

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I memaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses di mana seseorang berusaha untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh. Belajar juga bertujuan untuk meningkatkan potensi diri, dan juga menjadi salah satu aspek terpenting yaitu melalui proses belajar atau mengemban pendidikan dapat berperan untuk mencerdaskan bangsa. Perkembangan zaman yang sangat pesat membawa pengaruh yang sangat pesat pula terutama di bidang Pendidikan. Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sebagaimana yang kita ketahui, tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan di Indonesia memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) tetapi berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP No. 008/H/KR/2022 Tahun 2022, pada kurikulum merdeka kriteria ketuntasan minimal (KKM) sudah tidak diberlakukan lagi sekarang digantikan dengan capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran yaitu kompetensi minimum (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang dirangkaikan sebagai satu kesatuan yang harus dicapai oleh siswa untuk setiap mata pelajaran. Capaian

pembelajaran ini diketahui dengan cara mengidentifikasi ketercapaian tujuan belajar. Guru diberikan keleluasaan untuk menentukan kriteria ketercapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satunya pada penilaian keterampilan, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Menulis yang baik tidak hanya menuntut kemampuan dalam menyusun gagasan secara runtut dan logis, tetapi juga harus sesuai dengan kaidah kebahasaan yaitu Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa secara maksimal, terutama dalam hal menulis. Umumnya, penilaian guru terhadap kemampuan menulis siswa masih berfokus pada kerapian dan panjang paragraf, bukan pada isi atau maknanya. Padahal, paragraf yang baik seharusnya dinilai dari keterpaduan dan kesinambungan antar gagasannya (Kristiantari, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia membekali siswa dengan empat keterampilan salah satunya yaitu menulis (Natharani dkk, 2024). Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yaitu tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional sesungguhnya pendidikan membutuhkan perhatian yang terancang untuk mewujudkan kondisi atau proses belajar yang aktif untuk membentuk potensi siswa yang memiliki keterampilan, kecerdasan, spiritual (keagamaan), akhlak, pengelolaan emosi, dan kepribadian baik yang memiliki potensi membanggakan bagi bangsa dan negara. Pendidikan tidak lepas dari adanya kurikulum. Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan adalah dengan menjadikan kurikulum sebagai pedoman pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 56 Tahun 2022 berisi pedoman pelaksanaan kurikulum dalam rangka revitalisasi pembelajaran kurikulum merdeka

sebagai pelengkap kurikulum sebelumnya. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari kebebasan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal adalah ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang cukup erat dalam proses pembelajaran (Risamasu & Pieter, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Namun, meskipun dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, masih terdapat perdebatan mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran (Prabowo dkk, 2023). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Tantri dkk, 2023). Guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk melaksanakan proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif juga menarik (Dharmayani dkk, 2022). Peran guru adalah agar siswa dapat belajar dan menerima ilmu yang disampaikan dengan baik sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu caranya bisa dengan guru menggunakan atau mengaplikasikan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik dan merangsang minat siswa untuk belajar serta hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Kristiantari dkk, 2023). Peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung sangat dipengaruhi dari adanya seberapa mampu siswa untuk mengingat dan mengerti akan materi tersebut, jika siswa mampu menguasai materi atau ilmu yang dibelajarkan maka proses tersebut dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setyawati dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk membuat siswa tertarik untuk belajar, karena di dalam media pembelajaran tersebut berisikan animasi, audio, visual yang memukau

serta gambar-gambar tersebut yang membuat siswa tertarik untuk belajar karena tidak hanya menggunakan teks saja serta media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, baik media elektronik maupun konkret (Kristiantari, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran tersebut juga dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar, sehingga media pembelajaran dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Masuknya media pembelajaran dalam proses belajar siswa sangat membantu jalannya proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam satuan pendidikan adapun standar penilaian yang dapat dijadikan acuan untuk membuat suatu penilaian kepada siswa, menurut Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 adalah peraturan yang mengatur standar penilaian pendidikan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Menurut Agung (2022) pada dunia pendidikan pasti dilakukannya suatu penilaian untuk mengukur kemampuan siswa mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh setiap siswa, pedoman nasional yang digunakan adalah pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP). Berdasarkan sistem PAP, siswa dengan penguasaan antara 90 hingga 100 persen mendapatkan nilai angka 4, huruf A, dan predikat "Sangat Baik". Jika penguasaan berada pada rentang 80–89 persen, siswa memperoleh nilai angka 3, huruf B, dan predikat "Baik". Selanjutnya, penguasaan 65–79 persen diberi nilai angka 2, huruf C, dengan predikat "Cukup", sedangkan penguasaan 40–64 persen mendapat nilai angka 1, huruf D, dan predikat "Kurang". Adapun siswa yang penguasaannya masih berada pada rentang 0–39 persen akan memperoleh nilai angka 0, huruf E, dan predikat "Sangat Kurang".

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) siswa dikatakan lulus, apabila minimal mempunyai penguasaan 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Mengacu pada hal tersebut diharapkan siswa mampu mempunyai kompetensi pengetahuan minimal 90% mampu mempunyai kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Siswa mampu mempunyai penguasaan kompetensi pengetahuan yang bagus, apabila siswa aktif dan merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut diperjelas dengan pernyataan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 yang mengatur standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, termasuk penguasaan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Dengan skala penilaian tersebut dapat dijadikan acuan sebagai penilaian yang akan diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga apabila hasil belajar siswa mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan maka siswa mencapai ketuntasan pada tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila siswa belum mencapai KKTP maka hal tersebut menjadi tantangan bagi pendidik agar siswa bisa memperbaiki hasil belajarnya dan mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan.

Akan tetapi pada kenyataan pelaksanaannya dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya, yang di mana seiring perkembangan zaman di era sekarang yang sudah semakin maju dan mengharuskan guru untuk mengaplikasikan teknologi sedangkan guru

masih kebingungan dan kesusahan untuk mengaplikasikan media berbasis teknologi. Secara ideal, siswa kelas V SD sudah mampu menulis dengan ejaan yang benar, menggunakan tanda baca secara tepat, serta menyusun kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Namun, kondisi nyata di SD Negeri 5 Sanur menunjukkan bahwa dari total 32 siswa kelas V, sebanyak 23 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menulis sesuai dengan PUEBI yang menyebabkan tidak semua siswa mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan didukung oleh hasil wawancara dan observasi oleh salah satu guru wali kelas V, Ibu Ni Luh Kade Dwi Pradnyani, S.Pd., di SD No. 5 Sanur, beliau memberikan daftar nilai hasil ulangan semester genap siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan tanda baca sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Mengatakan bahwa dari total 32 siswa kelas V, sebanyak 9 siswa mendapatkan predikat sangat baik, 1 siswa mendapatkan predikat baik sedangkan 6 siswa mendapatkan predikat cukup dan 16 siswa mendapatkan predikat kurang.

Berdasarkan hasil paparan di atas terkait observasi dan evaluasi pembelajaran, ditemukan beberapa kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 5 Sanur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan tanda baca sesuai PUEBI. Pada saat siswa menggunakan tanda baca dan huruf kapital, siswa sering melakukan kesalahan walaupun sudah diajarkan untuk sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dengan ditunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pemahaman dengan penerapannya dalam proses pembelajaran. Jika dilihat secara menyeluruh

rendahnya keterampilan menulis tersebut berdampak pada kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menulis. Siswa merasa kesulitan untuk menghasilkan tulisan yang baik dan benar sesuai dengan standar PUEBI, yang akhirnya mengakibatkan berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesenjangan-kesenjangan ini mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketika siswa merasa kesulitan dan tidak percaya diri, mereka cenderung menghindari tugas menulis, yang selanjutnya mempengaruhi partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan standar kurikulum yang telah ditetapkan siswa diharapkan mencapai standar minimal dengan skala 71-80 serta memperoleh predikat baik. Meskipun demikian dari jumlah 32 siswa sebanyak 22 siswa menempati posisi dengan predikat cukup dengan skala 61-70 dan kurang dengan skala 0-60. Maka perlu adanya usaha yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada materi pembelajaran tanda baca sesuai dengan PUEBI mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V merupakan materi yang penting dalam kurikulum karena siswa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka, baik dalam berbicara maupun menulis, secara lebih efektif dan tepat. Namun pada kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh salah satu guru wali kelas V, Ibu Ni Luh Kade Dwi Pradnyani, S.Pd., di SD No. 5 Sanur mendapatkan informasi bahwa terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar dengan predikat cukup serta kurang. Pada hasil wawancara beliau juga menyatakan bahwa pada dasarnya materi tanda baca sesuai PUEBI ini pada anak sekolah dasar merupakan materi yang bersifat penting karena memerlukan pemahaman yang baik tentang tanda baca agar dapat membantu siswa

dalam menyusun kalimat yang jelas, mudah dipahami, serta efektif dalam penulisan. Bagi siswa sekolah dasar, materi tanda baca bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai cara menggunakan tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda kutip, dan lain-lain dengan benar. Penguasaan tanda baca yang baik juga membantu mereka menulis dengan lebih terstruktur dan tepat, yang sangat penting baik dalam ulangan maupun dalam kehidupan sehari-hari mereka. Secara keseluruhan, meskipun mungkin terasa sederhana, penggunaan tanda baca yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa dan memberikan mereka keterampilan berbahasa yang lebih baik. Akan tetapi siswa masih kesulitan untuk memahami materi tersebut dikarenakan beberapa faktor yang menyebabkan kesenjangan ini antara lain metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa adanya pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa secara efektif.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media digital dalam bentuk Video pembelajaran Interaktif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini dengan berbasis cerita fabel. Pembelajaran yang dikemas secara interaktif dapat secara signifikan mempengaruhi tanggapan dan reaksi siswa pada saat proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan alat bantu guru pada saat memberikan pengajaran dengan cara yang menarik sehingga siswa menjadi

lebih termotivasi pada saat mengikuti proses pembelajaran (Farhan & Hadi Utama, 2024). Hal ini diperkuat dengan pernyataan (Alfandi dkk, 2024) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah dikarenakan fungsi dari media yang memudahkan siswa memperoleh informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, minat, serta motivasi siswa pada proses pembelajaran. Sehingga dengan penerapan media pembelajaran Video Interaktif yang di mana siswa ikut terlibat aktif pada penggunaan media saat proses pembelajaran, serta siswa dapat lebih mudah memahami tanda baca yang sesuai dengan aturan PUEBI melalui contoh yang telah disajikan dalam bentuk audio visual yang menarik karena siswa akan menyimak video yang berisikan gambar, cerita yang menarik, serta terdapat quiz untuk menentukan apakah siswa sudah mengerti terkait tanda baca sesuai dengan aturan PUEBI. Interaktivitas dalam video juga memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan, dan mendapatkan umpan balik langsung dalam menggunakan cerita fabel. Cerita fabel dipilih karena memiliki daya tarik tinggi bagi siswa serta mengandung pesan moral yang dapat memperkaya wawasan mereka, karena menitikberatkan pada nilai moral yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengarnya. Tetapi dalam penelitian ini akan menitikberatkan pada salah satu unsur yaitu penulisan tanda baca yang terdapat dalam cerita serta nilai moral yang terkandung. Penelitian tentang cerita dilakukan karena merupakan karangan yang mengisahkan tentang kehidupan para tokoh binatang tetapi seolah-olah bersifat seperti manusia yang bisa juga dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Saputri & Setyowati, 2022). Dengan meningkatkan kemampuan menulis tanda baca siswa dapat menggerakkan pikirannya tentang

cerita dan menghubungkannya dengan pengetahuan. Sebelumnya kegiatan menulis merupakan hasil dari proses membaca yang di mana mampu meningkatkan wawasan serta pengetahuan siswa (Hartini dkk, 2023). Sehingga dari paparan tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa Video Interaktif berbasis cerita fabel dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran tanda baca. Dengan media ini, siswa tidak hanya diajak untuk lebih memahami aturan PUEBI melalui visual dan cerita yang menarik, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung, seperti menjawab pertanyaan dan mengerjakan latihan. Cerita fabel yang kaya akan pesan moral dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari, dapat memperkaya wawasan siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis tanda baca yang tepat, sekaligus mengembangkan pemahaman mereka melalui keterkaitan antara cerita dan pengetahuan yang diperoleh.

Solusi yang ditawarkan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Farhan & Utama (2024) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: *Integrasi Short Video Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar, menyatakan bahwa media pembelajaran Video Interaktif dinyatakan sangat layak digunakan karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Laura & Sujana (2022) dengan judul Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, menyatakan bahwa rancang bangun dari media video pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rambe dkk, (2024) dengan judul Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Model *Contextual Teaching And Learning* untuk

Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah Matematis, menyatakan bahwa media Video Interaktif dengan Model CTL yang dikembangkan memiliki kriteria yang efektif. Oleh karena itu video interaktif yang dihasilkan sudah valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anggrayni & Rahma Putri (2023) dengan judul penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 09 Sitiung, menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif merupakan pembelajaran yang layak digunakan terutama di sekolah dasar untuk dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sirait & Sitohang (2023) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 8 Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 KotaPinang, menyatakan bahwa sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran Video Interaktif yang sudah dilakukan menyatakan bahwa pengembangan media Video pembelajaran Interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ajar kepada siswa. Sehingga adapun penelitian yang telah dilakukan yaitu “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”. Meskipun terdapat judul penelitian yang serupa pada penelitian sebelumnya, namun terdapat kebaruan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Video Interaktif berbasis cerita fabel untuk meningkatkan keterampilan menulis sesuai PUEBI yaitu meliputi: materi yang dibahas yaitu

Bahasa Indonesia dengan materi tanda baca sesuai dengan aturan PUEBI, jenjang kelas yang akan digunakan yakni siswa kelas V SD, berbasis cerita fabel yang di mana saat guru menyampaikan cerita tersebut siswa tidak hanya menikmati cerita yang menarik dan mengandung pesan moral, tetapi juga secara langsung ikut mempelajari penggunaan tanda baca yang tepat sesuai dengan aturan PUEBI. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi tanda baca melalui contoh yang relevan dalam konteks cerita serta terdapat sebuah *quiz* untuk mengetahui sejauh mana siswa mempelajari materi tanda baca sesuai PUEBI. Diharapkan melalui penelitian yang telah dilakukan yaitu pengembangan menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik berupa Video Interaktif berbasis cerita untuk meningkatkan keterampilan menulis sesuai PUEBI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Pada proses pembelajaran, media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan siswa kurang bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa.
- 2) Siswa belum memahami materi, dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) serta pada saat proses pembelajaran guru dominan menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan pemberian tugas.
- 3) Pada saat mengajarkan siswa, guru belum mengembangkan materi PUEBI terutama pada tanda baca hanya berpatokan pada buku ajar yang diberikan oleh sekolah.

- 4) Pada saat proses pembelajaran guru kurang menguasai metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat siswa bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur pada saat proses pembelajaran berlangsung masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, siswa enggan untuk bertanya dan berargumen, karena memiliki rasa takut untuk menyampaikannya di depan kelas atau di hadapan teman-temannya.
- 6) Kurangnya semangat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai KKTP.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang dikaji agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, melalui permasalahan tersebut peneliti memfokuskan masalah terkait dengan kurangnya penyediaan media pembelajaran yang memadai di sekolah berupa Video Interaktif, sehingga masalah penelitian ini difokuskan pada produk yang di kembangkan yaitu Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur.

Selain itu, materi dalam video interaktif dirancang secara sistematis dan kontekstual, mencakup penggunaan tanda baca titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda petik, titik dua, hubung, tanda kurung, dan garis miring yang sering dijumpai dalam penulisan cerita fabel. Penambahan materi ini dimaksudkan untuk

memperkuat pemahaman siswa terhadap penggunaan tanda baca dalam konteks narasi, sekaligus meningkatkan keterampilan menulis mereka secara menyeluruh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah hasil rancang bangun media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI?
- 2) Bagaimanakah validitas media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui hasil rancang bangun media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI.
- 2) Untuk mengetahui validitas media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media Video Interaktif berbasis Cerita Fabel dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur sesuai dengan PUEBI.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat pengembangan Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Video Interaktif yang inovatif dan hasil dari penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia serta berguna dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi siswa dalam memahami materi penulisan tanda baca sesuai PUEBI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang di kemas dalam bentuk Video Interaktif berbasis Cerita Fabel sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan dapat membangkitkan semangat serta motivasi belajar siswa yang lebih aktif dan kreatif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian bisa dijadikan sebagai referensi bahan ajar untuk menggunakan Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI sehingga bisa mencapai

tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu juga membiasakan guru untuk menggunakan Video Interaktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media Video Interaktif mampu memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan berbagai jenis media serta cara penggunaannya. Kehadirannya tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menambah koleksi media di sekolah, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu Video Interaktif yang berisikan materi dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan penulisan tanda baca sesuai PUEBI, sehingga dapat membantu proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti pelajaran serta lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa (media interaktif) dalam bentuk Video Interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan materi tanda baca sesuai PUEBI kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel tersebut dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung secara luring maupun daring dengan menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah serta memanfaatkan *platform* digital seperti *Zoom*.
- 3) Materi pada media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel ini berlandaskan bahan ajar buku guru serta materi yang tersedia di internet, sehingga guru dan siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas terkait materi penulisan tanda baca sesuai PUEBI yang dikembangkan melalui Video Interaktif.
- 4) Media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel ini dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak *Canva*, *CapCut* dan *VN* yang berisikan teks dan suara sesuai dengan cerita.
- 5) Media pembelajaran Video Interaktif memadukan unsur cerita yang mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan, gambar, dan mengaitkan tanda baca ke dalam penulisan yang sesuai dengan PUEBI, agar pembelajaran dapat dituangkan semakin bermakna maka dikemas ke dalam Video Interaktif berbasis Cerita Fabel ini.
- 6) Media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel digunakan untuk membuat suasana belajar yang aktif, menarik, dan menciptakan rasa keingintahuan siswa terhadap permasalahan yang disajikan serta dikemas menarik yang membuat siswa mampu berpikir secara kritis dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

- 7) Bagian-bagian dari media pembelajaran Video Interaktif yaitu sebagai berikut:
- a. Cover Video Interaktif
 - b. Cerita Fabel
 - c. Kesimpulan atau pesan moral

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur dikemas secara unik dan menarik agar dapat memikat perhatian, minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga membantu mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 2) Karena kurangnya media pembelajaran yang memadai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maka dikembangkannya media pembelajaran berupa Video Interaktif berbasis Cerita Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca sesuai PUEBI siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis pada penulisan tanda baca siswa SD Negeri 5 Sanur. Sehingga produk pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis cerita fabel ini memiliki keterbatasan dan dapat digunakan untuk siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi penulisan tanda baca sesuai dengan PUEBI.
- 2) Media video pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan melalui alat bantu elektronik seperti proyektor, LCD, komputer, laptop, handphone ataupun gawai yang dapat membantu untuk menayangkan video pembelajaran.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka perlu adanya identifikasi istilah-istilah yang akan digunakan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan nantinya akan diuji keefektivitasan produk tersebut. Produk dapat berupa bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, dan metode yang nantinya digunakan di sekolah.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Ini bisa berupa alat, bahan, atau sumber apa pun yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk memahami dan menguasai materi.
- 3) Video Interaktif adalah salah satu video yang memiliki unsur interaktivitas, visual yang menarik, audio yang informatif, serta elemen edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam

proses belajar. Dengan adanya fitur interaktif seperti kuis dan cerita, video ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai penonton pasif.

- 4) Pembelajaran cerita fabel adalah proses belajar yang menggunakan cerita fabel sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral, karakter, dan pesan edukatif kepada siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya memahami alur cerita dan karakter dalam fabel, tetapi juga menganalisis pesan moral serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran fabel bisa dilakukan melalui membaca, menonton video interaktif, mendengarkan, atau bermain peran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta menanamkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian.
- 5) Keterampilan menulis tanda baca sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) adalah kemampuan menggunakan tanda baca dengan benar dalam penulisan agar pesan yang disampaikan jelas dan mudah dipahami. Penggunaan tanda baca yang tepat membantu menghindari kesalahpahaman dalam membaca suatu teks. Misalnya, tanda titik (.) digunakan untuk mengakhiri kalimat pernyataan, tanda koma (,) digunakan untuk memisahkan unsur dalam daftar atau anak kalimat, tanda tanya (?) digunakan untuk kalimat pertanyaan, dan tanda seru (!) digunakan untuk mengungkapkan perintah atau emosi. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa dapat menulis dengan lebih baik sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.

- 6) Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) adalah aturan resmi yang mengatur penggunaan ejaan dalam bahasa Indonesia, termasuk penulisan huruf, kata, tanda baca, dan pemakaian unsur serapan. PUEBI berfungsi sebagai panduan standar untuk memastikan keseragaman dan keteraturan dalam penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. PUEBI menggantikan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) dan terus diperbarui sesuai dengan perkembangan Bahasa. Dengan mengikuti PUEBI, tulisan menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
- 7) Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan tata bahasa dan ejaan yang benar, tetapi juga melatih siswa dalam membaca, menulis, menyimak, serta berbicara dengan baik dan sesuai kaidah. Selain itu, Bahasa Indonesia juga membantu siswa memahami dan mengapresiasi berbagai jenis teks, seperti cerita fabel, puisi, artikel, hingga teks ilmiah. Dengan demikian, mata pelajaran ini menjadi dasar yang kuat dalam pembelajaran di berbagai bidang serta dalam kehidupan sehari-hari.