

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR

Oleh

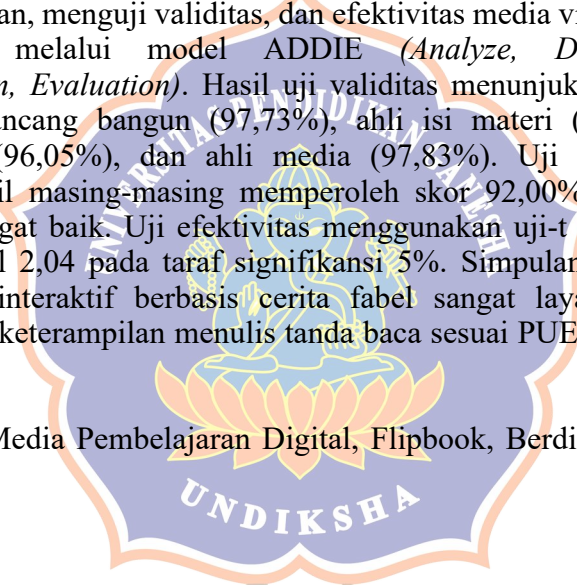
Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime, NIM 2211031036

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya keterampilan menulis 32 siswa kelas V, dimana 23 siswa belum mencapai KKTP pada materi tanda baca PUEBI akibat media pembelajaran yang kurang variatif. Tujuan penelitian adalah mengembangkan, menguji validitas, dan efektivitas media video interaktif berbasis cerita fabel melalui model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji validitas menunjukkan persentase sangat tinggi: ahli rancang bangun (97,73%), ahli isi materi (93,18%), ahli desain instruksional (96,05%), dan ahli media (97,83%). Uji coba perorangan dan kelompok kecil masing-masing memperoleh skor 92,00% dan 95,33% dengan kualifikasi sangat baik. Uji efektivitas menggunakan uji-t menunjukkan t-hitung $13,78 > t\text{-tabel } 2,04$ pada taraf signifikansi 5%. Simpulan penelitian ini adalah media video interaktif berbasis cerita fabel sangat layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis tanda baca sesuai PUEBI pada siswa kelas V SD.

Kata kunci : Media Pembelajaran Digital, Flipbook, Berdiferensiasi, Keragaman Budaya



ABSTRACT

This research was prompted by low writing skills among 32 fifth-grade students at SD Negeri 5 Sanur, where 23 students had not met the mastery criteria (KKTP) for PUEBI punctuation due to unvaried learning media. This study aimed to develop, validate, and test the effectiveness of interactive video media based on fables using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validity results showed very high percentages: design expert (97.73%), content expert (93.18%), instructional design expert (96.05%), and media expert (97.83%). Individual and small-group trials scored 92.00% and 95.33%, respectively, in the "excellent" category. Effectiveness testing using a t-test 13.78, exceeding the t-table of 2.04 at a 5% significance level. In conclusion, the fable-based interactive video media is highly feasible and effective in improving PUEBI punctuation writing skills for fifth-grade elementary students.

Keywords: Interactive Video, Fables, Punctuation, PUEBI

