

## LAMPIRAN

## Lampiran 01. Surat Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116  
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561  
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 3101/UN48.7.1/DT/2022

25 Oktober 2022

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 10 Denpasar  
 di Denpasar

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: I GUSTI AYU PUTRI PRADNYANDARI
NIM	: 1712011047
Jurusan	: Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul	: Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Media edpuzzle dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,  
 Wakil Dekan I,



**Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

## Lampiran 02. Surat Permohonan sebagai Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN BAHASA SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
Jalan A. Yani No. 67 Singaraja Bali, Kode Pos 81116  
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561

Singaraja, 20 Oktober 2022

Nomor : 3018/UN48.7.6/KP/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan sebagai Ahli media

Kepada Yth.

1. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. (Ahli Media)

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian skripsi dengan Judul "Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Media edpuzzle dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar" sebagai berikut :

Nama : I Gusti Ayu Putri Pradnyandari  
Nim : 1712011047  
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Pembimbing 1 : Ade Asih Susiari Tantri, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing 2 : Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd.

Membutuhkan VALIDATOR AHLI MEDIA dan dalam hal ini mohon kesediaan Bapak dan Ibu untuk membantu mahasiswa sehingga proses penelitiannya berjalan lancar.

Demikianlah surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,

Dr. I Wayan Artika, S.Pd., M.Hum.  
NIP 196707051994031004

Lampiran 03. Modul Ajar

**MODUL AJAR**  
**MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**  
**TEKS CERITA FANTASI**

Sekolah : SMP Negeri 10 Denpasar

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Teks Cerita Fantasi

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

**A. Elemen Membaca dan Memirsa**

Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visul dan audiovisual untuk menemukan maknanya yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audivisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari materi teks cerita fantasi, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis struktur dan kaidah bahasa teks cerita imajinasi (fantasi) dengan logis.

**C. Materi Pokok**

1. Struktur cerita fantasi
2. Kaidah kebahasaan cerita fantasi

#### D. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : *edpuzzle* dan *Whatsapp*
2. Alat : Gawai dan Laptop
3. Sumber Pembelajaran : Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII

#### E. Kegiatan Pembelajaran

<b>Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. KBM diawali dengan salam pembuka, menanyakan kabar peserta didik beserta kesiapannya untuk memulai kegiatan pembelajaran di kelas.</li> <li>2. Guru mengirim <i>link</i> tautan <i>edpuzzle</i> melalui <i>Whatsapp</i> agar siswa segera bergabung dan mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>3. Melalui <i>edpuzzle</i> guru memimpin doa untuk memulai pembelajaran, apersepsi, motivasi, menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran.</li> </ol>
<b>Inti</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui <i>edpuzzle</i> guru menjelaskan materi tentang teks cerita fantasi dari aspek struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.</li> <li>2. Siswa menyimak materi tersebut dengan mendengarkan dan melihat tayangan video pembelajaran.</li> <li>3. Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.</li> <li>4. Guru menampilkan contoh cerita fantasi dalam bentuk video interaktif.</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang akan muncul pada menit-menit tertentu dari contoh cerita fantasi tersebut.</li> <li>6. Guru memonitor kegiatan siswa secara berkala.</li> </ol>
<b>Penutup</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi umpan balik terhadap refleksi pembelajaran di kelas.</li> <li>2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya.</li> <li>3. Guru memberikan tugas dalam bentuk tes evaluasi.</li> <li>4. Guru memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.</li> <li>5. Guru mengucapkan salam penutup.</li> </ol>

**F. Penilaian**

Sikap : Pengamatan langsung

Pengetahuan : Tes evaluasi

Keterampilan : Produk

Mengetahui,  
Kepala SMP Negeri 10 Denpasar

Denpasar,  
Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

I Wayan Sumiara, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19680506 199802 1 005

Ni Wayan Taman Asrini, S.Pd.  
NIP. 19880720 202012 2 004



Lampiran 04. Angket Validasi Materi

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

Nama :  
 NIP :  
 Jabatan :  
 Instansi :

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik  
 Skor 4 = Baik  
 Skor 3 = Cukup Baik  
 Skor 2 = Kurang Baik  
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang ( √ ) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.



## B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	TB	KB	CB	B	SB
		1	2	3	4	5
<b>A. Kelayakan Isi</b>						
1.	Materi yang disajikan mencakup materi dalam Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran					
2.	Materi pada media relevan dengan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai					
<b>B. Keakuratan Materi</b>						
1.	Keakuratan konsep dan definisi					
2.	Keakuratan istilah-istilah					
3.	Keakuratan contoh cerita fantasi					
4.	Keakuratan kajian pustaka					
<b>C. Penilaian Bahasa</b>						
1.	Kebakuan bahasa yang digunakan pada media					
2.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan					
3.	Keefektifan kalimat yang digunakan pada media					
4.	Kesesuaian dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

(Sumber: Dimodifikasi dari Anggraeni & Kustijono, 2013)

## C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian media di atas, video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII ini dinyatakan.

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Masukan, Saran, Komentar:

.....  
.....  
.....  
.....

....., ..... 2022

Validator,





Lampiran 05. Angket Validasi Media

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

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik  
 Skor 4 = Baik  
 Skor 3 = Cukup Baik  
 Skor 2 = Kurang Baik  
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang (  $\checkmark$  ) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

## B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	TB	KB	CB	B	SB
		1	2	3	4	5
<b>A. Penggunaan Produk</b>						
1.	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan					
2.	Video dapat diakses menggunakan komputer, laptop, maupun <i>handphone</i>					
<b>B. Kualitas Media</b>						
1.	Kualitas teks					
	a. Ukuran <i>font</i>					
	b. Warna <i>font</i>					
	c. Tata letak					
2.	Kualitas video yang disajikan					
	a. Kejelasan tampilan					
	b. Daya tarik					
	c. Kelancaran video					
3.	Kualitas audio yang disajikan					
	a. Ketepatan <i>music (backsound)</i> yang digunakan					
	b. Kejelasan suara yang dihasilkan					
<b>C. Manfaat</b>						
1.	Kuis <i>edpuzzle</i> di pertengahan video dapat digunakan untuk membantu siswa lebih aktif					
2.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi					
3.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa					

4.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik					
----	--	--	--	--	--	--

(Sumber: Dimodifikasi dari Shofa, 2019)

### C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian media di atas, video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII ini dinyatakan.

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Masukan, Saran, Komentar:

.....

.....

.....

.....

....., ..... 2022

Validator,

---

NIP.

## Lampiran 06. Angket Respon Siswa

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

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan saksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (  $\surd$  ) pada kolom jawaban yang telah disediakan.  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jawaban terhadap angket tidak akan memengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan Anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan dan nama lengkap pada akhir angket.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik					
2.	Kombinasi ilustrasi-ilustrasi pada video interaktif sudah sesuai					
3.	Ilustrasi dan suara pada video interaktif sudah jelas					

4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami					
5.	Materi dipaparkan dengan sederhana					
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar					
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan <i>edpuzzle</i>					
8.	Video interaktif mampu mengilustrasikan materi pembelajaran					
9.	Video interaktif dapat membuat materi menjadi lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami					
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah sesuai					

(Sumber: Dimodifikasi dari Putri, 2019)

Masukan, Saran, Komentar:

.....

.....

.....

.....

....., ..... 2022

Siswa Kelas VII,

## Lampiran 07. Tes Evaluasi

**TES EVALUASI**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas** : VII  
**Materi** : Teks Cerita Fantasi  
**Soal** : Pilihan Ganda

➤ **Tuliskan identitas dengan lengkap dan jelas!**

**Nama** :  
**Kelas** :  
**No. Absen** :

➤ **Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d di depan jawaban yang benar!**

1. **Bacalah kutipan cerita fantasi berikut dengan cermat!**

Di sebuah desa terpencil hiduplah sepasang suami istri yang bekerja sebagai petani. Keduanya hidup tentram dan bahagia. Suatu hari mereka menemukan seorang bayu di swah, kemudian diasuhnya dengan penuh kasih sayang. Bayi tersebut sekarang sudah besar. Dia diberi nama si Jebul.

Struktur teks cerita fantasi tersebut, termasuk bagian ...

- a. orientasi
- b. komplikasi/konflik
- c. resolusi
- d. ending

2. **Bacalah teks cerita fantasi berikut untuk menjawab soal nomor 2 dan 3!**

Di bawah pohon waru Saidah menggelar dagangan nasi pecelnya. Jakun si Ujang turun naik, ususnya terasa pedih. “Masih pagi kok pulang, Jang?”, tanya Saidah. “Sakit?” Ujang menggeleng dan tersenyum. Saidah memperhatikan bibirnya membiru dan kedua telapak tangannya pucat.



Setelah dekat, Saidah mendengar suara kruyuk dari perut Ujang. Ujang duduk di depan lapak dagangan. “Makan, Jang?” “Tidak minum saja. Lenganku makin kurus, aku tak ingin menambah utang”. “Iya, ya Jang! Tapi kalian lapar kan?”.

Latar pada kutipan cerita fantasi tersebut adalah ....

- a. di pasar, siang hari
- b. di depan lapak, siang hari
- c. di bawah pohon, pagi hari
- d. di pasar, pagi hari

3. Perwatakan tokoh Saidah pada cerita tersebut adalah ....

- a. pemarah
- b. sombong
- c. perhatian
- d. pemalu

4. **Cermati paragraf berikut!**

“Hm... kebiasaan Naomi deh,” sahut Sarah datar. Dia tidak asing lagi dengan kebiasaan sahabatnya itu. Kemudian lanjutnya, “Eh Mi, tahu nggak? Nasi itu bisa nangis lho, kalo kalian gituin terus,” Sarah pura-pura asyik dengan baksonya, tapi matanya melirik tajam ke arah sahabatnya itu. Sementara Naomi, saat mendengar “nasi menangis” langsung melotot.

Keajaiban tokoh dalam teks tersebut adalah ....

- a. kebiasaan naomi tidak menghabiskan makanan
- b. nasi bisa nangis
- c. sahabat Naomi yang tidak asing dengan kebiasaan Naomi
- d. Sarah pura-pura asyik dengan baksonya

5. **Bacalah penggalan cerita berikut dengan cermat!**

Aquanus berasal dari lingkungan keluarga kerajaan laut. [.....] sangat sederhana dan ingin dekat dengan rakyatnya.

Kata ganti orang yang tepat untuk melengkapi teks tersebut adalah ....

- a. mereka
- b. kita
- c. ia
- d. kami

6. **Cermati paragraf berikut!**

(1) “Saya ingin mencoba petualangan indah itu Bu. (2) Saya punya sahabat yang menyukai warna itu,” Anika meyakinkan ibunya. (3) Dengan kesepakatan ketiga sahabat itu berkumpul di rumah Anika. (4) Minggu pukul 9 pagi mereka semua masuk ke kamar Anika yang serba Biru dan membuat mereka serasa berada di langit.

Kalimat yang menunjukkan makna kias pada penggalan cerita di atas terdapat pada kalimat nomor ....

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

7. **Bacalah kutipan cerita fantasi berikut dengan cermat!**

Kera pun menjerit lebih kencang karena kesakitan. Ia berniat kabur, tetapi saat akan membuka pintu, lebah di langit langsung menyengatnya. Kera yang ketakutan itu segera berlari keluar rumah. Saat itulah sapi menjegal kakinya di bawah tangga.

Suasana atau perasaan kera pada saat itu adalah ....

- a. senang
- b. marah
- c. takut
- d. cemas

8. **Cermati paragraf berikut!**

(1) Hutan Sierra memiliki kekuatan magis menakjubkan. (2) Siapa saja yang masuk tanpa izin dan tidak diinginkan oleh penguasa hutan tidak akan pernah kembali pulang. (3) Hanya orang berhati suci bisa masuk ke dalamnya dan mengambil semua sumber kehidupan yang dibutuhkan. (4) Ia adalah Kudo, kakek tua renta dan miskin yang selalu datang setiap pagi.

Kalimat yang menunjukkan makna khusus pada penggalan cerita di atas terdapat pada kalimat nomor ....

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

9. **Bacalah kutipan cerita fantasi berikut dengan cermat!**

Di suatu kampung yang damai, hidup sepasang suami istri yang miskin. Mereka tinggal di sebuah gubuk berdinding kulit kayu dan beratap rumbia di pinggir hutan. Sebagian atapnya sudah berlubang. Jika hujan datang, suami istri itu sibuk menambal atap tersebut dengan daun-daun kayu yang besar.

Latar tempat cerita tersebut adalah ....

- a. desa yang ramai
- b. kota yang ramai
- c. negeri yang aman dan damai
- d. suatu kampung di pinggiran hutan

10. **Bacalah penggalan cerita berikut dengan cermat!**

Saya mempunyai anak yang bernama Candy. Ia tertidur sejak **dua tahun** yang lalu dikarenakan ia memakai tiga kalung berlian sekaligus,” Setetes air mata pun jatuh dari wajah Sang Ratu.

Kata yang dicetak tebal merupakan ciri kebahasaan cerita fantasi bagian ....

- a. ungkapan keterkejutan
- b. penggunaan kata ganti
- c. kata sambung penanda urutan waktu
- d. penggunaan dialog

11. **Bacalah penggalan cerita berikut dengan cermat!**

“Tidak Rin, aku tidak berani masuk. Lihatlah lorong itu gelap. Lihatlah bulu kudukku sudah berdiri semua!”

Penggalan cerita tersebut menggambarkan latar suasana ....

- a. menyenangkan
- b. menyeramkan
- c. menyedihkan
- d. mengharukan

12. **Cermati paragraf berikut!**

“Ayo kita buka kotak masing-masing sesuai dengan warna kesukaan. Sekarang kita buka satu... dua... tiga!!!” **“WAWWWWW,”** lima detik kemudian mereka terlempar di gerbang sebuah kerajaan. Mereka **terkejut** karena di hadapannya berdiri seorang ratu yang seluruh tubuhnya dihiasi berlian.

Kata yang dicetak tebal merupakan ciri kebahasaan cerita fantasi bagian ....

- a. penggunaan kata ganti
- b. ungkapan keterkejutan
- c. penggunaan makna kias
- d. kata sambung penanda urutan waktu

13. **Bacalah penggalan cerita berikut dengan cermat!**

Alkisah ada dua pengelana yang sedang melintasi gurun pasir. Pada suatu hari bekal dan air Abdulah habis, padahal perjalanan masih jauh. [.....], mereka beristirahat. Mengetahui bahwa bekal rekannya habis, si Kohar membuka bekal makanannya. Dengan suara berisik diteguknya air. Lalu, dimakannya sekerat roti besar.

Kata sambung penanda urutan waktu yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang tersebut adalah ....

- a. ketika
- b. kemudian
- c. sebelum
- d. sementara itu

14. **Bacalah penggalan cerita berikut dengan cermat!**

“Ayo ikut aku” tiba-tiba Jerry tersentak, dia menarik pergelangan tanganku dan mengajakku berlari.

Kata yang menunjukkan ungkapan keterkejutan adalah ....

- a. tersentak
- b. menarik
- c. mengajak
- d. berlari

15. Kutipan teks cerita fantasi yang mengandung kalimat langsung yang tepat adalah ...

- a. Wiz berkata kepada kakek, “Oh jangan khawatir, kek, kakek makan saja belimbing biru ini!”
- b. Wiz berbicara kepada kakek untuk tidak khawatir.
- c. Wiz berkata kepada kakek "untuk memakan buah belimbing biru."
- d. Wiz berkata kepada kakek bahwa oh jangan khawatir, kek, kakek makan saja belimbing biru ini!!

## Lampiran 08. Angket Penilaian Validasi Ahli Materi

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

Nama : Ni Wayan Taman Asrini, S.Pd.  
NIP : 19880728 202012 2 004  
Jabatan : Guru Bahasa Indonesia Ahli Pertama  
Instansi : SMP Negeri 10 Denpasar

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut.  
Skor 5 = Sangat Baik  
Skor 4 = Baik  
Skor 3 = Cukup Baik  
Skor 2 = Kurang Baik  
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang ( ✓ ) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.



## B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	TB	KB	CB	B	SB
		1	2	3	4	5
<b>A. Kelayakan Isi</b>						
1.	Materi yang disajikan mencakup materi dalam Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran				√	
2.	Materi pada media relevan dengan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai				√	
<b>B. Keakuratan Materi</b>						
1.	Keakuratan konsep dan definisi				√	
2.	Keakuratan istilah-istilah				√	
3.	Keakuratan contoh cerita fantasi				√	
4.	Keakuratan kajian pustaka				√	
<b>C. Penilaian Bahasa</b>						
1.	Kebakuan bahasa yang digunakan pada media				√	
2.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				√	
3.	Keefektifan kalimat yang digunakan pada media				√	
4.	Kesesuaian dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				√	

## C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian media di atas, video interaktif menggunakan media *spuzzles* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII ini dinyatakan.

	Layak digunakan tanpa revisi
√	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Masukan, Saran, Komentar:

Sebelum masuk ke materi, lebih baik siswa diberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu untuk membangun konsep siswa terhadap materi yang akan diberikan.

Pertanyaan pemantik yang bisa digunakan misalnya

1. Masih ingatkah kalian dengan cerita fantasi?
2. Bagaimana ciri-ciri cerita fantasi?
3. Cerita fantasi memiliki jalan cerita yang disebut?

Setelah tanya jawab dengan pertanyaan pemantik, baru kaitkan dengan materi struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi

Denpasar, 23 Oktober 2022

Validator,



Ni Wayan Taman Asrini, S.Pd.

NIP. 19880720 202012 2 004

## Lampiran 09. Angket Penilaian Validasi Ahli Media

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

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.  
NIP : 198202142008121004  
Jabatan : Lektor Kepala  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Tbu untuk memberikan penilaian terhadap video interaktif menggunakan media *edpuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut.  
Skor 5 = Sangat Baik  
Skor 4 = Baik  
Skor 3 = Cukup Baik  
Skor 2 = Kurang Baik  
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Tbu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Tbu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Tbu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang ( ✓ ) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Tbu, saya ucapkan terima kasih.



## B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	TB	KB	CB	B	SB
		1	2	3	4	5
<b>A. Penggunaan Produk</b>						
1.	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan					√
2.	Video dapat diakses menggunakan komputer, laptop, maupun <i>handphone</i>					√
<b>B. Kualitas Media</b>						
1.	Kualitas teks					
	a. Ukuran <i>font</i>					√
	b. Warna <i>font</i>				√	
	c. Tata letak				√	
	d. Kekontrasan dengan latar belakang				√	
2.	Kualitas video yang disajikan					
	a. Kejelasan tampilan					√
	b. Daya tarik				√	
	c. Kelancaran video					√
3.	Kualitas audio yang disajikan					
	a. Ketepatan <i>music (background)</i> yang digunakan				√	
	b. Kejelasan suara yang dihasilkan					√
<b>C. Manfaat</b>						
1.	Kuis <i>spuzzle</i> di pertengahan video dapat digunakan untuk membantu siswa lebih aktif					√
2.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi				√	
3.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa				√	
4.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik					√

## C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian media di atas, video interaktif menggunakan media *spuzzle* dalam pembelajaran cerita fantasi pada siswa kelas VII ini dinyatakan.

	Layak digunakan tanpa revisi
√	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Masukan, Saran, Komentar:

1. Warna latar dan warna tulisan harus kontras agar terlihat oleh siswa.



2. Nomor dan teks ditampilkan bersamaan bukan nomor dahulu baru teks.



3. Gambar-gambar yang tidak mendukung penyampaian materi sebaiknya dihilangkan saja.

Singaraja, 26 Oktober 2022

Validator,

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

Lampiran 10. Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUPUZLE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 15 DENPASAR

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah pernyataan di bawah dengan ceklis.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan masalah yang ditanyakan (✓) pada faktor jawaban yang telah disediakan.
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat mempengaruhi Anda.
- Hasil setiap pernyataan jawaban ini yang akan di gunakan yang berguna, untuk jadi jawaban yang baik dipada di tentukan pada saat di angket (✓)
- Kerjasama dan sama-sama-sama di tentukan pada saat di angket angket.
- Makna di tentukan pada saat di angket angket pada saat di angket.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan dan isi dari video interaktif sudah menarik		✓			
3.	Manfaat dan sama pada video interaktif sudah baik	✓				
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUPUZLE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 15 DENPASAR

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah pernyataan di bawah dengan ceklis.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan masalah yang ditanyakan (✓) pada faktor jawaban yang telah disediakan.
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat mempengaruhi Anda.
- Hasil setiap pernyataan jawaban ini yang akan di gunakan yang berguna, untuk jadi jawaban yang baik dipada di tentukan pada saat di angket (✓)
- Kerjasama dan sama-sama-sama di tentukan pada saat di angket angket.
- Makna di tentukan pada saat di angket angket pada saat di angket.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan dan isi dari video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Manfaat dan sama pada video interaktif sudah baik		✓			
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUPUZLE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 15 DENPASAR

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah pernyataan di bawah dengan ceklis.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan masalah yang ditanyakan (✓) pada faktor jawaban yang telah disediakan.
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat mempengaruhi Anda.
- Hasil setiap pernyataan jawaban ini yang akan di gunakan yang berguna, untuk jadi jawaban yang baik dipada di tentukan pada saat di angket (✓)
- Kerjasama dan sama-sama-sama di tentukan pada saat di angket angket.
- Makna di tentukan pada saat di angket angket pada saat di angket.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan dan isi dari video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Manfaat dan sama pada video interaktif sudah baik	✓				
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Materi disampaikan dengan sederhana	✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓		
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edupuzle		✓		
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran	✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓			
10.	Kejelasan materi pada video interaktif sudah baik		✓		

Makassar, 15 November 2022  
 Nama Siswa: ...  
 Kelas: ...  
 Guru: ...

15 November 2022  
 Nama Siswa VII  
 Guru: ...

5.	Materi disampaikan dengan sederhana	✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓		
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edupuzle	✓			
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran	✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓			
10.	Kejelasan materi pada video interaktif sudah baik		✓		

Makassar, 15 November 2022  
 Nama Siswa: ...  
 Kelas: ...  
 Guru: ...

15 November 2022  
 Nama Siswa VII  
 Guru: ...

5.	Materi disampaikan dengan sederhana	✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓		
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edupuzle	✓			
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran	✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓			
10.	Kejelasan materi pada video interaktif sudah baik		✓		

Makassar, 15 November 2022  
 Nama Siswa: ...  
 Kelas: ...  
 Guru: ...

15 November 2022  
 Nama Siswa VII  
 Guru: ...

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EPUSIZEE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 BENDAHAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Isi setiap pernyataan di bawah dengan cekatan.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan Anda sendiri (✓) pada setiap pernyataan yang telah disediakan.  
 SS = Sangat Baik  
 B = Baik  
 KB = Cukup Baik  
 TS = Tidak Baik  
 STS = Sangat Tidak Baik
- Jawaban tidak boleh angka 0,0 dan menggunakan titik desimal (0,0) yang dapat dianggap salah.
- Dia untuk perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih ditunjukkan tanda silang (X) dan jawaban yang benar akan ditunjukkan pada akhir kuisioner.
- Jawaban tidak boleh menggunakan huruf pada akhir jawaban.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	B	KB	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik		✓			
3.	Isi cerita dan suara pada video interaktif sudah jelas		✓			
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EPUSIZEE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 BENDAHAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Isi setiap pernyataan di bawah dengan cekatan.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan Anda sendiri (✓) pada setiap pernyataan yang telah disediakan.  
 SS = Sangat Baik  
 B = Baik  
 KB = Cukup Baik  
 TS = Tidak Baik  
 STS = Sangat Tidak Baik
- Jawaban tidak boleh angka 0,0 dan menggunakan titik desimal (0,0) yang dapat dianggap salah.
- Dia untuk perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih ditunjukkan tanda silang (X) dan jawaban yang benar akan ditunjukkan pada akhir kuisioner.
- Jawaban tidak boleh menggunakan huruf pada akhir jawaban.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	B	KB	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Isi cerita dan suara pada video interaktif sudah jelas	✓				
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EPUSIZEE DALAM PEMBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 BENDAHAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Isi setiap pernyataan di bawah dengan cekatan.
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan Anda sendiri (✓) pada setiap pernyataan yang telah disediakan.  
 SS = Sangat Baik  
 B = Baik  
 KB = Cukup Baik  
 TS = Tidak Baik  
 STS = Sangat Tidak Baik
- Jawaban tidak boleh angka 0,0 dan menggunakan titik desimal (0,0) yang dapat dianggap salah.
- Dia untuk perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih ditunjukkan tanda silang (X) dan jawaban yang benar akan ditunjukkan pada akhir kuisioner.
- Jawaban tidak boleh menggunakan huruf pada akhir jawaban.

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	B	KB	TS	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Isi cerita dan suara pada video interaktif sudah jelas		✓			
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar	✓				
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan epusizee		✓			
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran		✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Kepuasan materi pada video interaktif sudah sesuai		✓			

Mandau, Saray, Kecamatan...  
 Jember, 10 November 2023  
 Nama: ...  
 Kelas: VII...

Sekolah: ...  
 Nama: ...

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar	✓				
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan epusizee		✓			
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran		✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Kepuasan materi pada video interaktif sudah sesuai		✓			

Mandau, Saray, Kecamatan...  
 Jember, 10 November 2023  
 Nama: ...  
 Kelas: VII...

Sekolah: ...  
 Nama: ...

**DIKSHA**

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar	✓				
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan epusizee		✓			
8.	Video interaktif sangat meningkatkan minat pembelajaran		✓			
9.	Video interaktif dapat membuat materi yang sulit lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Kepuasan materi pada video interaktif sudah sesuai		✓			

Mandau, Saray, Kecamatan...  
 Jember, 10 November 2023  
 Nama: ...  
 Kelas: VII...

Sekolah: ...  
 Nama: ...

Jember, 10 November 2023  
 Nama: ...  
 Kelas: VII...



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO DIBERANTY MENGENAI KASUS MEDIA EPIDEMIOLOGI DALAM PEMBELAJARAN CERITA KANTARU PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 11 BUNPAKAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah pernyataan di bawah dengan jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan nomor (1-5) pada kolom jawaban yang telah disediakan.  
 10 = Sangat Benar  
 9 = Benar  
 8 = Cukup Benar  
 7 = Tidak Benar  
 6 = Sangat Tidak Benar
3. Jawaban terhadap angket ini akan menggunakan nilai atau skor yang dapat menggunakan hasil
4. Bila terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih dihilangkan tanda centang dengan (-)
5. Jawaban dan nomor jawaban akan dihilangkan pada saat kompilasi angket
6. Hasil diilhami untuk laporan dan akan terlampir pada akhir angket

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		10	9	8	7	6
1.	Penonton video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kontennya (tampilan dan audio) pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Kualitas dan suara pada video interaktif sudah baik	✓				
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar	✓				
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan animasi	✓				
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membuat materi menjadi lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓				
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik	✓				

Mondok, Sabtu, 2 November 2023

Tasya Nur

2023

Siswa Kelas VII,

[Signature]

[Signature]

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO DIBERANTY MENGENAI KASUS MEDIA EPIDEMIOLOGI DALAM PEMBELAJARAN CERITA KANTARU PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 11 BUNPAKAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah pernyataan di bawah dengan jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan nomor (1-5) pada kolom jawaban yang telah disediakan.  
 10 = Sangat Benar  
 9 = Benar  
 8 = Cukup Benar  
 7 = Tidak Benar  
 6 = Sangat Tidak Benar
3. Jawaban terhadap angket ini akan menggunakan nilai atau skor yang dapat menggunakan hasil
4. Bila terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih dihilangkan tanda centang dengan (-)
5. Jawaban dan nomor jawaban akan dihilangkan pada saat kompilasi angket
6. Hasil diilhami untuk laporan dan akan terlampir pada akhir angket

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		10	9	8	7	6
1.	Penonton video interaktif sudah menarik			✓		
2.	Kontennya (tampilan dan audio) pada video interaktif sudah menarik		✓			
3.	Kualitas dan suara pada video interaktif sudah baik			✓		
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar			✓		
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan animasi			✓		
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membuat materi menjadi lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓				
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik	✓				

Mondok, Sabtu, 2 November 2023

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO DIBERANTY MENGENAI KASUS MEDIA EPIDEMIOLOGI DALAM PEMBELAJARAN CERITA KANTARU PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 11 BUNPAKAR**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah pernyataan di bawah dengan jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan nomor (1-5) pada kolom jawaban yang telah disediakan.  
 10 = Sangat Benar  
 9 = Benar  
 8 = Cukup Benar  
 7 = Tidak Benar  
 6 = Sangat Tidak Benar
3. Jawaban terhadap angket ini akan menggunakan nilai atau skor yang dapat menggunakan hasil
4. Bila terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, maka pada jawaban yang telah dipilih dihilangkan tanda centang dengan (-)
5. Jawaban dan nomor jawaban akan dihilangkan pada saat kompilasi angket
6. Hasil diilhami untuk laporan dan akan terlampir pada akhir angket

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		10	9	8	7	6
1.	Penonton video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kontennya (tampilan dan audio) pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Kualitas dan suara pada video interaktif sudah baik		✓			
4.	Materi dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Materi dipaparkan dengan sederhana			✓		
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar			✓		
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan animasi	✓				
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membuat materi menjadi lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami	✓				
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik	✓				

Mondok, Sabtu, 2 November 2023

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

2023

Siswa Kelas VII,

[Signature]

[Signature]

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUZZEE DALAM PENBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 16 BENTAYAK**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan pada lembar ( / ) pada lembar jawaban yang telah disediakan.  
 SS - Sangat Benar  
 S - Benar  
 KB - Kurang Benar  
 TB - Tidak Benar  
 STS - Sangat Tidak Benar
3. Tentukan jawaban apakah telah atau belum menganggapi video yang telah ada yang akan menggunakan video.
4. Jika tidak ada jawaban jawaban dari yang ada di jawaban yang benar, maka pada jawaban yang telah dapat di tentukan maka akan dengan (+)
5. Jawaban dari video yang akan di tentukan pada video yang akan menganggapi
6. Menuliskan jawaban yang telah ada yang telah pada video yang

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KB	TB	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Isi cerita dan pesan pada video interaktif sudah jelas	✓				
4.	Menarik dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUZZEE DALAM PENBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 16 BENTAYAK**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan pada lembar ( / ) pada lembar jawaban yang telah disediakan.  
 SS - Sangat Benar  
 S - Benar  
 KB - Kurang Benar  
 TB - Tidak Benar  
 STS - Sangat Tidak Benar
3. Tentukan jawaban apakah telah atau belum menganggapi video yang telah ada yang akan menggunakan video.
4. Jika tidak ada jawaban jawaban dari yang ada di jawaban yang benar, maka pada jawaban yang telah dapat di tentukan maka akan dengan (+)
5. Jawaban dari video yang akan di tentukan pada video yang akan menganggapi
6. Menuliskan jawaban yang telah ada yang telah pada video yang

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KB	TB	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Isi cerita dan pesan pada video interaktif sudah jelas	✓				
4.	Menarik dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA EDUZZEE DALAM PENBELAJARAN CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 16 BENTAYAK**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan menuliskan pada lembar ( / ) pada lembar jawaban yang telah disediakan.  
 SS - Sangat Benar  
 S - Benar  
 KB - Kurang Benar  
 TB - Tidak Benar  
 STS - Sangat Tidak Benar
3. Tentukan jawaban apakah telah atau belum menganggapi video yang telah ada yang akan menggunakan video.
4. Jika tidak ada jawaban jawaban dari yang ada di jawaban yang benar, maka pada jawaban yang telah dapat di tentukan maka akan dengan (+)
5. Jawaban dari video yang akan di tentukan pada video yang akan menganggapi
6. Menuliskan jawaban yang telah ada yang telah pada video yang

**B. TABEL PERNYATAAN**

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KB	TB	STS
1.	Tampilan video interaktif sudah menarik	✓				
2.	Kandungan gambar-gambar pada video interaktif sudah menarik	✓				
3.	Isi cerita dan pesan pada video interaktif sudah jelas	✓				
4.	Menarik dalam video interaktif dapat dipahami	✓				

5.	Menarik dipaparkan dengan sederhana		✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edukasi	✓				
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membantu minat belajar lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik		✓			

Mendaki, Sains, Kesenian:  
 ✓ dan juga menarik & dan dapat dipaparkan dengan mudah &

Selala, 1 Desember 2020  
 Siswa Kelas VII  
  
 CHERA

5.	Menarik dipaparkan dengan sederhana		✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edukasi	✓				
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membantu minat belajar lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik		✓			

Mendaki, Sains, Kesenian:  
 Sains juga menarik & dan dapat dipaparkan dengan mudah &

Selala, 1 Desember 2020  
 Siswa Kelas VII  
  
 De Winda L.A

5.	Menarik dipaparkan dengan sederhana		✓			
6.	Video interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang belajar dengan video interaktif menggunakan edukasi		✓			
8.	Video interaktif mampu meningkatkan minat pembelajaran	✓				
9.	Video interaktif dapat membantu minat belajar lebih sederhana sehingga materi dapat dipahami		✓			
10.	Rangkaian materi pada video interaktif sudah menarik		✓			

Mendaki, Sains, Kesenian:  
 Sains juga menarik & dan dapat dipaparkan dengan mudah &

Selala, 1 Desember 2020  
 Siswa Kelas VII  


Lampiran 11. Hasil Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi dan Media

No	Butir Penilaian	Skor	Keterangan
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1.	Materi yang disajikan mencakup materi dalam Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	4	Baik
2.	Materi pada media relevan dengan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai	4	Baik
<b>B. Keakuratan Materi</b>			
1.	Keakuratan konsep dan definisi	4	Baik
2.	Keakuratan istilah-istilah	4	Baik
3.	Keakuratan contoh cerita fantasi	4	Baik
4.	Keakuratan kajian pustaka	4	Baik
<b>C. Penilaian Bahasa</b>			
1.	Kebakuan bahasa yang digunakan pada media	4	Baik
2.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	4	Baik
3.	Keefektifan kalimat yang digunakan pada media	4	Baik
4.	Kesesuaian dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	Baik
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>
<p><b>Nilai rata-rata</b></p> $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$ <p><b>Nilai rata-rata</b></p> $\bar{X} = \frac{40}{10}$ <p><math>\bar{X} = 4</math> (Valid)</p>			

No	Butir Penilaian	Skor	Keterangan
<b>A. Penggunaan Produk</b>			
1.	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan	5	Sangat Baik
2.	Video dapat diakses menggunakan komputer, laptop, maupun <i>handphone</i>	5	Sangat Baik
<b>B. Kualitas Media</b>			
1.	Kualitas teks		
	a. Ukuran <i>font</i>	5	Sangat Baik
	b. Warna <i>font</i>	4	Baik
	c. Tata letak	4	Baik
	d. Kekontrasan dengan latar belakang	4	Baik
2.	Kualitas video yang disajikan		
	a. Kejelasan tampilan	5	Sangat Baik
	b. Daya tarik	4	Baik
	c. Kelancaran video	5	Sangat Baik
3.	Kualitas audio yang disajikan		
	a. Ketepatan <i>music (backsound)</i> yang digunakan	4	Baik
	b. Kejelasan suara yang dihasilkan	5	Sangat Baik
<b>C. Manfaat</b>			
1.	Kuis <i>edpuzzle</i> di pertengahan video dapat digunakan untuk membantu siswa lebih aktif	5	Sangat Baik
2.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi	4	Baik
3.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa	4	Baik
4.	Media video interaktif ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik	5	Sangat Baik

<b>Jumlah</b>	<b>68</b>
<p><b>Nilai rata-rata</b></p> $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$ <p><b>Nilai rata-rata</b></p> $\bar{X} = \frac{68}{15}$ <p><math>\bar{X} = 4,53</math> (Sangat Valid)</p>	

## Lampiran 12. Hasil Uji Statistik Tes Evaluasi

### Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	VII A	.130	30	.200 <sup>*</sup>	.964	30	.384
	VII B	.097	30	.200 <sup>*</sup>	.974	30	.644
	VII H	.168	12	.200 <sup>*</sup>	.912	12	.229
	VII I	.153	12	.200 <sup>*</sup>	.902	12	.166

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	.737	3	80	.533
	Based on Median	.729	3	80	.537
	Based on Median and with adjusted df	.729	3	72.199	.538
	Based on trimmed mean	.737	3	80	.533

### Uji Hipotesis Kelas VII A dan VII B

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	VII A	30	87.8667	6.43661	1.17516
	VII B	30	81.6333	8.47505	1.54732

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	1.815	.183	3.208	58	.002	6.23333	1.94299	2.34402	10.12265
	Equal variances not assumed			3.208	54.103	.002	6.23333	1.94299	2.33804	10.12862

### Uji Hipotesis Kelas VII A dan VII I

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	VII A	30	87.8667	6.43661	1.17516
	VII I	12	82.3333	7.38959	2.13319

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	.798	.377	2.414	40	.020	5.53333	2.29265	.89972	10.16694
	Equal variances not assumed			2.272	18.059	.036	5.53333	2.43547	.41780	10.64887

### Uji Hipotesis Kelas VII H dan VII B

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	VII H	12	89.5833	7.84461	2.26454
	VII B	30	81.6333	8.47505	1.54732



### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	.013	.909	2.802	40	.008	7.95000	2.83719	2.21582	13.68418
	Equal variances not assumed			2.899	21.861	.008	7.95000	2.74269	2.25991	13.64009

## Uji Hipotesis Kelas VII H dan VII I

### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	VII H	12	89.5833	7.84461	2.26454
	VII I	12	82.3333	7.38959	2.13319

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	.030	.864	2.330	22	.029	7.25000	3.11105	.79807	13.70193
	Equal variances not assumed			2.330	21.922	.029	7.25000	3.11105	.79673	13.70327

## Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian





## RIWAYAT HIDUP



I Gusti Ayu Putri Pradnyandari lahir di Denpasar, 13 November 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Gusti Ngurah Made Sudarmana, S.Pd dan Gusti Ayu Wardani, S.Pd. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat tinggal di Jalan Padang Permai, Perumahan Anggi Elok Blok A, No. 5, Dalung, Kuta Utara, Badung.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD N 22 Dauh Puri dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 10 Denpasar dan lulus pada tahun 2014. Setelah lulus dari jenjang SMP, penulis melanjutkan ke jenjang SMA dan bersekolah di SMA Negeri 3 Denpasar mengambil jurusan MIPA. Tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 3 Denpasar dan melanjutkan ke program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Media *edpuzzle* dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar”.



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Media *edpuzzle* dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 10 Denpasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



I Gusti Ayu Putri Pradnyandari

NIM 1712011047