

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF  
MENGUNAKAN MEDIA *EDPUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA  
KELAS VII DI SMP NEGERI 10 DENPASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Oleh  
I Gusti Ayu Putri Pradnyandari  
NIM 1712011047**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA**

**JURUSAN BAHASA SASRA INDONESIA DAN DAERAH**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2024**

# SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MECAPAI  
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,

Pembimbing II,



Ade Asih Susiari Tantri, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198709182015042001



Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198702072015041001

Skripsi oleh I Gusti Ayu Putri Pradnyandari ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal, 20 Mei 2024

Dewan Penguji,



(Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198104192006042002

Ketua

Penguji I



(Ade Asih Susiari Tantri, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198709182015042001

Anggota


Penguji II



(Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198702072015041001

Anggota

Penguji III



(Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198502202008122005

Anggota

Diterima oleh Panitia Ujian Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 30 Mei 2024

**Mengetahui,**

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



(Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198104192006042002

(Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd., M.Pd.)  
NIP. 198502202008122005

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



(Drs. I Gede Nurjaya, M. Pd.)  
NIP. 196503201990031002

**MOTTO**

**BERUSAHA ADALAH KEKUASAN MANUSIA  
SEDANG HASIL ADALAH HADIAH DARI TUHAN  
ATAS APA YANG DIUPAYAKAN**



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena berkat rahmat dan karunia-Nya serta kerja keras penulis selama ini, dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Media *edpuzzle* dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Selama penyusunan skripsi ini telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, untuk itu tidak lupa penulis ucapkan terima kasih

1. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan pelayanan di tingkat fakultas baik di bidang akademik maupun non akademik,
2. Dr. I Wayan Artika, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah yang senantiasa memberikan pelayanan di tingkat jurusan serta mengoordinir ujian skripsi dengan baik,
3. Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd, M.Pd., selaku Koordinator Progam Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan pelayanan di tingkat prodi serta mengatur jadwal perkuliahan secara baik dan efesien,
4. Ade Asih Susiari Tantri, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi,

5. Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, masukan, dan solusi untuk memecahkan masalah pembahasan yang dialami selama penyusunan skripsi ini,
6. Prof. Dr. Drs. I Wayan Rasna, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dalam hal penyusunan KRS dan konsultasi masalah yang dihadapi selama mengikuti perkuliahan,
7. Bapak/Ibu dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang dengan sepenuh hati dan sabar membagi ilmu dari awal hingga kini,
8. I Wayan Sumiara, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 10 Denpasar yang telah memberikan fasilitas serta kemudahan lainnya, sehingga penulis bisa melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan lancar,
9. Ni Wayan Taman Asrini, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII A, VII B, VII H, dan VII I serta validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis selama mengumpulkan data di SMP Negeri 10 Denpasar,
10. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini,
11. seluruh siswa kelas VII A, VII B, VII H, VII I SMP Negeri 10 Denpasar yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data,
12. rekan-rekan mahasiswa di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang senantiasa memberikan semangat dan menghibur penulis agar tetap semangat,

13. I Gusti Ngurah Made Sudarmana, S.Pd., dan Gusti Ayu Wardani, S.Pd., selaku orang tua beserta kakak saya I Gusti Ayu Putri Prawitasari, S.Pd., yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, nasihat, dan kasih sayang tanpa henti demi kesuksesan dan kebahagiaan saya yang tidak pernah akan tergantikan, dan

14. teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, kebaikan, semangat, dan senantiasa mendengarkan keluh kesah saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua, khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Badung, 30 April 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN .....	v
MOTTO .....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Pengembangan.....	9
1.6 Manfaat Pengembangan.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	11

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
1.9.1 Asumsi Pengembangan .....	12
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan .....	12
1.10 Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
2.1 Deskripsi Teoritis .....	16
2.1.1 Video Interaktif .....	16
2.1.2 Media <i>edpuzzle</i> .....	17
2.1.3 Pembelajaran Cerita Fantasi .....	20
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	27
2.3 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Model Penelitian Pengembangan .....	32
3.1.1 Jenis dan Rancangan Penelitian .....	32
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	34
3.4 Uji Coba Produk .....	38
3.4.1 Desain Uji Coba .....	38
3.4.2 Subjek Uji Coba .....	40
3.5 Jenis Data .....	41
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	43
3.7 Teknik Analisis Data .....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	55
4.1 Hasil Penelitian .....	55
4.1.1 Hasil Rancang Bangun.....	55
4.1.2 Hasil Validitas Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	76
4.1.3 Hasil Kepraktisan Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	79
4.1.4 Hasil Keefektifan Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	82
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	86
4.2.1 Rancang Bangun Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	86
4.2.2 Validitas Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	90
4.2.3 Kepraktisan Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	93
4.2.4 Keefektifan Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	95
4.3 Implikasi Penelitian.....	97
BAB V PENUTUP.....	99
5.1 Simpulan .....	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN.....	105
RIWAYAT HIDUP.....	139



## DAFTAR TABEL

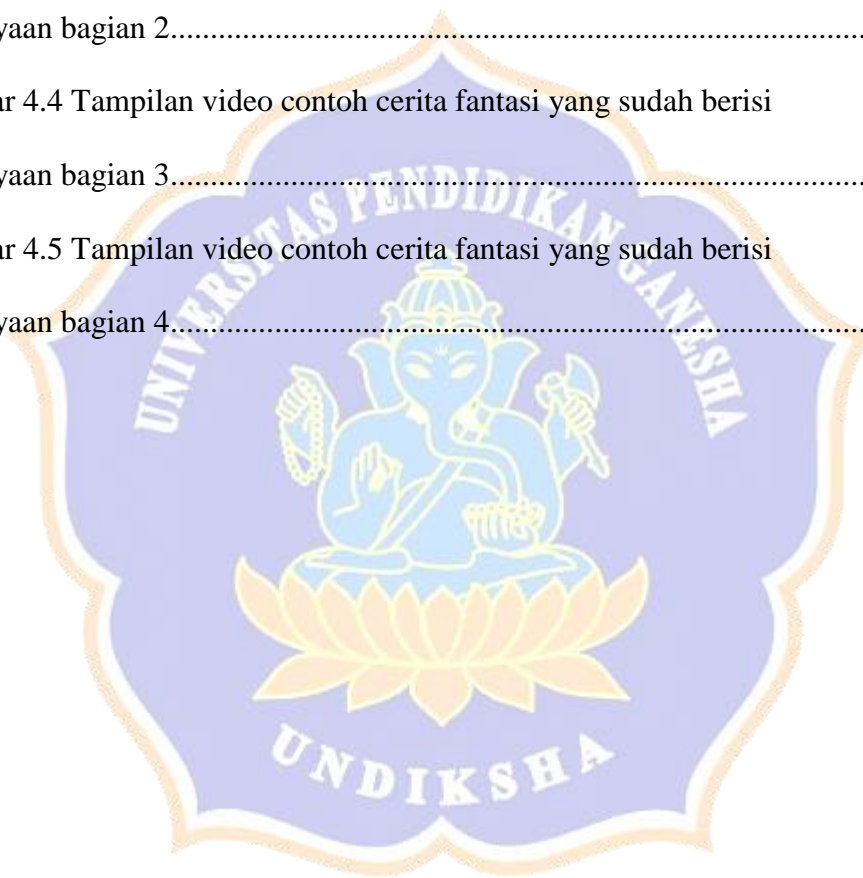
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Evaluasi .....	47
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Penilaian Validasi Produk.....	51
Tabel 3.6 Tingkat Penilaian Kepraktisan Produk .....	52
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi .....	57
Tabel 4.2 Komponen Penyusun Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .....	59
Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk oleh Ahli Materi.....	67
Tabel 4.4 Penilaian Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> oleh Ahli Materi .....	68
Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media .....	69
Tabel 4.6 Penilaian Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> oleh Ahli Media.....	74
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validitas Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> oleh Ahli Materi .....	76
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validitas Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> oleh Ahli Media.....	77
Tabel 4.9 Tingkat Validitas Video Interaktif Menggunakan Media <i>edpuzzle</i> .	78
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Perorangan .....	79
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	80
Tabel 4.12 Tingkat Kepraktisan Video Interaktif Menggunakan Media	

<i>Edpuzzle</i> .....	82
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas .....	83
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas.....	83
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis VII A dan VII B .....	84
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis VII A dan VII I.....	84
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis VII H dan VII B .....	85
Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis VII H dan VII I.....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 4.1 Tampilan <i>edpuzzle</i> saat mengunggah video.....	61
Gambar 4.2 Tampilan video contoh cerita fantasi yang sudah berisi pertanyaan bagian 1.....	62
Gambar 4.3 Tampilan video contoh cerita fantasi yang sudah berisi pertanyaan bagian 2.....	63
Gambar 4.4 Tampilan video contoh cerita fantasi yang sudah berisi pertanyaan bagian 3.....	64
Gambar 4.5 Tampilan video contoh cerita fantasi yang sudah berisi pertanyaan bagian 4.....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 02. Surat Permohonan sebagai Ahli Media .....	106
Lampiran 03. Modul Ajar .....	107
Lampiran 04. Angket Validasi Materi .....	110
Lampiran 05. Angket Validasi Media.....	113
Lampiran 06. Angket Respon Siswa.....	116
Lampiran 07. Tes Evaluasi.....	118
Lampiran 08. Angket Penilaian Validasi Ahli Materi .....	124
Lampiran 09. Angket Penilaian Validasi Ahli Media.....	126
Lampiran 10. Angket Respon Siswa.....	129
Lampiran 11. Hasil Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi dan Media.....	133
Lampiran 12. Hasil Uji Statistik Tes Evaluasi.....	135
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	137

