106
Lampiran 13 Dokumentasi Pertemuan 1	107
Lampiran 14 Dokumentasi Pertemuan 2	107
Lampiran 15 Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas Guru Dan Siswa	107
Lampiran 16 Dikumentasi Pelatihan	108
Lampiran 17 Dokumentasi Pengambilan Surat Setelah Penelitian	108

ABSTRAK

Ummul Husna, 2025. “*Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode Role Playing Pada Materi Fabel SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh firman dan Nurul Aswar.

Skripsi ini membahas pengembangan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel SDN 501 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*, untuk mengetahui *define* kebutuhan pengembangan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*, untuk mengetahui *design* modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*, untuk mengetahui *development* modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*, untuk mengetahui *disseminate* modul pembelajaran terintegrasi metode *role palying*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Sumarambu. Objek penelitian adalah bahan ajar modul pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, dokumentasi, dan angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan data statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan siswa setuju jika modul dikembangkan dengan menggunakan ilustrasi dan gambar yang menarik dengan metode bermain peran. Modul dirancang dalam bentuk bahan ajar cetak yang memuat elemen visual seperti gambar, ilustrasi tokoh fabel, dan skenario bermain peran. Proses pengembangan modul pembelajaran yang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu media memberikan 84,3% dengan kategori sangat valid, ahli materi 89,2% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa 90,6% dengankategori sangat valid. Sementara itu data hasil tingkat uji praktikalitas mendapatkan hasil dari uji coba bahan ajar modul pembelajaran oleh siswa sebanyak 87,9% dengan kategori sangat praktis, dan oleh guru sebanyak 86,1% dengan kategori sangat praktis. Penyebaran dilakukan melalui integrasi modul ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fabel.

Kata Kunci : Pengembangan, Modul Pembelajaran, *Role Playing*, Fabel

ABSTRACT

Ummul Husna, 2025. "Development of an Integrated Learning Module Using the Role-Playing Method for Fable Material at SDN 51 Sumarambu, Telluwanua District, Palopo City." Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Firman and Nurul Aswar.

This thesis discusses the development of an integrated learning module using the role-playing method for fable material at SDN 501 Sumarambu, Telluwanua District, Palopo City. This study aims to analyze the needs of an integrated learning module using the role-playing method, define the needs for developing an integrated learning module using the role-playing method, design an integrated learning module using the role-playing method, develop an integrated learning module using the role-playing method, and disseminate an integrated learning module using the role-playing method.

This study uses qualitative and quantitative research with a development approach or Research and Development (R&D) using the 4D development model (define, design, develop, and disseminate). This research was conducted at SDN 51 Sumarambu. The object of the study was a learning module developed according to student needs. Data collection techniques used included interviews, documentation, and questionnaires, which were then analyzed using descriptive qualitative data and descriptive statistics.

The results of the study indicate that the needs analysis conducted showed that students agreed if the module was developed using interesting illustrations and images with role-playing methods. The module was designed in the form of printed teaching materials that contain visual elements such as pictures, illustrations of fable characters, and role-playing scenarios. The process of developing the learning module was validated by three experts, namely media experts giving 84.3% with a very valid category, material experts 89.2% with a very valid category, and language experts 90.6% with a very valid category. Meanwhile, the data from the practicality test level obtained results from the trial of the learning module teaching materials by students as much as 87.9% with a very practical category, and by teachers as much as 86.1% with a very practical category. Dissemination is carried out through module integration into the Indonesian language learning process, especially on fable material.

Keywords: Development, Learning Module, Role Playing, Fable

ملخص

أم الحسنى، ٢٠٢٥. "تطوير وحدات تعليمية متكاملة باستخدام أساليب لعب الأدوار على مادة القصص الخيالية في ٥١، سومارامبو، مقاطعة تيلووانوا، مدينة بالوبو". أطروحة برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية SDN مدرسة كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف فيرمان ونورول أسوار

تناقش هذه الرسالة تطوير وحدة تعليمية متكاملة باستخدام أسلوب لعب الأدوار على مادة قصصية في مدرسة، سومرامبو، مقاطعة تيلووانوا، مدينة بالوبو. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل احتياجات هذه الوحدة، SDN 501، وتحديد احتياجات تطويرها، وتصميمها، وتطويرها، وانتشارها.

باستخدام (R&D) اعتمدت هذه الدراسة على منهج بحثي نوعي وكمي، مع اتباع نهج تطوري أو البحث والتطوير سومرمبو SDN 51 نموذج التطوير رباعي الأبعاد (التعريف، التصميم، التطوير، والنشر). أجري هذا البحث في كان هدف البحث مواد تعليمية ووحدات تعليمية مُصممة وفقاً لاحتياجات الطلاب. استُخدمت المقابلات والتوثيق والاستبيانات لجمع البيانات، والتي حُللت لاحقاً باستخدام بيانات وصفية نوعية وإحصائية وصفية.

أظهرت نتائج الدراسة أن التعريف الذي تم إجراؤه أظهر أن الطلاب وافقوا على ما إذا تم تطوير الوحدة تشير نتائج الدراسة إلى أن تحليل الاحتياجات الذي أجري أظهر أن الطلاب وافقوا على تطوير الوحدة باستخدام الرسوم التوضيحية والصور المثيرة للاهتمام مع أساليب لعب الأدوار. تم تصميم الوحدة في شكل مواد تعليمية مطبوعة تحتوي على عناصر بصرية مثل الصور والرسوم التوضيحية لشخصيات الخرافة وسيناريوهات لعب الأدوار. تم التحقق من صحة عملية تطوير وحدة التعلم من قبل ثلاثة خبراء، وهم خبراء الوسائط الذين أعطوا 84.3٪ بفتة صالحة للغاية، وخبراء المواد 89.2٪ بفتة صالحة للغاية، وخبراء اللغة 90.6٪ بفتة صالحة للغاية. وفي الوقت نفسه، تم الحصول على نتائج من بيانات مستوى اختبار التطبيق العملي من تجربة مواد تدريس وحدة التعلم من قبل الطلاب بنسبة تصل إلى 87.9٪ بفتة عملية للغاية، ومن قبل المعلمين بنسبة تصل إلى 86.1٪ بفتة عملية للغاية. يتم النشر من خلال دمج الوحدة في عملية تعلم اللغة الإندونيسية، وخاصة فيما يتعلق بمواد الخرافة

الكلمات المفتاحية: التطوير، وحدة التعلم، لعب الأدوار، الحكاية الخرافية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat MI/SD merupakan landasan penting untuk mengembangkan pemahaman dan kecintaan yang mendalam terhadap karya Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MI/SD bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang merangsang minat, kreativitas, dan pemahaman mendalam terhadap kekayaan bahasa dan sastra Indonesia. Bukan sekedar memahami teori saja, namun juga merasakan keindahan dan kekuatan kata-kata karya sastra Indonesia serta membangkitkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya negeri ini. Bahasa diperlukan bagi semua manusia.¹

Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) merupakan dunia tempat anak-anak mengenal khazanah sastra Tanah Air sejak dini. Dalam kelas yang hangat dan mengharukan, peneliti tidak hanya memberikan pembelajaran tentang karya sastra Indonesia, namun juga mewujudkan keindahan dan kekayaan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain membaca cerita dan puisi, peneliti mengajak siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses kreatif, seperti mengembangkan cerita bersama dan mendramatisasi dongeng tradisional. Buku-buku

¹ Yayah Huliatusunisa, *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2022).

sastra yang merangsang imajinasi dan menginspirasi ekspresi diri berlimpah dan mudah didapat.²

Metode pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) merupakan landasan terpenting bagi tumbuh kembangnya kemampuan berbahasa dan apresiasi sastra sejak dini. Dalam kelas yang ideal, guru tidak hanya mengandalkan buku teks, namun juga memanfaatkan berbagai sumber seperti cerita rakyat, dongeng, puisi, dan literatur anak yang menarik. Metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi ciri situasi ideal ini. Peneliti menjamin suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui berbagai kegiatan seperti permainan bahasa, dramatisasi cerita. Pembelajaran Bahasa di MI dan SD tidak hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan, namun juga merupakan pengalaman yang membangun karakter, memperluas wawasan, dan menanamkan kecintaan terhadap bahasa dan sastra Indonesia.³

Q.S. Al-Alaq ayat/1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahannya:

- (1) Bacalah, dengan menyebut nama Tuhanmu, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha

² Nur Syamsiyah, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Eliana Karya Tere-Liye Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Kewarganegaraan” (PhD Thesis, IAIN Ponorogo, 2019).

³ Rohmah Ivantri, “Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD,” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 1, no. 2 (2021): 185–200.

Mulia,(4) Yang mengajar (manusia) dengan pena,(5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.⁴

Allah memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya.) apa saja yang telah Ia ciptakan, baik ayat-ayat-Nya yang tersurat (qauliyah), yaitu Al-Qur'an, dan ayat-ayat-Nya yang tersirat, maksudnya alam semesta (kauniyah). Membaca itu harus dengan nama-Nya, artinya karena Dia dan mengharapkan pertolongan-Nya. Dengan demikian, tujuan membaca dan mendalami ayat-ayat Allah itu adalah diperolehnya hasil yang diridai-Nya, yaitu ilmu atau sesuatu yang bermanfaat bagi manusia.

عَ إِذْ جَابَ رَقَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «لَ يَأْبَغِي لِإِلْعَالٍ أْ إِنْ يِ
 إِسْكَتَ عَلَى عَلِيمِهِ، وَلَ يَأْبَغِي لِإِجَاهِلٍ أْ إِنْ يِ إِسْكَتَ عَلَى جَاهِلِهِ»، قَالَ اللَّهُ جَلَّ
 ذِكْرُهُ: فِ إِسْأَلُوا أَهْلَ الْ ذِكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَ تَعْلَمُونَ . (رواه الطبراني).

Artinya:

“Dari Jabir ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak pantas bagi ulama mendiamkan ilmunya, dan tidak pantas pula bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya. Allah berfirman: “Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (HR. Ath-Thabaraniy).⁵

⁵ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah al-Bukhari al-Ja'fi, *Shahih al-Bukhari*, Kitab. al-Adab, Juz 7, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1981 M), h. 104.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) saat ini sangat mengandalkan berbagai sumber belajar dan metode yang inovatif. Guru kelas kreatif menyediakan berbagai sumber belajar, mulai dari buku teks standar hingga cerita rakyat, dongeng, dan puisi klasik. Sumber-sumber tersebut dijadikan bahan ajar secara detail untuk mengenalkan anak pada kekayaan sastra Indonesia. Peneliti menggunakan metode pembelajaran yang disebut “Role Playing” dimana siswa langsung memerankan suatu tokoh cerita yang memfokuskan pada tokoh tersebut tentang hubungan manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama. Pada bagian tertentu misalnya di bagian tengah, guru dapat menghentikan drama dan memberi kesempatan pada siswa-siswa untuk mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Metode pembelajaran role playing dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo pada hari rabu tanggal 20 Desember 2023 peneliti menemukan fakta bahwa di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo siswa kurang fokus

⁶ Diana Ariesanti et al., “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 6 (2023): 1896–907.

pada saat menerima pembelajaran dan siswa mudah bosan, hal ini dikarenakan kurangnya sumber belajar yang mendukung kreativitas siswa, Sehingga siswa kurang paham terhadap materi fabel yang diberikan guru. Melihat bahwa banyak siswa tampaknya kehilangan perhatian saat materi fabel diajarkan, terutama ketika guru hanya membacakan cerita secara lisan atau mengandalkan teks buku. Mereka cenderung mulai berbicara sendiri atau terlihat tidak tertarik saat cerita dimulai. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi, siswa merasa bosan dan kehilangan fokus. Kurangnya penjelasan mengenai manfaat materi fabel, seperti bagaimana nilai moral dalam cerita fabel bisa diterapkan dalam kehidupan mereka, bisa menyebabkan siswa kehilangan minat.

Faktor inilah yang menyebabkan siswa kurang fokus saat pelajaran sedang berlangsung. Saat ini siswa lebih merujuk pada hal-hal yang menarik, oleh karena itu dibutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa. Namun, masih terdapat tantangan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kepraktisan dalam mengimplementasikannya dikelas. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media modul pembelajaran pada materi fabel metode *role playing*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti meyakini bahwa media pembelajaran yang menarik dan terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama meningkatkan literasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai

“Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Metode *Role Playing* Pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *Define* pengembangan modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo?
2. Bagaimanakah *Design* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo?
3. Bagaimanakah *Development* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo?
4. Bagaimanakah *Disseminate* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan pokok rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui *Define* pengembangan modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui *Design* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo.

3. Untuk mengetahui *Development* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo.
4. Untuk mengetahui *Disseminate* modul pembelajaran berbasis metode *role playing* pada materi fabel siswa SDN51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo.

D. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi media menambah pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam meingkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah

2. Manfaat Teoretis

a. Siswa SDN 51 Sumarambu

Adanya media modul pembelajaran berbasis metode *role playing* peserta didik lebih aktif dan mampu memahami cerita fabel melalui modul pembelajaran.

b. Guru

Dengan adanya media modul pembelajaran berbasis metode *role playing* guru mudah menjelaskan materi dan mampu membuat pembelajaran lebih menarik.

c. Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN 51 Sumarambu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa peneliti atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa penelitian yang relevan, dimana hasil penelitiannya memiliki kesamaan dan perbedaan isi dan konteks dari judul penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian Nurhaeni pada tahun 2021, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Modul Pembelajaran Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Dengan Menggunakan Metode Role Playing Ditaman Kanak-Kanak Kota Padang”* penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan modul pembelajaran yang telah dirancang melalui tiga tahap, yaitu validasi, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Adapun persamaan yang akan dilakukan pada penelitian ini yakni terhadap mengembangkan modul pembelajaran yaitu sama-sama mengembangkan modul. Selain mempunyai persamaan, terdapat pula perbedaan pada penelitian yang relevan yakni pada materi literasi berbasis cerita tradisional minangkabau sedangkan peneliti materi fabel.
2. Penelitian Niza Fauziah Azhari pada tahun 2024, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Modul Ajar Berbasis Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Pada Fase C di Sekolah Dasar”* penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis metode

role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design and Development (D&D) dengan lima tahapan yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation (ADDIE). Adapun persamaan yang dilakukan yakni sama-sama menggunakan Metode Role Playing. Selain mempunyai persamaan, terdapat pula perbedaan pada penelitian yang relevan yakni pada materi IPAS sedangkan peneliti materi Fabel

3. Penelitian Astria Nurika Sulistryorini pada tahun 2020, dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Modul IPS Berbasis Metode Pembelajaran Role Playing Materi Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*" penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul IPAS dengan berbasis metode pembelajaran Role Playing Materi Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah model pengembangan intruksional Atwi Suparman. Adapun persamaan yang dilakukan yakni sama-sama menggunakan Metode Role Playing. Selain mempunyai persamaan, terdapat pula perbedaan pada penelitian yang relevan yakni pada materi IPAS sedangkan peneliti materi Fabel

B. Kajian Teori

1. Teori Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Gagne pembelajaran adalah suatu proses dimana suatu

organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.⁷ Pembelajaran diartikan sebagai upaya menguasai khazanah ilmu pengetahuan sebagai rangkaian pembentukan kepribadian secara menyeluruh.⁸ Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pembelajaran sebagai peraturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan peserta didik dengan memanfaatkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik seperti minat, bakat, kemampuan dasar yang dimiliki dan potensi dari luar seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sehingga dapat tercapainya tujuan belajar tertentu. Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja, terencana, terarah dan memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya serta pelaksanaannya terkendali supaya terjadi proses belajar pada diri peserta didik.⁹

2. Modul Pembelajaran

Modul dirancang untuk mencakup proyek atau tugas yang menantang, diskusi kelompok, dan kolaborasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan

⁷ Gagne, R. M. (1985). *The Condition of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.

⁸ Budi Agus Sumantri and Nurul Ahmad, "Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fondatia* 3, no. 2 (2021): 1–18.

⁹ Orchidta Ikhvani Oktivianto et al., "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang," *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik* 3, no. 2 (2021): 113–18.

kreatif.¹⁰ Modul ajar salah satu jenis bahan ajar cetak berisi cukup singkat dan sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Modul Pembelajaran berfokus pada materi fabel untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹² Modul juga merupakan sebuah buku yang tertulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.¹³ Penggunaan modul ajar pada pembelajaran fabel digunakan untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas.¹⁴ Modul termasuk teknik pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi dari pendidikan.¹⁵ Modul dalam bentuk yang lebih efisien serta menarik mampu menjadi alternatif agar peserta didik lebih berminat dan tertarik untuk membaca modul.¹⁶ Bahan ajar modul bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.¹⁷ Modul nyaman dan mudah

¹⁰ Nazwa Dwi Putri, Rosdiana Rosdiana, and Nurul Aswar., “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Self Directed Learning Tema Sumber Energi Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Konsepsi* 13, no. 1 (2024): 1–19.

¹¹ Hastuti Hastuti, Bulu Kanro, and Muhammad Ihsan., “Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Organ Gerak Hewan Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 1 (2022): 49–62.

¹² Ramla Dewi, Eka Poppi Hutami, and Erwatul Efendi., “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 85–98.

¹³ Nurhayati Manggauk, “Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu Penting Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qu’ran Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 4 Tana Toraja Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2022” (Phd Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2022),

¹⁴ Puput Pappang, K. Nurdin, and Dodi Ilham., “Pengembangan Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah Periode Madinah,” *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2024): 17–22.

¹⁵ Sarda Akbar, Syamsu Sanusi, and Lilis Suryani., “Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Gangguan Kesehatan Pada Organ Peredaran Darah Berbasis Nilai-Nilai Keislaman,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 71–84.

¹⁶ Hasriani Hasriani et al., “Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 1432–40.

¹⁷ Muhammad Ardi Tando et al., “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Dalam Tradisi Bugis Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung,” in *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*.

digunakan sebagai alat pembelajaran.¹⁸ Modul pembelajaran terhadap materi fabel salah satu bahan belajar, baik mandiri maupun konvensional yang dirancang secara sistematis, terarah, dan terukur untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

3. Pembelajaran *Role Playing*

a. Definisi Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang digunakan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang dan lebih baik di dramatisasikan dari pada diceritakan. Pembelajaran *Role Playing* juga melibatkan interaksi antar peserta didik dalam melakukan peran atau tokoh yang sedang dilakoni.²⁰ *Role Playing* pembelajaran bermain peran yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian masa kini dan masa yang akan datang. Dengan menggunakan metode *Role Playing* peserta didik dapat berperan sebagai orang yang hidup di masa lalu sehingga peserta didik akan lebih memahami suatu materi karena ia seolah-olah pernah mengalami hal tersebut melalui *Role Playing*. Guru harus membuat kelas menjadi menyenangkan untuk belajar sehingga akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁸ Rafika Rafika, Nursyamsi Nursyamsi, and Salmilah Salmilah., "Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al Qur'an Kelas IV MI 26 Batusitanduk," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 1 (2022): 37–48.

¹⁹ Salmawati Salmawati et al., "Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 361–72.

²⁰ Eti Robiatul Adawiah and Siti Qomariyah, "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten," *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 144–62.

b. Karakteristik Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah suatu penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid.²¹ Pembelajaran *Role Playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. *Role Playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif dalam pembelajaran.²² Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran digunakan untuk membantu siswa memahami perspektif dan perasaan orang lain sesuai dengan variasi kepribadian dan masalah sosial. Menggunakan metode *Role Playing* diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Fabel.²³

c. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran *Role Playing*

Keunggulan menggunakan metode *Role Playing* membuat siswa menjadi aktif karena dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa dapat berperan aktif didalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap proses pembelajaran

²¹ Ni Kadek Depi Dumaini and Gusti Ayu Nanik Ardhiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia," *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 160–76.

²² Anita Nuana Nurseng et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24.

²³ Novi Yulvina, "Pembelajaran Memerankan Isi Fabel Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 2 Lembang Tahun Pelajaran 2017/2018" (PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2021), 5/.

sehingga menjadi lebih menyenangkan.²⁴ Dengan metode *Role Playing* ini akan menumbuhkan bakat dan potensi siswa karena siswa dilatih untuk memerankan suatu tokoh sesuai dengan karakter tokoh yang ada di dalam drama. Sehingga potensi siswa akan tergali karena terbiasa untuk memerankan tokoh, melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat tampil di depan kelas. Kerja sama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina sebaik-baiknya, juga peserta didik menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.²⁵

Adapun keterbatasan menggunakan *Role Playing* menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu dan siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya.²⁶ *Role playing* juga memerlukan waktu yang relatif lama untuk dilaksanakan, sehingga dapat mempengaruhi pembelajaran yang harus diselesaikan dalam waktu yang terbatas. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya waktu untuk materi lainnya. Suasana kelas yang tidak mendukung dapat membuat metode *role playing* tidak berjalan dengan baik. Siswa harus dipersiapkan dengan baik dan suasana kelas harus kondusif untuk memaksimalkan hasil belajar. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik, sehingga mereka dapat kesulitan dalam berperan dan berinteraksi dengan teman-teman lainnya.

²⁴ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar," *Bahastra* 37, no. 1 (2022): 24–31.

²⁵ Orchidta Ikhwan Oktivianto et al., "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang," *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik* 3, no. 2 (2018): 113–18.

²⁶ Riya Wulandari et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD," *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 7, no. 2 (2021): 283–90.

4. Pembelajaran Fabel

a. Pengertian Fabel

Fabel merupakan cerita mengenai kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia, hal tersebut merupakan karakter yang menunjukkan sifat manusia yang jujur, sopan dan memiliki jiwa sosial.²⁷ Fabel merupakan salah satu jenis cerita artistik. Fabel sering disebut cerita moral sebab pesannya melibatkan moralitas dan fokus pada alam. Dalam ceritanya, bukan hanya tumbuhan dan hewan saja yang digambarkan mampu berperilaku misalnya manusia. Kehidupan di alam terdiri dari hutan sebagai habitatnya. Kemampuan berpikir dan berperilaku manusiawi ialah wujud fitrah manusia. Murid mempunyai kemampuan untuk menampilkan perilaku yang baik dan menghindari perilaku yang buruk.²⁸

b. Fungsi Fabel

- 1) Fabel digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kebaikan melalui cerita tentang binatang yang berperilaku seperti manusia.
- 2) Mendidik dan mengembangkan karakter fabel digunakan sebagai sarana edukasi untuk membangun karakter positif bagi anak-anak dengan menyisipkan nilai kebaikan dan kearifan lokal dalam cerita.

²⁷ Woro Wisudawati and Aida Sumardi, "Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Flipbook," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13789–804.

²⁸ Evi Rizkita Dewi and Trisnawati Hutagalung, "Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 2 (2024): 74–85.

- 3) Menghibur dan mengembangkan imajinasi, fabel dapat digunakan sebagai penghibur dan mengembangkan imajinasi, terutama bagi anak-anak, dengan cara yang ringan dan menarik.
 - 4) Fabel juga memberikan banyak pengetahuan dan memberi kreativitas atau keterampilan anak, juga memberi pendidikan moral pada anak.²⁹
- c. Contoh Fabel

Dongeng ini menceritakan kisah Kancil Cerdik dan Buaya, kancil kelaparan yang bertemu buaya di tepi sungai.

Pada suatu hari, si Kancil binatang yang katanya cerdas itu, tengah berjalan di pinggir hutan. Berhubung di dalam hutan itu terlalu gelap karena pohon-pohonnya juga sangat lebat, maka dirinya hanya ingin mencari udara segar sambil melihat matahari yang cerah bersinar. Si Kancil ingin berjemur sebentar di bawah terik matahari. Tepatnya setelah sampai di pinggir sungai besar, dirinya merasa perutnya lapar sekali.

“Krucuk...krucuk...” begitu kira-kira bunyi perut si Kancil yang tengah merasa lapar. Lantas, si Kancil membayangkan betapa enaknyanya kalau dirinya makan makanan kesukaannya yaitu timun. Namun sayangnya, kebun timun yang berbuah ranum itu ada di seberang sungai besar itu. Si Kancil diam dan berpikir akan bagaimana cara menyeberangi sungai besar ini ya...

²⁹ Husni Dwi Syafutri and Fatma Hidayati, “Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak,” in *Makalah Dipresentasikan Pada Pertemuan Seminar Nasional Sastra Anak Membangun Karakter Anak Melalui Sastra Anak*. Yogyakarta, 2021.

Si Kancil terus berpikir mencari akal mengenai bagaimana cara dirinya dapat menyeberangi sungai besar ini tanpa harus menyentuh airnya yang dingin dan deras itu. Tiba-tiba, si Kancil memandang beberapa buaya yang asyik berjemur di tebing sungai. Memang sudah kebiasaan mereka untuk berjemur terutama ketika matahari tengah terik seperti ini. Tanpa menunggu waktu yang lama lagi, Si Kancil langsung menghampiri salah satu buaya yang tengah berjemur itu.

“Hai buaya, apa kabarmu hari ini?”

Buaya yang kala itu masih asyik menikmati cahaya matahari lantas membuka matanya dan mendapati ada Si Kancil yang tengah menyapa. “Kabar baik. Ada apa kamu kemari?”, tanya Buaya kepada Si Kancil. Aku kemari untuk membawakan kabar gembira untukmu dan para kawananku”, jawab Si Kancil dengan wajah bahagia. Mendengar perkataan tersebut, tentu saja Buaya tidak sabar mendengar kabar gembira yang dimaksudkan oleh Si Kancil. “Segera ceritakan apa kabar gembira tersebut!”

Si Kancil kemudian berkata, “Aku kemari karena diperintahkan oleh Raja Hutan kita supaya menghitung jumlah buaya yang ada di sungai ini, sebab Sang Raja Hutan hendak memberikan hadiah kepada kamu dan para kawananku semua...” Mendengar nama Raja Hutan tentu saja langsung membuat Buaya percaya dengan pembicaraan tersebut. “Baiklah, Kancil. Kamu tunggu di sini dahulu, aku akan turun ke dasar sungai untuk memanggil semua kawananku”, kata Buaya langsung merangkak secara cepat menuju dasar sungai. Sementara

menunggu Buaya dan kawanannya datang, Si Kancil tengah berangan-angan untuk segera menikmati timun favoritnya.

Tak lama kemudian, semua buaya yang awalnya berada di dasar sungai telah berkumpul di tebing sungai. Si Kancil lantas memulai pembicaraan kembali, “Hai buaya sekalian. Aku kemari karena telah diperintahkan oleh Sang Raja Hutan untuk menghitung kalian semua. Sebab, Sang Raja Hutan hendak memberikan kalian semua hadiah istimewa pada hari ini. Maka dari itu, berbarislah kalian semua dari tebing sebelah sini sampai ke tebing sebelah sana ya...”

Mendengar perintah yang berhubungan dengan Sang Raja Hutan, tentu saja langsung membuat para buaya melaksanakannya tanpa membantah. Mereka langsung berbaris dengan rapi sesuai dengan perintah Si Kancil. “Nah Kancil, sekarang hitung kami semua”, kata salah satu buaya yang paling besar.

Si Kancil kemudian mengambil sepotong kayu yang berada di sekitarnya lalu melompat ke atas tubuh buaya pertama di tepi sungai. Dirinya mulai menghitung dengan menyebut, “Satu dua tiga lekuk, jantan betina aku ketuk”, sambil mengetuk kepala buaya hingga dirinya berhasil menyeberangi sungai besar tersebut. Setelah sampai di tebing seberang sungai, si Kancil langsung melompat gembira dan berkata, “Hai para buaya, apakah kamu tahu bahwa aku sebenarnya tidak membawa berita baik dari Sang Raja Hutan? Sebenarnya aku telah menipu kalian semua supaya dapat menyeberangi sungai besar ini. Ha...ha...ha...”

Melihat si Kancil yang tertawa-tawa sambil berkata demikian, para buaya merasa marah sekaligus malu karena telah diperdaya oleh Si Kancil. “Dasar kamu

Kancil nakal nan licik. Awas kamu ya... Kalau bertemu lagi, akan kumakan kamu!” kata salah satu buaya. Si Kancil sama sekali tidak takut dengan ancaman tersebut dan langsung berlari kegirangan meninggalkan para buaya untuk segera menuju kebun timun yang ranum. Dirinya segera menghilangkan rasa lapar di dalam kebun timun tersebut.³⁰

Untuk itu karakter-karakter yang terkandung didalam cerita Si Kancil ini banyak yang bisa dipetik dan ditiru, semoga anak-anak yang membaca dan mendengar ceritanya akan menanamkan dan mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang baik.

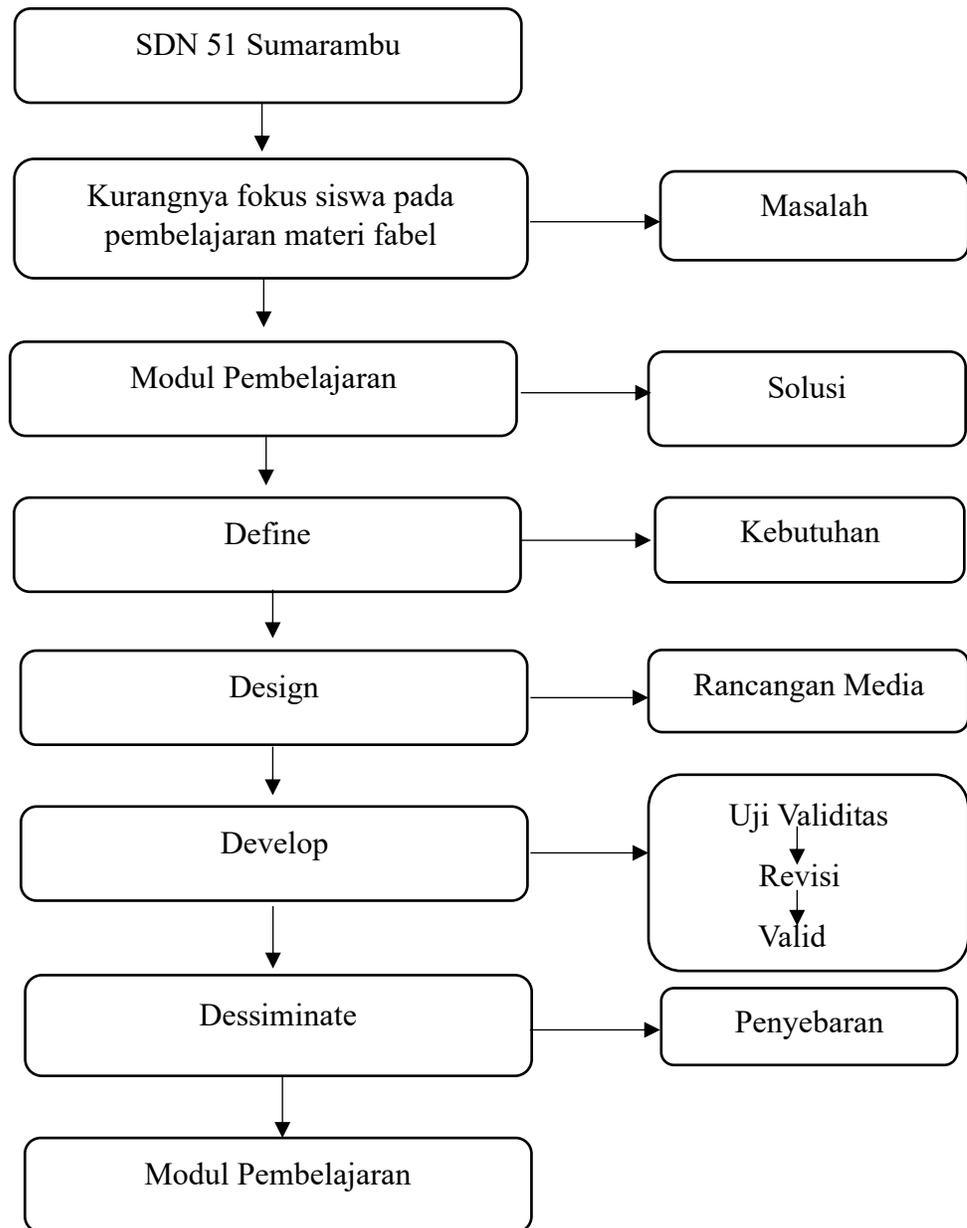
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan analisis standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada kompetensi ilmiahnya, siswa SD perlu mengetahui keterampilan proses minat belajar siswa di kelas. Namun, ditemukan fakta bahwa keterampilan proses belajar siswa khususnya dikelas II SDN 51 Sumarambu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan kurangnya minat siswa pada saat pembelajaran materi fabel, hal ini perlu diberikan solusi. Salah satu media pembelajaran yaitu berbentuk cetak adalah Modul Pembelajaran.

Modul pembelajaran berbasis metode *Role Playing* merupakan perangkat pembelajaran yang didesain untuk memfasilitasi peserta didik melalui kegiatan

³⁰ Vira Yuniar, Susilawati Susilawati, and Ummul Khair, “Analisis Nilai Karakter Buku Cerita Anak (Dongeng Si Kancil) Dan Implikasinya Pada RPP Kelas V Tema 4” (PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2021).

bermain peran dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan agar siswa sebagai pemeran aktif dalam skenario tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³¹ Penelitian ini menggabungkan dua elemen utama, yaitu penelitian (research) dan pengembangan (development), dengan tujuan menghasilkan inovasi atau perbaikan yang bermanfaat.

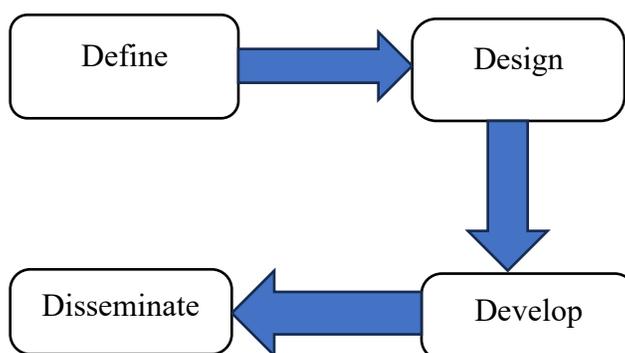
Model pengembangan 4D (Four D) yang dirancang oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel adalah sebuah model yang digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran atau instruksional secara sistematis. Model ini memiliki empat tahap utama yang menggambarkan proses desain dan pengembangan bahan ajar yang efektif. Keempat tahap tersebut adalah: Define, Design, Develop, Disseminate.

Penelitian pengembangan adalah tahapan-tahapan kegiatan dalam mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sebelumnya ada atau mengembangkan produk yang baru dengan melakukan validasi dan uji coba sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan dilakukan dapat memberikan manfaat bagi para guru terutama mengatasi permasalahan yang terjadi

³¹ Sri Sumarni, "Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)," 2021..

dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baru untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yakni model 4D untuk mengembangkan media pembelajaran berupa modul pembelajaran. Adapun tahapan model yakni, *define, design, develop, dan disseminate*. Berikut bagan model 4D³²:



Gambar 3.1 Bagan 4D

Berikut penjelasan singkat mengenai setiap tahapan pada model pengembangan 4D sebagai berikut:

1. *Define*

Tahap *define* adalah tahap pendefinisian dalam penelitian sering disebut dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini mencakup 4 langkah yaitu: analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep

³² Siti Mufidah and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Bahan Ajar Berbasis Flipbook Melalui Canva Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 7 (2024): 6793–800.

2. *Design*

Tahap *design* merupakan langkah yang akan dilakukan berdasarkan hasil identifikasi pada tahap pendefinisian. Pada tahap ini mencakup 4 langkah yaitu: menyusun standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

3. *Development*

Tahap *development* merupakan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari 2 langkah yaitu: penilaian ahli yang disertai revisi dan uji coba pengembangan.

4. *Disseminate*

Tahap *disseminate* adalah penggunaan produk yang telah dikembangkan. Tahap mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas II SDN Sumarambu yang berada di Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



Gambar 3.2 Denah Lokasi

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tanggal 2 Mei- 2 Agustus tahun ajaran 2025/2026.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah fase A kelas II yang berjumlah 22 siswa tahun ajaran 2025. Adapun objek penelitian ini adalah bahan ajar berupa modul pembelajaran materi fabel.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian,

perancangan, pengembangan penyebaran. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan modul pembelajaran yaitu:

1. Tahap *Define*

Tahap *Define* dilakukan untuk mendefinisikan dan menetapkan suatu kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan angket kepada peserta didik fase A di SDN 51 Sumarambu. Setelah analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

2. Tahap *Design*

Tahap *Design* ini melakukan perancangan membuat modul pembelajaran. Tahap ini diawali dengan mengumpulkan bahan referensi materi pelajaran dan literatur pendukung modul pembelajaran. Selanjutnya, membuat konsep rancangan produk modul pembelajaran.

3. Tahap *Development*

Tahap *Development* ini dilakukan validasi ahli yang diikuti dengan revisi dan uji coba pengembangan. Tahap dimana modul pembelajaran yang telah dibuat akan dilakukan validasi produk oleh validasi ahli media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil agar memperoleh masukan berupa respon pendidik dan respon peserta didik terhadap produk modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tahapan

pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh sebuah gambaran modul pembelajaran.

4. Tahap *Disseminate*

Tahapan *Disseminate* ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk akhir modul pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah dilakukan validasi oleh para ahli dan sudah di uji cobakan pengembangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan data validasi dan data praktikalitas. Data validasi diperoleh dari lembar validasi oleh para ahli, sedangkan data praktikalitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon siswa dan guru yang telah diuji validitasnya terlebih dahulu.

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk suatu penelitian. Dalam wawancara ini peneliti akan melakukan tanya jawab kepada guru yang mengajar untuk memperoleh informasi mengenai proses belajar pada membaca permulaan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti sebagai teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian ini kemudian ditelaah secara intens sehingga dapat

mendukung serta menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian dengan mendokumentasikan setiap proses dan tahapan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran ini.

3. Angket

Angket adalah salah satu pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi, dengan tujuan memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan variabel yang diteliti.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Kegunaan lembar validasi yang digunakan untuk menghasilkan data tentang kualitas modul pembelajaran. Adapun indikator penilaiannya terdapat pada tampilan awal, tampilan desain isi, konsistensi pada modul pembelajaran, kemudahan penggunaan modul pembelajaran, dan manfaat modul pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media³³

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	No. Butir
Tampilan Visual	Tampilan modul pembelajaran menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter siswa kelas II	1
Kualitas Grafis dan Animasi	Grafis dan animasi yang digunakan jelas, mendukung materi, dan tidak mengganggu	2

³³ Nur Iswanti Hasani, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa Sekolah Dasar" (PhD Thesis, UNS (Sebelas Maret University), 2021).

Kemudahan Penggunaan	Modul mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa kesulitan	3
Interaktivitas	Modul menyediakan interaksi yang memadai untuk melibatkan siswa secara aktif	4
Kesesuaian Media dengan Materi	Media yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi gaya dan metode <i>role playing</i>	5
Tata Letak dan Desain Modul	Modul memiliki desain yang menarik, dan mudah dipahami	6
Keamanan dan Privasi	Media aman digunakan dan tidak mengandung konten yang tidak sesuai	7
Kreativitas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi dan metode <i>role playing</i>	8

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ini berisi indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator yang nilai meliputi format modul pembelajaran, kelayakan isi modul pembelajaran, materi yang sesuai.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi³⁴

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	No. Butir
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas II	1
Kesesuaian dengan kurikulum	Materi fabel sesuai dengan capaian kurikulum yang berlaku	2

³⁴ Zahra Pebryanti and Desri Nora, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI SMA," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 3, no. 4 (2024): 428–38.

Kebenaran Konsep	Konsep fabel yang disajikan sudah benar secara keilmuan Bahasa Indonesia	3
Keakuratan isi materi	Isi fabel yang disampaikan mengandung nilai moral yang tepat dan sesuai dengan konsep fabel	4
Keterpaduan Materi dan Permainan	Materi fabel terintegrasi dengan metode <i>Role Playing</i> secara relevan dan jelas	5
Keaktualan Materi	Materi fabel dan metode <i>Role Playing</i> relevan dengan kondisi saat ini	6
Keterlibatan Siswa	Materi fabel mengandung nilai moral yang bisa diterima dan relevan dengan pembelajaran karakter	7

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ini berisi indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator yang dinilai bahasa penyajian modul pembelajaran, dan manfaat modul pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa³⁵

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	No. Butir
Struktur kalimat	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan struktur Bahasa Indonesia yang benar	1
Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada inti pembahasan	2
Kejelasan dan keterbacaan	Kalimat jelas, lugas, serta mudah dipahami oleh siswa kelas II	3

³⁵ Ingrid Dwi Cahyani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa Sd," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 2 (2021): 337–43.

Ketetapan bacaan	Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan kaidah	4
Ketetapan tata bahasa	Tata bahasa yang digunakan sudah tepat dan konsisten	5
Kebakuan dan konsistensi istilah Bahasa Indonesia	Istilah Bahasa Indonesia yang digunakan baku dan konsisten di seluruh modul	6
Kesesuaian bahasa dengan tujuan pembelajaran	Bahasa mendukung pencapaian tujuan dan indikator keterampilan proses Bahasa Indonesia	7
Bahasa yang memotivasi	Bahasa yang digunakan dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk bertanya atau menggali informasi	8
Kesesuai dengan perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas II	9
Keruntutan dan keterkaitan antarbagian	Kalimat, paragraf, dan bab/subbab tersusun runtut dan saling terkait.	10

4. Angket Praktikalitas

Angket uji praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk memberikan data kepraktisan produk dapat digunakan untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan angket uji kepraktisan. Adapun yang dinilai oleh pendidik meliputi penyajian, keterkaitan dan manfaat. Sedangkan indikator yang dinilai peserta didik adalah media dan pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru³⁶

Aspek penilaian	Indikator	No. Butir
Kesesuaian materi dengan kurikulum	Materi dalam modul sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku	1
Kejelasan instruksi	Instruksi dalam modul mudah dipahami oleh siswa, jelas, dan tidak membingungkan	2
Keterbacaan dan tata letak modul	Modul mudah dibaca, dengan tata letak yang rapi dan penggunaan font yang memadai untuk kenyamanan membaca	3
Kelengkapan sumber belajar	Modul menyediakan sumber belajar yang cukup, seperti referensi, contoh soal, dan aktivitas mendukung	4
Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	Modul sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif	5
Penggunaan gambar/visual	Penggunaan gambar, grafik, atau visual lainnya membantu memperjelas materi yang diajarkan	6
Variasi dan keberagaman metode pembelajaran	Modul menawarkan variasi metode yang dapat merangsang minat dan pemahaman siswa (misal: diskusi, praktik, dll)	7
Kesesuaian dengan media pembelajaran	Modul dapat dipadukan dengan media pembelajaran lain.	8
Kemudahan dalam implementasi	Modul mudah diimplementasikan dalam kelas tanpa banyak persiapan atau kesulitan teknis	9

³⁶ GJFY Bangun et al., "Pengembangan Modul Fisika Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Sosial Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 3, no. 2 (2021): 77–88.

Kemampuan modul mendorong	Modul dapat mendorong pemahaman siswa secara mendalam tentang topik yang diajarkan	10
---------------------------	--	----

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa³⁷

Aspek	indikator	No. Butir
Kejelasan materi	Materi dalam modul mudah dipahami dan dijelaskan dengan baik	1
Keterlibatan dalam pembelajaran	Modul membuat kalian lebih tertarik untuk belajar dan aktif berpartisipasi	2
Keterbacaan dan tata letak modul	Teks dalam modul mudah dibaca dan disusun dengan tata letak yang jelas serta nyaman untuk dibaca	3
Contoh dan latihan soal	Contoh dan latihan soal dalam modul membantu pemahaman kalian terhadap materi yang diajarkan	4
Penggunaan gambar dan visual	Apakah penggunaan gambar, diagram, atau ilustrasi dalam modul membantu memperjelas materi yang dipelajari	5
Kesesuaian tingkat informasi	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas	6
Kelengkapan informasi	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas	7
Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dimengerti dan tidak membingungkan	8

³⁷ Tri Sakti Wijayana, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Aljabar Peserta Didik Kelas Vii Smp Di Bandar Lampung" (Phd Thesis, Universitas Lampung, 2021).

Fungsi modul untuk meningkatkan pemahaman	Modul membantu kalian untuk lebih memahami materi dengan lebih baik	9
Relevansi dengan kehidupan sehari-hari	Modul menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan praktis dalam kehidupan sehari-hari kalian	10

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Dari hasil penelitian ini data yang diperoleh akan dianalisis melalui dua teknik analisis statistik sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelolah data hasil review dari ahli desain media pembelajaran, guru dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa saran, kritikan, serta tanggapan yang terdapat pada angket hasil wawancara. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk merevisi produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

a. Teknik Analisis Data Validasi

Teknik analisis data validasi diperoleh dari tabulasi oleh dua validator yang kompeten mengenai kesesuaian materi dan media dalam produk yang dikembangkan.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah pengisian lembar validasi setiap instrumen yang diberikan oleh validator untuk kemudian diisi dengan tanda (√) pada skala 1-4.

Tabel 3.6 Skala Liker³⁸

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Baik
4	Sangat baik

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator maka dapat ditentukan validasinya dengan rumus persentasenya sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma \text{ skor yang diberikan validator}}{\text{skor tertinggi} \times \text{banyaknya pernyataan}} \times 100\%$$

Untuk menginterpretasi nilai validasi, maka digunakan pengklasifikasian validitas sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Validasi Ahli³⁹

Interval	Kriterian Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% - 80%	Valid	Tida revisi

³⁸ Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2023

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

41% - 60%	Cukup valid	Revisi sebagian
21% - 40%	Kurang valid	Revisi ulang dan pengkajian ulang materi
0% - 20%	Tidak valid	Revisi total

Reabilitas berhubungan dengan ketetapan hasil pengukuran dimana suatu instrumen yang *reliable* akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama meski digunakan dalam waktu yang berbeda.

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi dari pendidik yang kemudian dicari presentasinya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen *modul* pembelajaran berikut:

Tabel 3.8 Kategori Ujian Praktikalitas Produk⁴⁰

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis

⁴⁰ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2023): 75–82.

0% - 20%	Tidak praktis
----------	---------------

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran terintegrasi metode *Role Playing* untuk melatih keterampilan belajar siswa. Proses pengembangan modul ini mengikuti prosedur yang mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Adapun hasil yang diperoleh dalam tahap tersebut bersasarkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

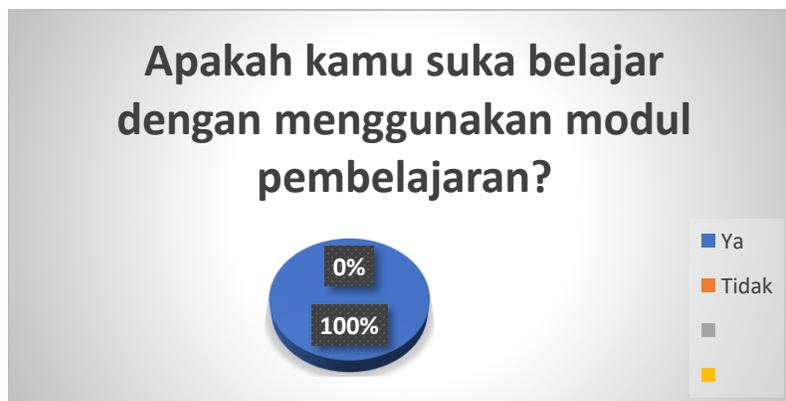
1. Define

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel di SDN 51 Sumarambu. Pada tahapan ini terdapat beberapa tahapan yaitu, analisis siswa, analisis guru, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang dibagikan kepada siswa untuk mengetahui ketertarikan mereka terhadap bahan ajar, khususnya jenis bahan ajar yang mereka inginkan untuk digunakan dalam prose pembelajaran. Dengan mengetahui kebutuhan tersebut, modul pembelajaran dapat disesuaikan agar benar-benar mendukung proses belajar siswa. Peneliti mengumpulkan data dengan

menggunakan angket berbentuk pilihan dengan 10 pertanyaan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Berikut merupakan hasil analisis yang telah dihitung berdasarkan masing-masing indikator.



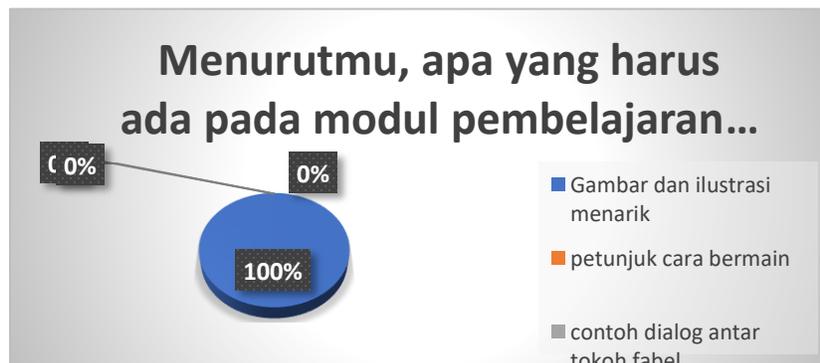
Gambar 4.1 Penggunaan Modul Dalam Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 100% atau 22 peserta didik menyatakan menyukai belajar menggunakan modul pembelajaran. Sebanyak 0% atau 0 peserta didik menyatakan tidak ada peserta didik yang memilih tidak suka modul pembelajaran, yang menandakan bahwa seluruh respon siswa memberikan tanggapan positif terhadap modul pembelajaran. Hal ini bahwa siswa sangat senang ketika pembelajaran di kemas dalam bentuk modul pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.



Gambar 4.2 Lebih Senang dan Aktif dalam Belajar

Berdasarkan pada gambar 4.2 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 95% atau 21 peserta didik sangat senang dan belajar jika memainkan peran dari tokoh fabel, dan 5% atau 1 peserta didik tidak senang belajar dengan memainkan peran dari tokoh fabel. Hal ini menunjukkan dengan belajar sambil bermain siswa akan minat belajar dan menarik perhatian siswa dalam belajar.



Gambar 4.3 Elemen Modul Pembelajaran yang Cocok

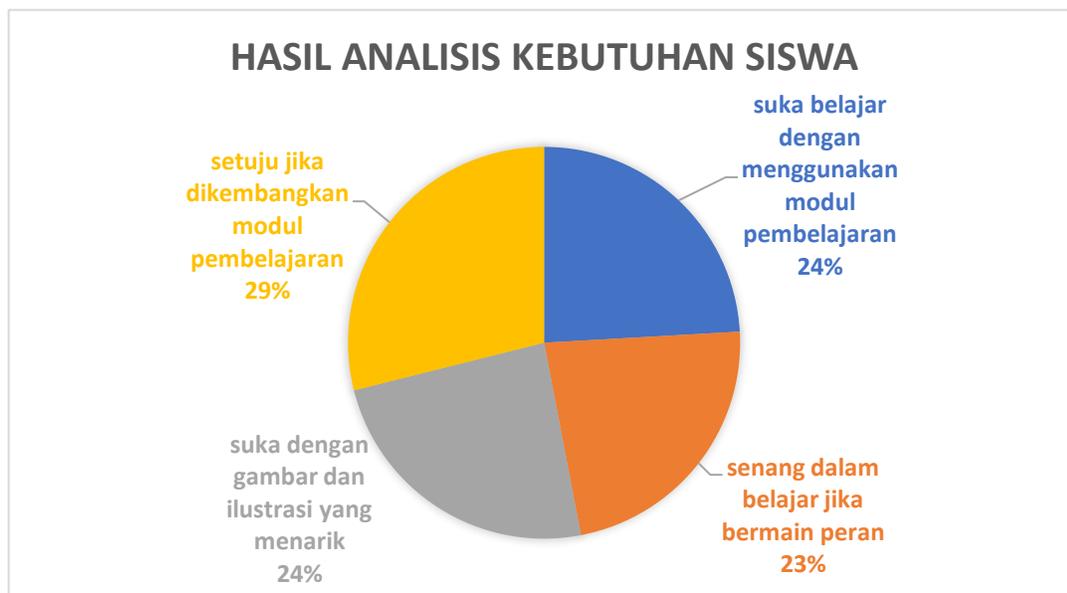
Berdasarkan pada gambar 4.3 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 100% atau 22 peserta didik menyukai gambar dan ilustrasi yang menarik dalam modul pembelajaran, dan 0% atau 0 peserta didik tidak memilih petunjuk cara

bermain dan contoh dialog antar tokoh fabel, yang mana siswa sangat setuju modul pembelajaran yang memiliki gambar dan ilustrasi yang menarik.



Gambar 4.4 Pengembangan Modul Pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 4.4 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 100% atau 22 peserta didik setuju jika modul pembelajaran dikembangkan untuk pembelajaran fabel, dan 0% atau 0 peserta didik tidak ada yang memilih. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dengan modul pembelajaran yang akan dikembangkan yang memiliki gambar dan ilustrasi yang menarik perhatian siswa.



Gambar 4.5 Hasil Analisis Keseluruhan Kebutuhan Siswa

Data tersebut menunjukkan distribusi ketertarikan siswa terhadap berbagai aspek dalam bahan ajar yang akan digunakan. Sebanyak 29% siswa setuju jika modul pembelajaran dikembangkan, dan 24% siswa suka belajar dengan menggunakan modul pembelajaran. Selain itu, 24% siswa suka dengan gambar dan ilustrasi yang menarik pada modul pembelajaran, dan 23% siswa senang dan aktif jika belajar sambil bermain peran.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil wawancara menggunakan angket yang diisi oleh guru kelas II SDN 51 Sumarambu diperoleh informasi, bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu buku cetak. Dimana buku cetak hanya menampilkan teks dan gambar yang kurang menarik bagi sehingga siswa kurang

minat dalam belajar. Dengan adanya modul pembelajaran terintegrasi dengan metode *role playing* dapat membantu siswa aktif dalam mengajar. Modul pembelajaran dengan cerita fabel yang menarik dan ilustrasi gambar menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa yang dipadukan dengan metode *role playing* (bermain peran). Selain itu, modul pembelajaran dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran karena mereka akan bermain peran.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran yang dimaksud untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang dinyatakan berdasarkan analisis. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk menggambarkan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP). Berikut merupakan capaian pembelajaran (CP) dan (TP) dari pembelajaran yang digunakan pada kelas II:

Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran

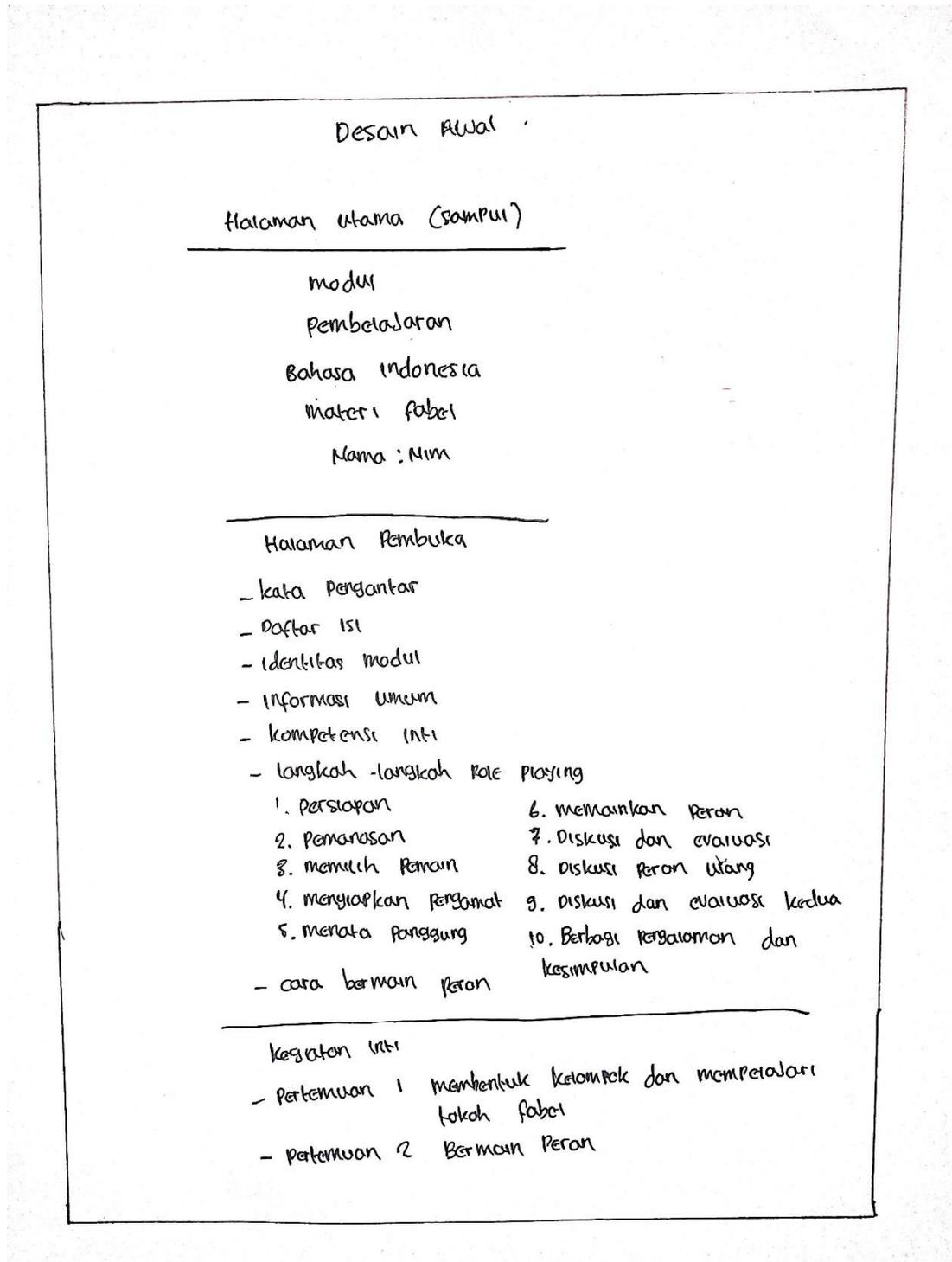
Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Menyimak dan berbicara	1.2 Peserta didik mampu memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia untuk menyimak dan berbicara	Dengan menyimak siswa dapat mengidentifikasi tokoh dan	a. pengenalan materi fabel b. membantuk kelompok peran c. bermain peran

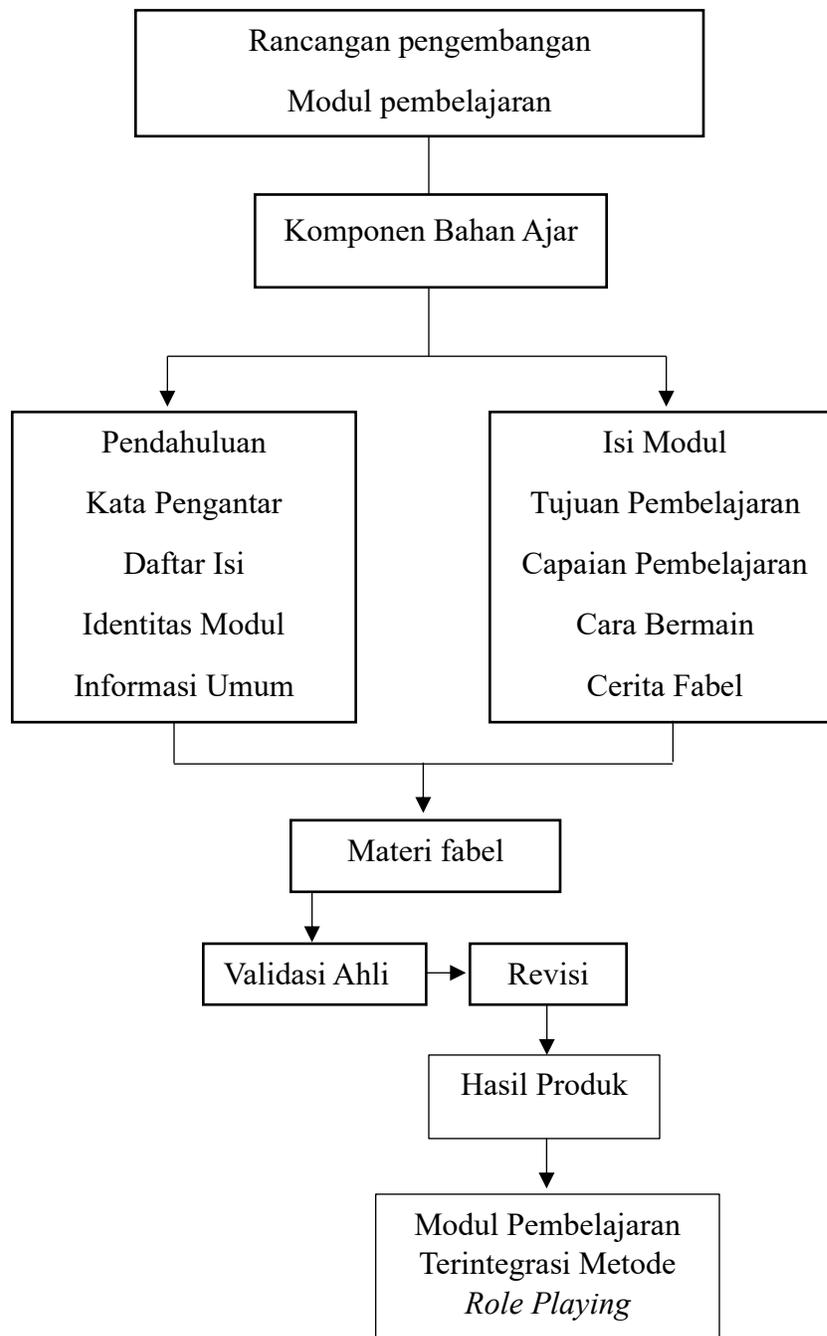
secara terbatas dalam	peristiwa dalam	d. mengeluarkan
berbagai situasi. Mereka	cerita yang	pendapat
dapat menyampaikan	didengar	
pendapat, ide, dan	siswa dapat	
informasi sederhana	menceritakan	
secara lisan maupun	Kembali isi cerita	
tertulis. Mereka juga	menggunakan	
mulai mampu memahami	bahasanya sendiri	
teks cerita dan teks		
informasi sederhana serta		
menanggapi isi teks		
tersebut.		

2. Design

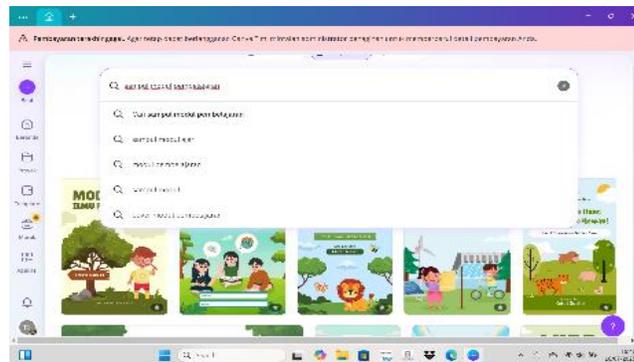
Setelah menyelesaikan analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian, langkah berikutnya adalah memasuki tahap *design* (perancangan). Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel. Pada tahap pengembangan ini pembuatan modul ini menggunakan aplikasi canva dengan menghasilkan tampilan yang menarik dan mudah dipahami siswa. Berikut merupakan desain dan tampilan-tampilan :

Gambar 4.6 Desain Awal

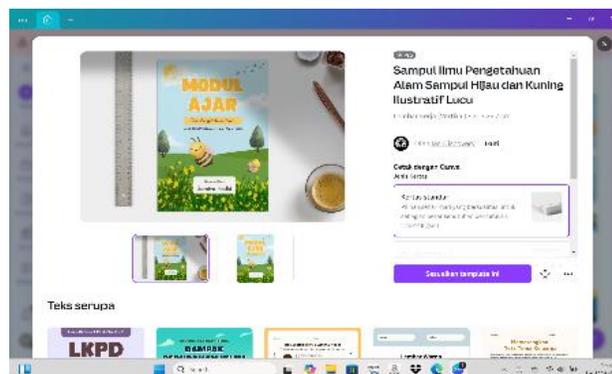




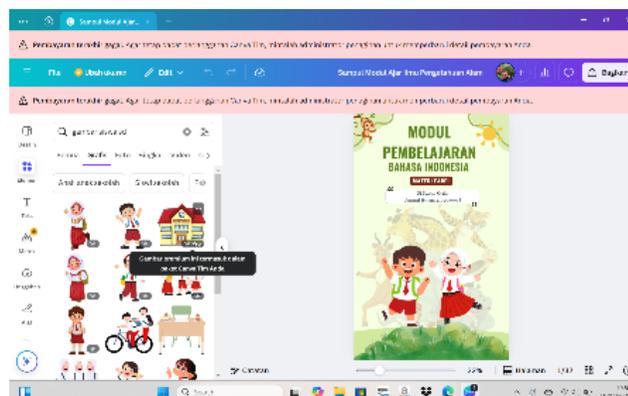
1. Pada halaman awal canva dibagian pencarian ketik “ sampul modul pembelajaran”



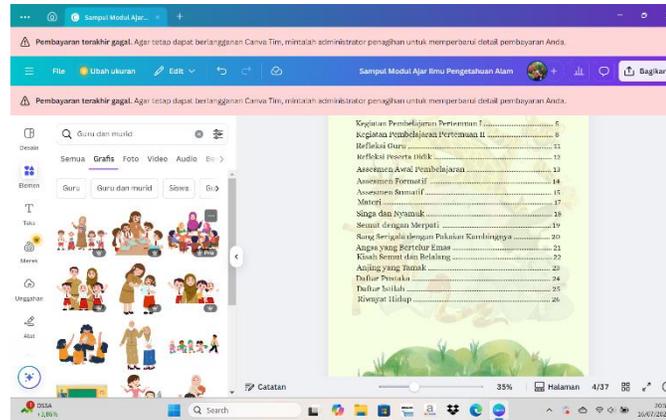
2. Setelah itu pilih template yang di inginkan



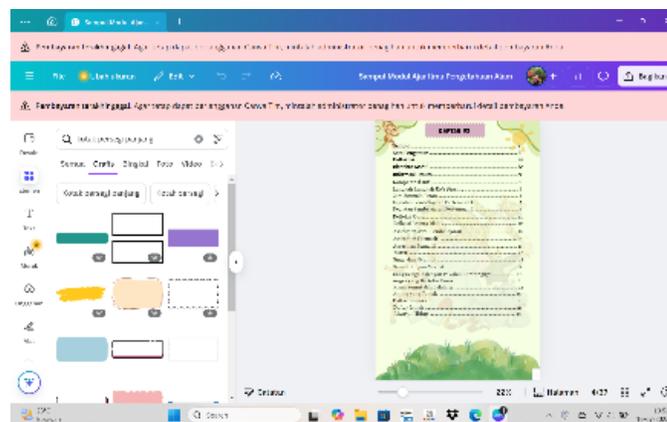
3. Ubah design pada sampul



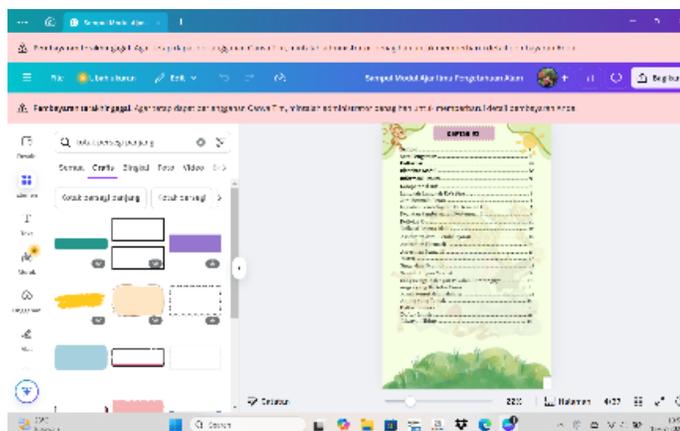
4. Tambahkan elemen-elemen dan font pada template



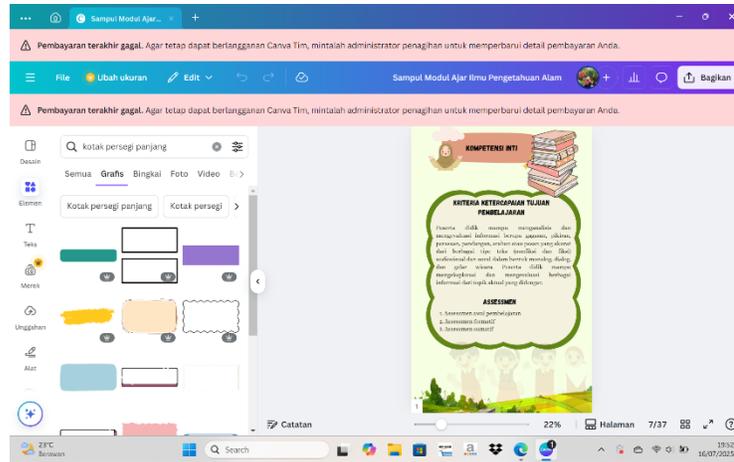
5. Masukkan kata pengantar



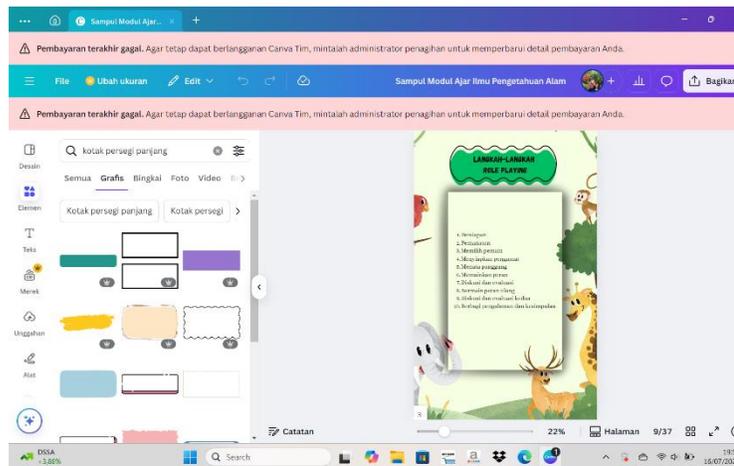
6. Tambahkan daftar isi dan elemen-elemen



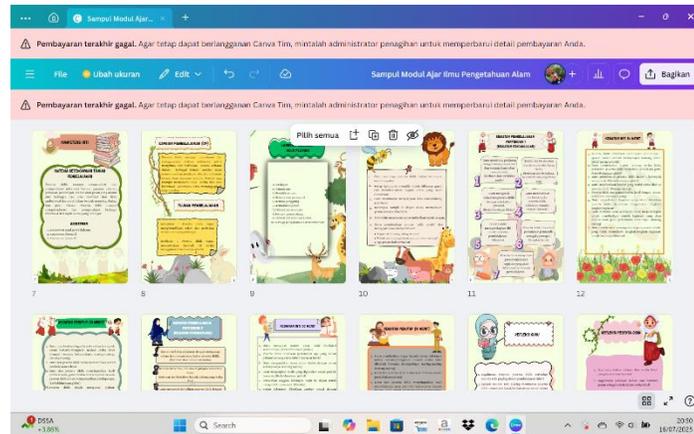
7. Tambahkan kompetensi inti



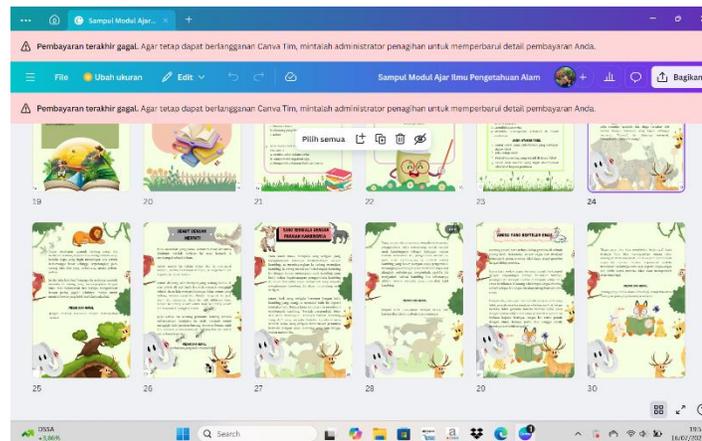
8. Tambahkan langkah-langkah *Role Playing* dan cara bermain peran



9. Tambahkan kegiatan pembelajaran



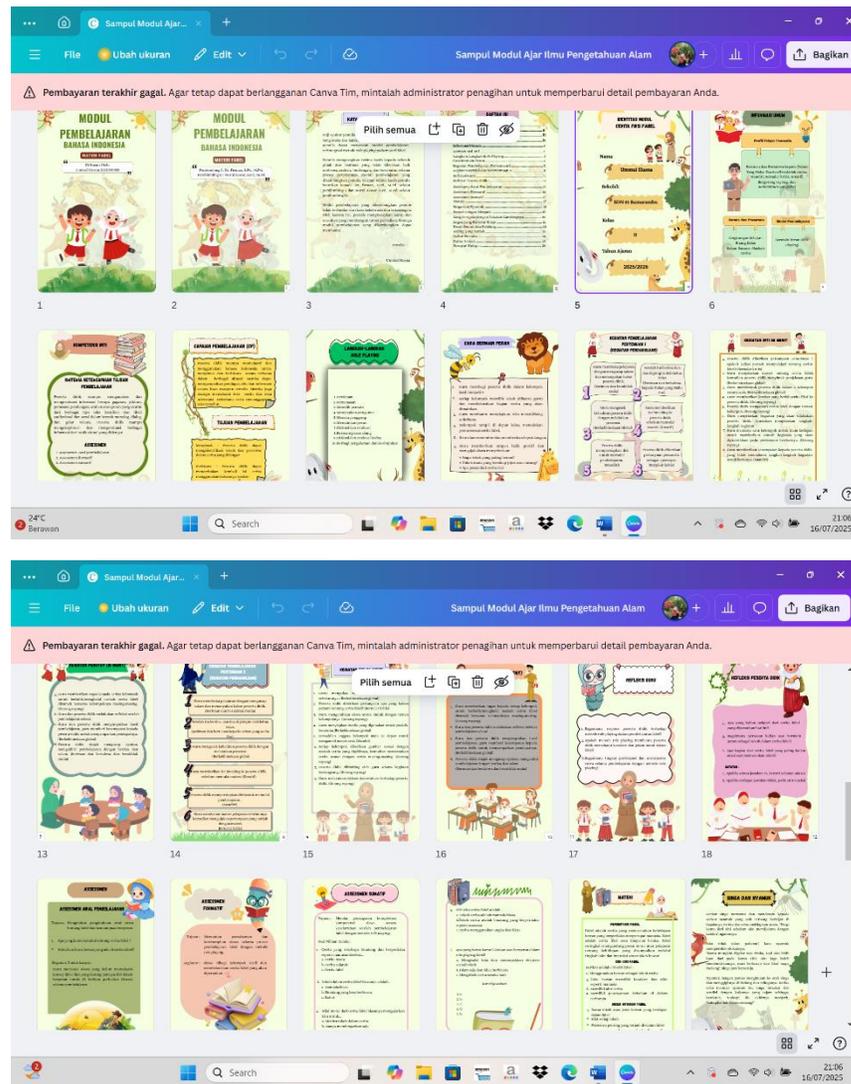
10. Tambahkan materi dan cerita fabel



3. Development

Tahap pengembangan ini, modul pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta kritik dan saran dari validator.

Pada tahapan ini dihasilkan bentuk akhir modul pembelajaran setelah melalui revisi dan masukan dari validator. Berikut merupakan hasil desain modul pembelajaran:



Gambar 4.7 Modul Pembelajaran

Setelah produk yang dikembangkan telah dirampung dirancang, maka tahap selanjutnya dilakukan uji validitas yang melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk

mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut nama-nama validator dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu :

Tabel 4.2 Nama-Nama Validator

No	Nama	Ahli (Pakar)
1	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T	Media
2	Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.	Materi
3	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Pada tahap ini masukkan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, isi materi dan penggunaan kata yang sesuai dengan EYD. Adapun hasil validasi setiap validator setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Validitas

1) Validasi Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yakni ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Media

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
Tampilan Visual	Tampilan modul pembelajaran menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter siswa kelas II	4
Kualitas Gravis dan Animasi	Grafis dan animasi yang digunakan jelas, mendukung materi tidak mengganggu	3
Kemudahan Penggunaan	Modul mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa kesulitan	3
Interaktivitas	Modul menyediakan interaksi yang memadai untuk melibatkan siswa tanpa kesulitan	3
Kesesuain Media dengan Materi	Media yang digunakan sesuai dan mendukung materi fabel dan metode <i>role playing</i>	4
Tata Letak dan Desain Modul	Modul memiliki desain yang menarik dan mudah dipahami	4
Keamanan dan Privasi	Media aman digunakan dan tidak mengandung konten yang tidak sesuai	3
Kreativitaas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi dan <i>metode role playing</i>	3
Total Skor		27
Total Keseluruhan		32
Persentase		84,3%
Kategori		Sangat Valid

Tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 84,3% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada beberapa saran atau masukan dari ahli media agar media dalam modul pembelajaran yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di uji cobakan pada siswa. Adapun hasil revisi yang sesuai dengan saran dari ahli materi sebagai berikut:

- a. Sampul disesuaikan dengan materi (gunakan karakter sesuai dengan sd)
 - b. Daftar isi dan halaman
 - c. Sistematika modul disesuaikan dengan kurikulum Merdeka
- 2) Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Ahli materi

Aspek penilaian	Pernyataan	Penilaian
Kesesuain Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas II	4
Kesesuain dengan Kurikulum	Materi fabel sesuai dengan capaian kurikulum yang berlaku	4
Kebenaran Konsep	Konsep fabel yang disajikan sudah benar secara keilmuan Bahasa Indonesia	3
Keakuratan isi materi	Isi fabel yang disampaikan mengandung moral yang tepat sesuai dengan konsep fabel	4
Keterpaduan materi dan permainan	Materi fabel terintegrasi dengan metode <i>role playing</i> secara relevan dan jelas	3
Keaktualan materi	Materi fabel dan metode <i>role playing</i> relevan dengan kondisi saat ini	4
Keterlibatan siswa	Materi dan aktivitas dapat melibatkan siswa secara aktif	3
Total Skor		25
Total Keseluruhan Skor		28
Persentase		89,2%

Kategori	Sangat Valid
----------	--------------

Tabel 4.4 menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 89,2% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada beberapa saran atau masukan dari ahli materi agar media dalam modul pembelajaran yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di uji cobakan pada siswa. Adapun hasil revisi yang sesuai dengan saran dari ahli materi sebagai berikut:

- a. Pakai angka 1, 2,3 dan seterusnya di cara bermain
- b. Pilihan siswa atau peserta didik
- c. Pakai a kecil pada poin pilihan ganda

3) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Pernyataan	Penilaian
Struktur Kalimat	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan struktur Bahasa Indonesia yang benar	4
Keesftifan Kalimat	Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada inti pembahasan	3

Kejelasan dan Keterbacaan	Kalimat jelas, lugas, serta mudah dipahami oleh siswa kelas II	4
Ketetapan Ejaan	Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan kaidah	3
Ketetapan tata bahasa	Tata bahasa yang digunakan sudah tepat dan konsisten	3
Kebakuan dan Konsistensi Istilah Bahasa Indonesia	Istilah Bahasa Indonesia yang digunakan baku dan konsisten diseluruh modul	4
Kesesuaian Bahasa dengan Tujuan Pembelajaran	Bahasa mendukung pencapaian tujuan dan indikator keterampilan proses Bahasa Indonesia	4
Bahasa yang Memotivasi	Bahasa yang digunakan dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk bertanya atau menggali informasi	4
Total Skor		29
Total Keseluruhan		32
Persentase		90,6%
Kategori		Sangat Valid

Tabel 4.5 menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada beberapa saran atau masukan dari ahli bahasa agar media dalam modul pembelajaran yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di uji cobakan pada siswa. Adapun hasil revisi yang sesuai dengan saran dari ahli Bahasa sebagai berikut:

a. Penggunaan huruf kapital dan tanda baca

1. Hasil Uji Coba Terbatas Modul Pembelajaran Oleh Siswa

Tabel 4.6 Hasil Kepratisan Modul Pembelajaran Oleh Siswa

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1	AR	36	91,6%	Sangat Praktis
2	THI	34	94,4%	Sangat Praktis
3	FT	31	86,1%	Sangat Praktis
4	CS	32	88,8%	Sangat Praktis
5	AHR	32	88,8%	Sangat Praktis
6	QN	30	83,3%	Sangat Praktis
7	AAK	32	88,8%	Sangat Praktis
8	RI	30	83,3%	Sangat Praktis
9	NA	36	91,6%	Sangat Praktis
10	NAU	31	86,6%	Sangat Praktis
11	NFA	36	91,6%	Sangat Praktis
12	NR	36	91,6%	Sangat Praktis
13	SN	28	80,5%	Praktis
14	KS	28	77,7%	Praktis
15	AH	31	86,1%	Sangat Praktis
16	MH	31	86,1%	Sangat Praktis
17	RR	32	88,8%	Sangat Praktis
18	MZM	32	88,8%	Sangat Praktis
19	NL	30	83,3%	Sangat Praktis
20	IM	32	88,8%	Sangat Praktis
21	SA	30	83,3%	Sangat Praktis

22	AG	31	86,1%	Sangat Praktis
	Jumlah	3.869	1.916%	
	Rata-Rata	-	87,9%	Sangat Praktis

Berdasarkan table 4.6 dapat dilihat bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 87,09%, yang menunjukkan bahwa modul tersebut tergolong sangat praktis.

a. Hasil Uji Coba Terbatas Modul Pembelajaran Oleh Guru

Table 4.7 Hasil Kepratisan Modul Pembelajaran Oleh Guru

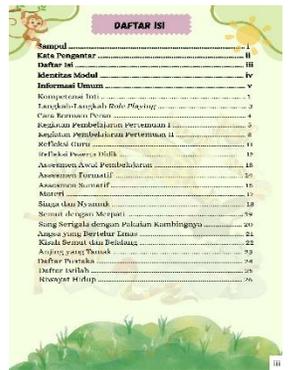
No	Nama Guru	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1	Lay Sanday, S.P.d. SD	32	86,1%	Sangat praktis

Berdasarkan data pada tabel 4.7 dapat dilihat bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari guru. Rata-rata hasil angket mencapai 86,1% yang menunjukkan bahwa modul tersebut berada dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap ini yaitu tahap penyebaran produk dilakukan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh beberapa ahli, modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* yang dikembangkan dan dinyatakan valid oleh tim validator dan sangat praktis dari hasil uji coba secara terbatas

oleh siswa kelas II SDN 51 Sumarambu dan Guru kelas II SDN 51 Sumarambu. Selain itu, modul pembelajaran ini juga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga modul pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil.

Tabel 4.8 Kritik dan Saran

No	Validator Ahli	Kritik dan Saran	Hasil Revisi
1.	Ahli Media	1. Sampul disesuaikan dengan materi (gunakan karakter sesuai dengan sd)	
		2. Daftar isi dan halaman ditambahkan	

3. Sistematika modul disesuaikan dengan kurikulum Merdeka



2. Ahli Materi 1. Pakai angka 1, 2,3 dan seterusnya di cara bermain



1. Pilihan siswa atau peserta didik



2. Pakai a kecil pada poin pilihan ganda



3. Ahli Bahasa Penggunaan huruf kapital dan tanda baca



3. Disseminate

Pada tahap disseminate atau penyebaran, peneliti membaginya menjadi tiga tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu publikasi, distribusi produk, dan pelatihan penggunaan produk. Ketiga tahapan ini dirancang secara sistematis agar modul pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya untuk pengguna saja tetapi bisa dimanfaatkan oleh guru kelas II secara baik.

Pada tahap publikasi peneliti mulai menyebarkan hasil bahan ajar yang telah dikembangkan, yaitu modul pembelajaran kepada guru kelas II sebagai pengguna utama. Penyebaran dilakukan sebagai bagian dari Upaya implementasi dan uji pemanfaatan modul pembelajaran disekolah. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana modul pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, serta dapat masukan dari para guru terkait kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan materi dengan kebutuhan siswa kelas II. Proses ini juga menjadi Langkah awal untuk mengukur kepraktisan modul pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah distribusi produk, yaitu proses menyebarkan atau membagikan modul pembelajaran secara langsung kepada guru kelas II sebagai pengguna utama. Modul dapat didistribusikan dalam bentuk buku cetak untuk mempermudah guru dalam penggunaan modul pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa setiap guru yang menjadi sarana penerima memiliki akses penuh terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Selain itu, pada tahap ini juga diperhatikan aspek teknis seperti kualitas kertas dan kejelasan tulisan dalam buku.

Tahap terakhir adalah pelatihan penggunaan produk, yang merupakan proses pembimbingan kepada guru dalam memahami cara menggunakan modul pembelajaran secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun modul dirancang dengan tampilan buku, guru penting melakukan pelatihan sebelum menggunakan modul pembelajaran. Melalui pelatihan ini guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan modul pembelajaran tetapi juga dapat mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang ada pada modul pembelajaran.

B. Pembahasan

Peneliti ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi dari model pengembangan atau disebut 4D, tahapan pengembangan terdiri dari empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa. Tahapan penelitian yang dilakukan terdiri atas tahap *define* (pendefinisian), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil dari penelitian ini adalah produk serta hasil uji coba penelitian.

Tahap awal pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar, kemudian mendesain rancangan bahan ajar, setelah itu pengembangan bahan ajar dan menguji kevalidan bahan ajar kepada validator ahli sebelum diimplementasikan, setelah bahan ajar valid kemudian dilakukan implementasi bahan ajar sekaligus untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut merupakan kegiatan peneliti mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap kepraktisan bahan ajar modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*.

1. Define

Tahap *define* dilakukakan sebagai langkah awal dalam mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, karakteristik guru, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Proses ini dilakukan melalui penyebaran angket peserta didik dan guru kelas

II di SDN 51 Sumarambu. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kesiapan dan kebutuhan aktual dalam pelaksanaan pembelajaran materi fabel.

Analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif dan melibatkan unsur bermain. Pembelajaran dengan metode ceramah menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang fokus selama proses belajar berlangsung. Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menyenangkan. Modul dengan ilustrasi menarik dan aktivitas peran menjadi pilihan yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak kurang mampu menarik perhatian siswa. Guru menyatakan perlunya mengembangkan bahan ajar inovatif yang mendukung pembelajaran aktif. Modul yang memfasilitasi kegiatan bermain peran diyakini dapat mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman materi fabel.

Tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka pada fase A juga dijadikan acuan dalam proses pendefinisian ini. Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dianalisis untuk memastikan modul yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan kurikulum. Hasil analisis mengarahkan pada pentingnya modul yang tidak hanya menyampaikan isi materi, namun juga membentuk karakter siswa melalui kegiatan berbasis nilai dan moral.

2. *Design*

Tahapan *design* merupakan lanjutan dari proses pendefinisian yang telah mengungkap kebutuhan pembelajaran di kelas II SDN 51 Sumarambu. Perancangan modul dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi fabel yang akan diajarkan. Proses ini diawali dengan penyusunan kerangka modul berdasarkan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Modul dirancang dalam bentuk bahan ajar cetak yang memuat elemen visual seperti gambar, ilustrasi tokoh fabel, dan skenario bermain peran. Setiap bagian modul disusun secara sistematis, dimulai dari tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh cerita fabel, dialog peran, hingga aktivitas evaluasi yang mendukung pencapaian keterampilan literasi dan komunikasi siswa. Format modul dirancang dengan pendekatan tematik agar mudah dipahami dan menarik minat siswa usia dini.

Penyusunan modul dipertimbangkan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa kelas II. Tampilan visual didesain menarik untuk mendukung pemahaman konsep dan menjaga fokus belajar siswa. Aktivitas yang dipilih dalam modul menyesuaikan dengan gaya belajar anak-anak yang cenderung memiliki gaya belajar yang lebih efektif jika melibatkan aktivitas fisik, gerakan dan visual.

Pemilihan media dalam modul mengacu pada prinsip ketrpaduan antara isi materi dengan metode *role playing*. Modul tidak hanya menampilkan teks naratif, tetapi juga menyediakan langkah-langkah metode *role playing*, dan cara bermain *role*

playing. Guru diberi ruang untuk memandu jalannya proses bermain peran dengan fleksibel namun tetap sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang.

Perancangan modul mengutamakan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Materi yang disajikan diurutkan berdasarkan tingkat kesulitan secara bertahap untuk membangun pemahaman konseptual siswa secara berkelanjutan. Pemilihan format modul dicocokkan dengan konteks Sekolah Dasar, sehingga guru tidak memerlukan banyak alat bantu tambahan dalam penerapannya.

Produk awal hasil perancangan modul ini menjadi dasar dalam pelaksanaan tahap pengembangan yang melibatkan validasi oleh ahli dan uji coba terbatas. Perancangan yang matang memastikan bahwa modul tidak hanya layak secara isi, namun juga efektif dalam meningkatkan ketelibatian siswa dalam pembelajaran fabel berbasis metode *role playing*.

3. *Development*

Tahapan *development* merupakan proses inti dalam model 4D yang bertujuan untuk menghasilkan produk modul pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Modul pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi canva untuk membuat tampilan lebih menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Tanjung dan Faiza aplikasi canva memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain.⁴¹ Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis

⁴¹ Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021): 80–89.

yang sudah banyak dikenal, baik dari kalangan guru, siswa maupun mahasiswa.⁴² Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya.⁴³

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*. Bahan ajar ini didesain menggunakan aplikasi canva, kemudian aplikasi canva digunakan sebagai alat untuk mendesain bahan ajar dikembangkan agar memiliki desain menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Tri Wulandari dan Adam Mudinillah yang menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik.⁴⁴

Bahan ajar ini terdiri dari modul pembelajaran yang didalamnya mencakup berbagai komponen penting yaitu sampul, kata pengantar, daftar isi, identitas modul, informasi umum, kompetensi inti, langkah-langkah *role playing*, cara bermain peran, kegiatan pembelajaran, refleksi guru dan peserta didik, assesmen, cerita fabel, daftar pustaka, daftar istilah, riwayat hidup dan sampul belakang. Modul pembelajaran ini dirancang secara sistematis dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang

⁴² Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.

⁴³ Yusnita Adelina Purba, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-x Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia* 6, no. 2 (2022): 1325–34.

⁴⁴ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18.

efektif dan menyenangkan. Modul pembelajaran merupakan bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis untuk pembelajaran.⁴⁵ Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dipelajari oleh siswa karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk.⁴⁶

Setelah mengimplementasikan bahan ajar tersebut, peneliti membagikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa untuk membuktikan kepraktisan dari bahan ajar yang dikembangkan. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas perlu memperhatikan batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik agar mencapai pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar berupa modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* pada materi fabel kelas II SDN 51 Sumarambu yang dikembangkan dibuat dalam bentuk buku yang berisi penjelasan singkat dan menarik.

Modul yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian diuji dan divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui isi, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan penggunaannya dikelas. Validasi dilakukan oleh tiga validator, masing-masing dari aspek materi, media, dan bahasa.

Validator materi menilai kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran konsep fabel, keterpaduan materi dengan metode *role playing*. Hasil validasi menunjukkan bahwa

⁴⁵ Agus Susilo et al., "Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA NI Slogohimo 2014," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26, no. 1 (2020): 50–56.

⁴⁶ Nanang Setiawan, "Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Produktif Dan Kewirausahaan Untuk Siswa Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Smk N 2Pengasih," *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 3, no. 1 (2020): 95–101.

isi materi telah sesuai dengan standar pembelajaran fase A relevan dengan kebutuhan peserta didik kelas II. Perbaikan kecil dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penyederhaan kalimat dan ilustrasi gambar.

Validasi media menyoroti aspek visual dan desain modul. Modul dinilai menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tampilan modul mencakup ilustrasi berwarna, susunan rapi, serta integrasi antara teks dan gambar yang mendukung pemahaman materi. Skor validasi media berada pada kategori sangat praktis, menandakan bahwa modul memenuhi standar keterbacaan dan visual untuk anak usia Sekolah Dasar.

Validasi bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II. Struktur kalimat, kejelasan instruksi, serta kosakata dinilai tepat waktu. Bahasa yang digunakan mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa selama proses bermain peran.

Setelah modul melewati tahap validasi, dilakukan uji coba terbatas terhadap kelompok kecil siswa dan guru di SDN 51 Sumarambu. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap penggunaan modul dalam pembelajaran fabel. Guru memberikan tanggapan positif karena modul memudahkan dalam mengelola pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengikuti aktivitas bermain peran, serta mampu memahami isi cerita dan pesan moral yang disampaikan.

Hasil dari validasi dan uji coba tersebut dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan modul. Modul pembelajaran dinyatakan layak digunakan

berdasarkan hasil validasi dengan kategori sangat valid, serta respon pengguna yang berada pada kategori sangat praktis.

Hasil ketiga validator ahli menyatakan bahwa bahan ajar modul pembelajaran telah memenuhi kategori valid dimana ahli media memberikan 84,3%, ahli materi 89,2%, dan ahli bahasa 90,6%. Meskipun penilaian sudah sangat valid, saran dan masukan dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan modul. Setelah perbaikan modul pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dengan kategori sangat valid, serta respon pengguna yang berada pada kategori sangat praktis.

Bahan ajar modul yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya akan di uji cobakan pada kelas II SDN 51 Sumarambu untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar tersebut. Pada uji coba bahan ajar ini terdapat 22 siswa dan 1 guru kelas II SDN 51 Sumarambu yang akan menjadi validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba bahan ajar modul pembelajaran adalah sangat praktis oleh siswa sebanyak 87,9%. Dari hasil kepraktisan oleh guru sebanyak 86,1%. Dari hasil tersebut bahan ajar modul pembelajaran masuk dalam kategori sangat praktis.

4. *Disseminate*

Tahap *disseminate* merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan 4D. Proses ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mendistribusi modul pembelajaran yang telah dikembangkan kepada pengguna secara lebih luas, baik kepada guru maupun sekolah. modul pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran kelas II SDN 51 Sumarambu.

Disseminate dilakukan melalui integrasi modul ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fabel. Guru menyatakan bahwa modul ini praktis diterapkan karena telah dilengkapi dengan langkah-langkah *role playing*, cara bermain peran, dialog peran, dan ilustrasi cerita yang memudahkan pemahaman siswa. Siswa menunjukkan respon positif terhadap modul yang disebarkan. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlibat aktif dalam memerankan tokoh-tokoh fabel. Aktivitas bermain peran meningkatkan antusiasme belajar dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Siswa juga lebih mudah memahami pesan dan moral dalam cerita karena terlibat langsung dalam jalannya cerita.

Disseminate modul diharapkan menjadi langkah awal untuk pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif di Sekolah Dasar. Modul ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk digunakan pada jenjang dan materi pembelajaran yang berbeda. Keberhasilan penyebaran di SDN 51 Sumarambu menjadi bukti bahwa modul pembelajaran berbasis metode *role playing* layak untuk diterapkan secara lebih luas di Sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan modul pembelajaran terintegrasi metode role playing pada materi fabel SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo sebagai berikut :

1. Pada tahap *design* hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan siswa setuju jika modul dikembangkan dengan menggunakan ilustrasi dan gambar yang menarik dengan metode bermain peran. Hasil analisis guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu buku cetak. Dimana buku cetak hanya menampilkan teks dan gambar yang kurang menarik bagi sehingga siswa kurang minat dalam belajar
2. Pada tahap *design* modul dirancang dalam bentuk bahan ajar cetak yang memuat elemen visual seperti gambar, ilustrasi tokoh fabel, dan skenario bermain peran. Setiap bagian modul disusun secara sistematis, dimulai dari tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh cerita fabel, dialog peran, hingga aktivitas evaluasi yang mendukung pencapaian keterampilan literasi dan komunikasi siswa. Format modul dirancang dengan pendekatan tematik agar mudah dipahami dan menarik minat siswa usia dini.
3. Pada tahap *development* produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing*. Bahan ajar

ini didesain menggunakan aplikasi canva, kemudian aplikasi canva digunakan sebagai alat untuk mendesain bahan ajar dikembangkan agar memiliki desain menarik.

4. Pada tahap *disseminate* dilakukan melalui integrasi modul ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fabel. Guru menyatakan bahwa modul ini dapat diterapkan karena telah dilengkapi dengan langkah-langkah *role playing*, cara bermain peran, dialog peran, dan ilustrasi cerita yang memudahkan pemahaman siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk siswa diharapkan lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan keberanian, kemampuan berbicara, dan pemahaman terhadap nilai-nilai moral dalam cerita fabel.
2. Untuk guru disarankan untuk memanfaatkan modul pembelajaran berbasis metode *role playing* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru juga diharapkan mampu mengelola kegiatan bermain peran dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
3. Untuk sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti modul *role playing* dengan menyediakan fasilitas yang mendukung serta memberikan ruang bagi guru untuk berkreasi dalam

pembelajaran. Penggunaan modul ini dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelas.

4. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan modul pembelajaran serupa pada materi lain atau jenjang kelas berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, Eti Robiatul, and Siti Qomariyah. "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 144–62.
- Akbar, Sarda, Syamsu Sanusi, and Lilis Suryani. "Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Gangguan Kesehatan Pada Organ Peredaran Darah Berbasis Nilai-Nilai Keislaman." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 71–84.
- Ariesanti, Diana, Alif Mudiono, and Slamet Arifin. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 6 (2023): 1896–907.
- Bangun, GJFY, Mustika Wati, and Sarah Miriam. "Pengembangan Modul Fisika Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Sosial Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 3, no. 2 (2019): 77–88.
- Cahyani, Ingrid Dwi, Lukmanul Hakim, and Rina Yuliana. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa Sd." *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 2 (2021): 337–43.
- Departemen Agama, R I. "Al-Qur'an dan Terjemahnya." Bandung: Diponegoro 336 (2021)
- Dewi, Evi Rizkita, and Trisnawati Hutagalung. "Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 2 (2024): 74–85.
- Dewi, Ramla, Eka Poppi Hutami, and Erwatul Efendi. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 85–98.
- Dumaini, Ni Kadek Depi, and Gusti Ayu Nanik Ardhiani. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia." *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 160–76.
- Hasani, Nur Iswanti. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa Sekolah Dasar." PhD Thesis, UNS (Sebelas Maret University), 2013. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/30425>.
- Hasriani, Hasriani, Baderiah Baderiah, Bungawati Bungawati, and Arwan Wiratman. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 1432–40.

- Hastuti, Hastuti, Bulu Kanro, and Muhammad Ihsan. "Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Organ Gerak Hewan Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 1 (2022): 49–62.
- Huliatunisa, Yayah. *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2022.
- Ivantri, Rohmah. "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 1, no. 2 (2021): 185–200.
- Junaedi, Sony. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology." *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021): 80–89.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.
- Manggauk, Nurhayati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu Penting Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qu'ran Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 4 Tana Toraja Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2022." Phd Thesis, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo, 2022. [Http://Repository.Iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/5431/1/Nurhayati%20manggauk.Pdf](http://Repository.Iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/5431/1/Nurhayati%20manggauk.Pdf).
- Mufidah, Siti, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. "Bahan Ajar Berbasis Flipbook Melalui Canva Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 7 (2024): 6793–800.
- Nurseng, Anita Nuana, Syamsu Sanusi, Firman Firman, and Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24.
- Oktivianto, Orchidta Ikhwan, Hudaidah Hudaidah, and Alian Alian. "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang." *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik* 3, no. 2 (2018): 113–18.
- Oktivianto, Orchidta Ikhwan, Hudaidah Hudaidah, and Alian Alian. "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang." *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik* 3, no. 2 (2018): 113–18.
- Pappang, Puput, K. Nurdin, and Dodi Ilham. "Pengembangan Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah Periode Madinah." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2024): 17–22.

- Pebryanti, Zahra, and Desri Nora. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI SMA." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 3, no. 4 (2024): 428–38.
- Purba, Yusnita Adelina. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-x Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia* 6, no. 2 (2022): 1325–34.
- Putri, Nazwa Dwi, Rosdiana Rosdiana, and Nurul Aswar. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Self Directed Learning Tema Sumber Energi Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Konsep* 13, no. 1 (2024): 1–19.
- Rafika, Rafika, Nursyamsi Nursyamsi, and Salmilah Salmilah. "Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al Qur'an Kelas IV MI 26 Batusitanduk." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 1 (2022): 37–48.
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar." *Bahastra* 37, no. 1 (2017): 24–31.
- Salmawati, Salmawati, A. Riawarda, and Dodi Ilham. "Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 361–72.
- Setiawan, Nanang. "Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Produktif Dan Kewirausahaan Untuk Siswa Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Smk N 2Pengasih." *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 3, no. 1 (2020): 95–101.
- Sugiyono, Dr. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2013. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Suharyadi, and Purwanto. *Statistika Untuk Ekonomi Dan Keuangan Modern*. Salemba Empat, 2009.
- Sumantri, Budi Agus, and Nurul Ahmad. "Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Fondatia* 3, no. 2 (2019): 1–18.
- Sumarni, Sri. *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/>.
- Susilo, Agus, Siswandari Siswandari, and Bandi Bandi. "Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA NI Slogohimo 2014." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26, no. 1 (2016): 50–56.
- Syafutri, Husni Dwi, and Fatma Hidayati. "Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak." *Makalah Dipresentasikan Pada Pertemuan Seminar Nasional Sastra Anak Membangun Karakter Anak Melalui Sastra Anak*. Yogyakarta, 2016. <https://pbsi.uad.ac.id/wp-content/uploads/Husni-Dwi-Syafutri-Fatma-Hidayati.pdf>.

- Syamsiyah, Nur. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Eliana Karya Tere-Liye Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Kewarganegaraan." PhD Thesis, IAIN Ponorogo, 2019. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/6736/1/bagian%20depan%20skripsi.pdf>.
- Tando, Muhammad Ardi, Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, Muhammad Hajarul Aswad, Nurdin Kaso, Kaharuddin Kaharuddin, and Yusmiadi Suangga Pabebang. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Dalam Tradisi Bugis Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung." *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* 2 (2022): 1–9. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/1091>.
- Wijayana, Tri Sakti. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Aljabar Peserta Didik Kelas Vii Smp Di Bandar Lampung." Phd Thesis, Universitas Lampung, 2018. <Http://Digilib.Unila.Ac.Id/Id/Eprint/32124>.
- Wisudawati, Woro, and Aida Sumardi. "Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Flipbook." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13789–804.
- Wulandari, Riya, Angelia Timara, Emi Sulistri, and Sumarli Sumarli. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 7, no. 2 (2021): 283–90.
- Wulandari, Tri, and Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.
- Yulvina, Novi. "Pembelajaran Memerankan Isi Fabel Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 2 Lembang Tahun Pelajaran 2017/2018." Phd Thesis, Fkip Unpas, 2019. <Http://Repository.Unpas.Ac.Id/41235/>.
- Yuniar, Vira, Susilawati Susilawati, and Ummul Khair. "Analisis Nilai Karakter Buku Cerita Anak (Dongeng Si Kancil) Dan Implikasinya Pada RPP Kelas V Tema 4." PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2021. <https://etheses.iaincurup.ac.id/id/eprint/1887>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
 Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 NOMOR : 500.16.7.2/2025.0510/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: UMMUL HUSNA
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dusun Kalitata, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102050053

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PEMENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TERINTEGRASI METODE ROLE PLAYING PADA MATERI FABEL SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 51 SUMARAMBU PALOPO
Lamanya Penelitian	: 2 Mei 2025 s.d. 2 Agustus 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 2 Mei 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
 Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
 Pangkat : Pembina IV/a
 NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapoires Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSiE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti



**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU
Alamat : Jl. Pendidikan, Kelurahan Sumarambu Kota Palopo**

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 400.3.5.1/037/SDN.51

Sehubungan dengan Surat Keterangan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP) Kota Palopo, nomor :500.16.7.2/2025.0510/IP/DPMPSTP, Tanggal 2 Mei 2025, perihal Pemohonan Izin Penelitian selama 3 (Tiga) Bulan, Maka Kepala SDN 51 Sumarambu dengan ini menerangkan nama Mahasiswa dibawah ini :

Nama : **UMMUL HUSNA**
NIM : 2102050053
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 51 Sumarambu Mulai 2 Mei 2025 s.d 2 Agustus 2025, guna melengkapi data pada Penulisan Skripsi yang berjudul :

Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode Role Playing Pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Palopo, 2 Agustus 2025
Kepala Sekolah



MUH. ARIF BURNA, S.Pd.SD
NIP. 19850910 200902 1 002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU
Alamat : Jl. Pendidikan, Kelurahan Sumarambu Kota Palopo

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 400.3.5.1/037/SDN.51

Sehubungan dengan Surat Keterangan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP) Kota Palopo, nomor :500.16.7.2/2025.0510/IP/DPMPSTP, Tanggal 2 Mei 2025, perihal Pemohonan Izin Penelitian selama 3 (Tiga) Bulan, Maka Kepala SDN 51 Sumarambu dengan ini menerangkan nama Mahasiswa dibawah ini :

Nama : **UMMUL HUSNA**
NIM : 2102050053
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 51 Sumarambu Mulai 2 Mei 2025 s.d 2 Agustus 2025, guna melengkapi data pada Penulisan Skripsi yang berjudul :

Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode Role Playing Pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Palopo, 2 Agustus 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala SDN 51 Sumarambu

MUH. ARIF BURNA, S.Pd.SD
NIP : 198509102009021002

Lampiran 3 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MODUL
PEMBELAJARAN TERINTEGRASI METODE ROLE PLAYING PADA MATERI
FABEL SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA
PALOPO**

(Instrument Angket Siswa Kelas II SDN 51 Sumarambu)

Identitas Responden

Nama : SITI NURSANIA

Kelas : 2

Usia : 8

Pengantar

Kepada Adik-adik kelas II yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah Modul Pembelajaran terintegrasi *Role Playing*. Untuk partisipasi Adik-adik peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
3. Jika ada pertanyaan terbuka, silakan isi dengan pendapatmu sendiri.

A. Kebutuhan terhadap Modul Pembelajaran

1. Apakah kamu suka belajar dengan menggunakan modul pembelajaran?

Ya

Tidak

2. Apakah kamu pernah menggunakan modul pembelajaran dalam pembelajaran fabel?

Ya, sering

Kadang-kadang

Tidak pernah

3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami cerita fabel dari buku teks saja?

Ya

Tidak

4. Media apa yang biasanya digunakan oleh guru saat mengajar materi fabel?

Buku teks

Lembar kerja siswa (LKS)

Video pembelajaran

Lainnya:

5. Menurutmu, apakah pembelajaran fabel akan lebih menyenangkan jika menggunakan modul yang lebih interaktif?

Ya

Tidak

C. Metode Role Playing dalam Pembelajaran

6. Apakah kamu pernah belajar dengan metode bermain peran (role playing)?

- Ya, sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
7. Jika pernah, apakah metode bermain peran (role playing) membantu kamu memahami cerita fabel lebih baik?
- Ya, sangat membantu
 - Cukup membantu
 - Tidak membantu
8. Apakah kamu merasa lebih senang dan aktif dalam belajar jika bisa memainkan peran dari tokoh fabel?
- Ya
 - Tidak

D. Kriteria Modul yang Dibutuhkan

9. Menurutmu, apa yang sebaiknya ada dalam modul pembelajaran fabel berbasis role playing? (Bisa pilih lebih dari satu)
- Gambar dan ilustrasi menarik
 - Petunjuk cara bermain peran
 - Contoh dialog antar tokoh fabel
 - Latihan soal dan evaluasi
 - Lainnya:
10. Apakah kamu setuju jika modul ini dikembangkan untuk membantu pembelajaran fabel di sekolah?
- Ya
 - Tidak

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MODUL
PEMBELAJARAN TERINTEGRASI METODE ROLE PLAYING PADA MATERI
FABEL SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA
PALOPO**

(Instrument Angket Siswa Kelas II SDN 51 Sumarambu)

Identitas Responden

Nama : Muh. Fauzan Anwar
Kelas : 2
Usia : 8thn

Pengantar

Kepada Adik-adik kelas II yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah Modul Pembelajaran terintegrasi *Role Playing*. Untuk partisipasi Adik-adik peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
3. Jika ada pertanyaan terbuka, silakan isi dengan pendapatmu sendiri.

A. Kebutuhan terhadap Modul Pembelajaran

1. Apakah kamu suka belajar dengan menggunakan modul pembelajaran?
 - Ya
 - Tidak
2. Apakah kamu pernah menggunakan modul pembelajaran dalam pembelajaran fabel?
 - Ya, sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami cerita fabel dari buku teks saja?
 - Ya
 - Tidak
4. Media apa yang biasanya digunakan oleh guru saat mengajar materi fabel?
 - Buku teks
 - Lembar kerja siswa (LKS)
 - Video pembelajaran
 - Lainnya:
5. Menurutmu, apakah pembelajaran fabel akan lebih menyenangkan jika menggunakan modul yang lebih interaktif?
 - Ya
 - Tidak

C. Metode Role Playing dalam Pembelajaran

6. Apakah kamu pernah belajar dengan metode bermain peran (role playing)?

- Ya, sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

7. Jika pernah, apakah metode bermain peran (role playing) membantu kamu memahami cerita fabel lebih baik?

- Ya, sangat membantu
- Cukup membantu
- Tidak membantu

8. Apakah kamu merasa lebih senang dan aktif dalam belajar jika bisa memainkan peran dari tokoh fabel?

- Ya
- Tidak

D. Kriteria Modul yang Dibutuhkan

9. Menurutmu, apa yang sebaiknya ada dalam modul pembelajaran fabel berbasis role playing? (Bisa pilih lebih dari satu)

- Gambar dan ilustrasi menarik
- Petunjuk cara bermain peran
- Contoh dialog antar tokoh fabel
- Latihan soal dan evaluasi
- Lainnya:

10. Apakah kamu setuju jika modul ini dikembangkan untuk membantu pembelajaran fabel di sekolah?

- Ya
- Tidak

Lampiran 4 Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

A. Kebutuhan terhadap Modul Pembelajaran

1. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan modul pembelajaran dalam mengajar fabel?

- Ya, sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

2. Media apa yang biasa digunakan dalam mengajar fabel?

- Buku teks
- Lembar kerja siswa (LKS)
- Video pembelajaran
- PowerPoint
- Lainnya:

3. Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi fabel dengan media yang ada saat ini?

- Ya
- Tidak

4. Jika ya, sebutkan kendala yang sering dihadapi!

Jawaban:

.....

C. Metode Role Playing dalam Pembelajaran

5. Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan metode bermain peran (role playing) dalam pembelajaran fabel?

- Ya, sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

6. Jika pernah, bagaimana respon siswa terhadap metode role playing dalam pembelajaran fabel?
- Sangat antusias dan aktif
 - Cukup antusias
 - Kurang antusias
 - Tidak antusias
7. Apakah metode role playing membantu siswa memahami cerita fabel dengan lebih baik?
- Ya, sangat membantu
 - Cukup membantu
 - Tidak membantu

D. Kriteria Modul yang Dibutuhkan

8. Menurut Bapak/Ibu, fitur apa yang sebaiknya ada dalam modul pembelajaran fabel berbasis role playing? (Bisa memilih lebih dari satu)
- Petunjuk cara bermain peran
 - Contoh naskah dialog antar tokoh
 - Ilustrasi/gambar menarik
 - Lembar evaluasi siswa
 - Lainnya:
9. Apakah Bapak/Ibu setuju jika dikembangkan modul pembelajaran fabel berbasis role playing untuk meningkatkan pemahaman siswa?
- Ya
 - Tidak

E. Saran dan Harapan

10. Apa harapan Bapak/Ibu terhadap modul pembelajaran yang akan dikembangkan?

Jawaban:

Harapan saya, semoga dengan dibenbangkannya
modul pembelajaran dapat membuat siswa
aktif dalam belajar.

**LAMPIRAN VALIDASI PRODUK AHLI MEDIA, MATERI, DAN
BAHASA**

Lampiran 5 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN TERINTEGRASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI FABEL SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Terintegrasi Metode Role Playing pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*" oleh Ummul Husna Nim 2102050053 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* untuk melatih keterampilan proses siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
1. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Visual	Tampilan modul pembelajaran menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter siswa kelas II				✓
2.	Kualitas Grafis dan Animasi	Grafis dan animasi yang digunakan jelas, mendukung materi, dan tidak mengganggu			✓	
3.	Kemudahan Penggunaan	Modul mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa kesulitan			✓	
4.	Interaktivitas	Modul menyediakan interaksi yang memadai untuk melibatkan siswa secara aktif			✓	
5.	Kesesuaian Media dengan Materi	Media yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi gaya dan metode <i>role playing</i>				✓
6.	Tata Letak dan Desain Modul	Modul memiliki desain yang menarik, dan mudah dipahami				✓
7.	Keamanan dan Privasi	Media aman digunakan dan tidak mengandung konten yang tidak sesuai			✓	
8.	Kreativitas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi dan metode <i>role playing</i>			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Sampul disesuaikan dgn materi (Gunakan karakter seni dgn PD SD)
- Daftar Isi & Halaman
- Sistematika modul disesuaikan dgn perkembangan kependidikan.

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 Juni 2025



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP. 197612102005012001

Lampiran 6 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODUL TERINTEGRASI METODE
ROLE PLAYING PADA MATERI FABEL SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Terintegrasi Metode Role Playing pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*" oleh Ummul Husna Nim 2102050053 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap modul pembelajaran terintegrasi metode *role playing* untuk melatih keterampilan proses siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas II				✓
2.	Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi fabel sesuai dengan capaian kurikulum yang berlaku				✓
3.	Kebenaran Konsep	Konsep fabel yang disajikan sudah benar secara keilmuan Bahasa Indonesia			✓	
4	Kecakuran isi materi	Isi fabel yang disampaikan mengandung nilai moral yang tepat dan sesuai dengan konsep fabel				✓
5.	Keterpaduan Materi dan Permainan	Materi fabel terintegrasi dengan metode <i>Role Playing</i> secara relevan dan jelas			✓	
6.	Keaktualan Materi	Materi fabel dan metode <i>Role Playing</i> relevan dengan kondisi saat ini				✓
7.	Keterlibatan Siswa	Materi dan aktivitas dapat melibatkan siswa secara aktif			✓	

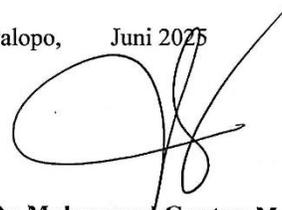
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Parabasi Saari Cetatus!

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- © Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Juni 2025



Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN
TERINTEGRASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI FABEL SISWA SDN
51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Modul Terintegrasi Metode Role Playing pada Materi Fabel Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*" oleh Ummul Husna Nim 2102050053 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap modul pembelajaran terintegrasi metode role playing untuk melatih keterampilan proses siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Struktur Kalimat	Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan struktur bahasa Indonesia yang benar				✓
2.	Keefektifan Kalimat	Kalimat yang digunakan efektif dan langsung pada inti pembahasan			✓	
3.	Kejelasan dan Keterbacaan	Kalimat jelas, lugas, serta mudah dipahami oleh siswa kelas II				✓
4.	Ketetapan Ejaan	Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan kaidah			✓	
5.	Ketetapan Tata Bahasa	Tata bahasa yang digunakan sudah tepat dan konsisten			✓	
6.	Kebakuan dan Konsistensi IFA	Istilah Bahasa Indonesia yang digunakan baku dan konsisten di seluruh modul				✓
7.	Kesesuaian Bahasa dengan Tujuan Pembelajaran	Bahasa mendukung pencapaian tujuan dan indikator keterampilan proses Bahasa Indonesia				✓
8.	Bahasa yang Memotivasi	Bahasa yang digunakan dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk bertanya atau menggali informasi				✓

9.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas II					✓
10.	Keruntutan dan keterkaitan Antarbagian	Kalimat, paragraf, dan bab/subbab tersusun runtut dan saling terkait					✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Silakan digunakan!

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 26 Mei 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas Responden

NAMA : MUH - HABIL

No Absen :

Kelas : 2

B. Pengantar

Dalam rangka untuk mengetahui kepraktisan dari Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode *Role Playing* pada Materi Fabel Di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanna Kota Palopo, saya mohon tanggapan anda mengenai media pembelajaran tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam modul mudah dipahami dan dijelaskan dengan baik			✓	
2.	Modul membuat kalian lebih tertarik untuk belajar dan aktif berpartisipasi			✓	
3.	Teks dalam modul mudah dibaca dan disusun dengan tata letak yang jelas serta nyaman untuk dibaca				✓

4.	Contoh dan latihan soal dalam modul membantu pemahaman kalian terhadap materi yang diajarkan			✓	
5.	Gambar, atau ilustrasi dalam modul membantu memperjelas materi yang dipelajari				✓
6.	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas			✓	
7.	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dimengerti dan tidak membingungkan			✓	
9.	Modul membantu kalian untuk lebih memahami materi dengan lebih baik			✓	
10.	Modul menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan praktis dalam kehidupan sehari-hari kalian.				✓

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas Responden

NAMA : MUJAS YAH ZAHARAN MLIIN

No Absen :

Kelas : 2

B. Pengantar

Dalam rangka untuk mengetahui kepraktisan dari Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode *Role Playing* pada Materi Fabel Di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, saya mohon tanggapan anda mengenai media pembelajaran tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam modul mudah dipahami dan dijelaskan dengan baik				✓
2.	Modul membuat kalian lebih tertarik untuk belajar dan aktif berpartisipasi				✓
3.	Teks dalam modul mudah dibaca dan disusun dengan tata letak yang jelas serta nyaman untuk dibaca			✓	

4.	Contoh dan latihan soal dalam modul membantu pemahaman kalian terhadap materi yang diajarkan				✓
5.	Gambar, atau ilustrasi dalam modul membantu memperjelas materi yang dipelajari				✓
6.	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas			✓	
7.	Modul memberikan informasi yang lengkap dan memadai untuk memahami topik yang dibahas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dimengerti dan tidak membingungkan			✓	
9.	Modul membantu kalian untuk lebih memahami materi dengan lebih baik			✓	
10.	Modul menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan praktis dalam kehidupan sehari-hari kalian.				✓

Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

A. Identitas Responden

NAMA : LAY SANDAT, S.Pd.SD
 INSTANSI : SDN 51 SUMARAMBU
 JABATAN : GURU KELAS

B. Pengantar

Dalam Rangka Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Metode Role Playing Pada Materi Fabel Di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, saya mohon tanggapan ibu mengenai media pembelajaran tersebut, atas perhatian dan kesediaan ibu, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat pernyataan, perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju.

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam modul sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku			✓	
2.	Instruksi dalam modul mudah dipahami oleh siswa, jelas, dan tidak membingungkan			✓	
3.	Modul mudah dibaca, dengan tata letak yang rapi dan penggunaan font yang memadai untuk nyaman membaca			✓	
4.	Modul menyediakan sumber belajar yang cukup, seperti referensi, contoh soal, dan				✓

	aktivitas mendukung				✓
5.	Modul sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif			✓	
6.	Penggunaan gambar, grafik, atau visual lainnya membantu memperjelas materi yang diajarkan				✓
7.	Modul menawarkan variasi metode yang dapat merangsang minat dan pemahaman siswa (misal: diskusi, praktik, dll)			✓	
8.	Modul dapat dipadukan dengan media pembelajaran lain			✓	
9.	Modul mudah diimplementasikan dalam kelas tanpa banyak persiapan atau kesulitan teknis			✓	
10.	Modul dapat mendorong pemahaman siswa secara mendalam tentang topik yang diajarkan			✓	

Komentar dan saran

.....

.....

.....

Palopo,2025

Lay

Lay Sanday S. Pd. SD
Wali Kelas II

Lampiran 10 pengantaran surat meneliti



Lampiran 11 Analisis Kebutuhan Siswa



Lampiran 12 Analisis Kebutuhan Guru



Lampiran 13 Dokumentasi Pertemuan I



Lampiran 14 Dokumentasi Pertemuan II



Lampiran 15 Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas Guru dan Siswa



Lampiran 16 Pelatihan



Lampiran 17 Dokumentasi Pengambilan Surat Setelah Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ummul Husna lahir di Kalitata, 5 Mei 2003. Peneliti merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Enta dan Ibu Rusmawati. Saat ini peneliti bertempat tinggal di desa Kalitata, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun pendidikan yang di tempuh oleh peneliti yaitu dimulai dari pendidikan tingkat SD tepatnya di SDN 205 Kalitata, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ditingkat SMP, tepatnya di SMP 2 Malangke Barat, selanjutnya menempuh pendidikan di SMK di SMK 1 Palopo dan dinyatakan lulus pada tahun 2021. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah di kampus Institut Agama Islam Negeri Kota Palopo.