

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

Oleh

I Gusti Ayu Putri Pradnyandari, NIM 1712011047

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar; (2) mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Sumber data pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VII. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, dan tes evaluasi. Tempat penelitian berlangsung di SMP Negeri 10 Denpasar. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video interaktif. Hasil penelitian menunjukkan (1) rancang bangun dari video interaktif yang dibuat sudah sesuai persyaratan video yang baik; (2) validitas video interaktif sebesar 4,26 dengan kriteria sangat valid; (3) kepraktisan video interaktif sebesar 4,42 dengan kriteria sangat praktis; (4) keefektifan video interaktif dari rata-rata nilai *posttest* siswa lebih tinggi daripada siswa kelas konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, video interaktif yang dikembangkan sangat valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi cerita fantasi kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar.

Kata kunci: Cerita fantasi, media pembelajaran video, pengembangan media, video interaktif

**INTERACTIVE VIDEO DEVELOPMENT USING EDPUZZLE MEDIA IN
LEARNING FANTASY STORIES IN GRADE VII STUDENTS AT SMP
NEGERI 10 DENPASAR**

By

I Gusti Ayu Putri Pradnyandari, NIM 1712011047

Indonesian Language and Literature Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of interactive video development using edpuzzle media in learning fantasy stories in grade VII students at SMP Negeri 10 Denpasar; (2) describe the level of validity, practicality, and effectiveness of interactive videos using edpuzzle media in learning fantasy stories in grade VII students at SMP Negeri 10 Denpasar. This type of research is development research with an ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The data sources in this study are material experts, media experts, and class VII students. The data collection instrument uses validation sheets of material experts and media experts, student response questionnaires, and evaluation tests. The research took place at SMP Negeri 10 Denpasar. Data analysis was carried out descriptively to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive videos. The results showed that (1) the design of the interactive video made was in accordance with the requirements of a good video; (2) the validity of interactive video of 4.26 with very valid criteria; (3) the practicality of interactive video of 4,42 with very practical criteria; (4) the effectiveness of interactive videos from the average posttest score of students is higher than that of conventional graders. Based on the results of the study, the interactive video developed is very valid, practical and effective to be used as a learning medium for class VII fantasy story material at SMP Negeri 10 Denpasar.

Keywords: Fantasy stories, interactive videos, media development, video learning media