








LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Observasi Awal

| | | |
|--|---|--------------------------|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN | |
| | Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id | |
| Nomor | : 3214/UN48.10.6/LT/2024 | Singaraja, 10 Maret 2025 |
| Lampiran | : - | |
| Hal | : Observasi Awal | |
| Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sanur di tempat | | |
| Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut. | | |
| Nama | : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime | |
| NIM | : 2211031036 | |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar | |
| Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih. | | |
| - Ketua Jurusan  | | |
| Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004 | | |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905 </div> | | |

Lampiran 02. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16303/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 24 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 5 Sanur
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

~

Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 04. Hasil Wawancara di SD Negeri 5 Sanur

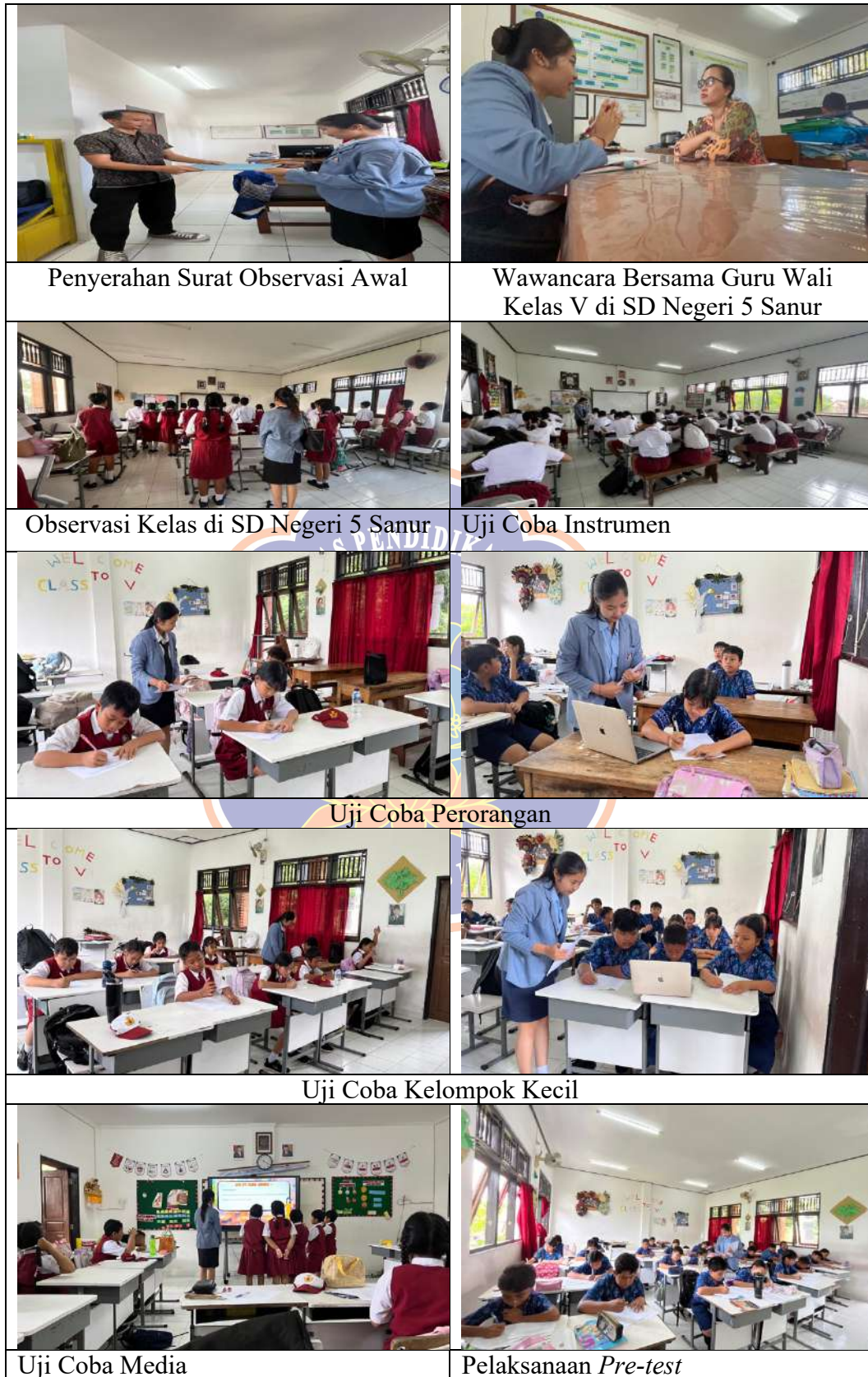
| No | Pertanyaan | Deskripsi Jawaban |
|----|---|---|
| 1. | Bagaimana proses pembelajaran yang telah ibu laksanakan selama ini? | Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan minat, gaya belajar, dan kemampuannya. |
| 2. | Apakah terdapat kendala atau permasalahan? | <p>Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat beberapa permasalahan yang sering muncul dan menghambat pencapaian kompetensi siswa secara optimal, khususnya dalam hal penggunaan huruf kapital, penerapan kata baku, dan pemahaman struktur teks cerita. Permasalahan pertama yang ditemukan adalah kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan penggunaan huruf kapital sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Selanjutnya kebiasaan siswa dalam menggunakan bahasa informal dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa asing dalam menggunakan kata baku. Minimnya pemahaman tentang pentingnya penggunaan bahasa baku menyebabkan siswa kesulitan memahami kapan dan mengapa kata baku harus digunakan. Selain itu, siswa cenderung menganggap bahasa baku sebagai sesuatu yang terlalu formal dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan terakhir yang sering muncul adalah kesulitan siswa dalam menganalisis teks cerita. Mereka mengalami hambatan dalam menentukan jumlah kalimat dalam paragraf, serta kesulitan dalam mengidentifikasi ide pokok, kalimat utama, kalimat penjelas, dan jenis paragraf yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami struktur teks belum berkembang secara optimal.</p> |
| 3. | Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran? | Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi PUEBI, keterlibatan siswa masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena materi bersifat abstrak dan media pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa sulit memahami dan cenderung pasif. |

| | | |
|-----|--|--|
| 4. | Apakah menggunakan media dalam proses pembelajaran? | Tidak, hanya menggunakan bahan ajar seperti LKS dan teks bacaan. |
| 5. | Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran? | Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah cukup mendukung, seperti ruang kelas, proyektor, dan papan tulis. Namun, perangkat digital seperti laptop dan akses internet masih terbatas, sehingga pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif belum optimal. Diperlukan peningkatan fasilitas agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini. |
| 6. | Apakah menggunakan model pembelajaran? | Menggunakan model pembelajaran seperti kooperatif, berbasis masalah, dan kontekstual. Model tersebut disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. |
| 7. | Apakah metode yang digunakan dalam pembelajaran? | Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. |
| 8. | Sumber belajar yang digunakan? | Buku paket kemendikbud, LKS dan teks bacaan. |
| 9. | Bagaimana dalam evaluasi pembelajarannya? | Evaluasi pembelajaran dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif melalui observasi, tanya jawab, dan penugasan selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi sumatif berupa latihan soal, tugas menulis, dan proyek kecil. |
| 10. | Berapa KKTP sekolah atau pada mata pelajaran Bahasa Indonesia? Serta nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas? | Sekolah memiliki 75 KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang digunakan sebagai acuan dalam penilaian mata pelajaran Bahasa Indonesia. KKTP ini dituangkan dalam bentuk uraian, di mana terdapat aspek-aspek yang sudah tuntas dan ada juga yang belum tuntas. Sehingga pada rapat ada nilai berupa angka dan bentuk uraian terkait yang mana meningkat/tercapai dan yang mana tidak tercapai. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat variasi pencapaian hasil belajar di antara siswa. Beberapa siswa telah menunjukkan peningkatan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, sementara yang lain masih mengalami kesulitan tergantung pada daya serap masing-masing siswa. Nilai rata-rata kelas yang mencapai 62 tersebut merupakan hasil akhir setelah melalui proses pembelajaran dan evaluasi, di mana hanya 14 siswa yang langsung mencapai nilai rata-rata tanpa harus |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>mengikuti remedial. Sedangkan siswa lainnya perlu mengikuti kegiatan remedial untuk memperbaiki pemahaman dan nilai mereka agar mencapai standar yang diharapkan.</p> <p>Pelaksanaan remedial tidak hanya dilakukan melalui tes tulis, tetapi juga dengan metode evaluasi yang lebih variatif dan interaktif, seperti tes lisan dan kuis spontan. Kuis spontan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan nilai atau poin secara langsung, sehingga membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses perbaikan hasil belajar.</p> <p>Dengan pendekatan remedial yang beragam ini, diharapkan seluruh siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan KKTP dan mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.</p> |
|--|--|--|



Lampiran 05. Dokumentasi





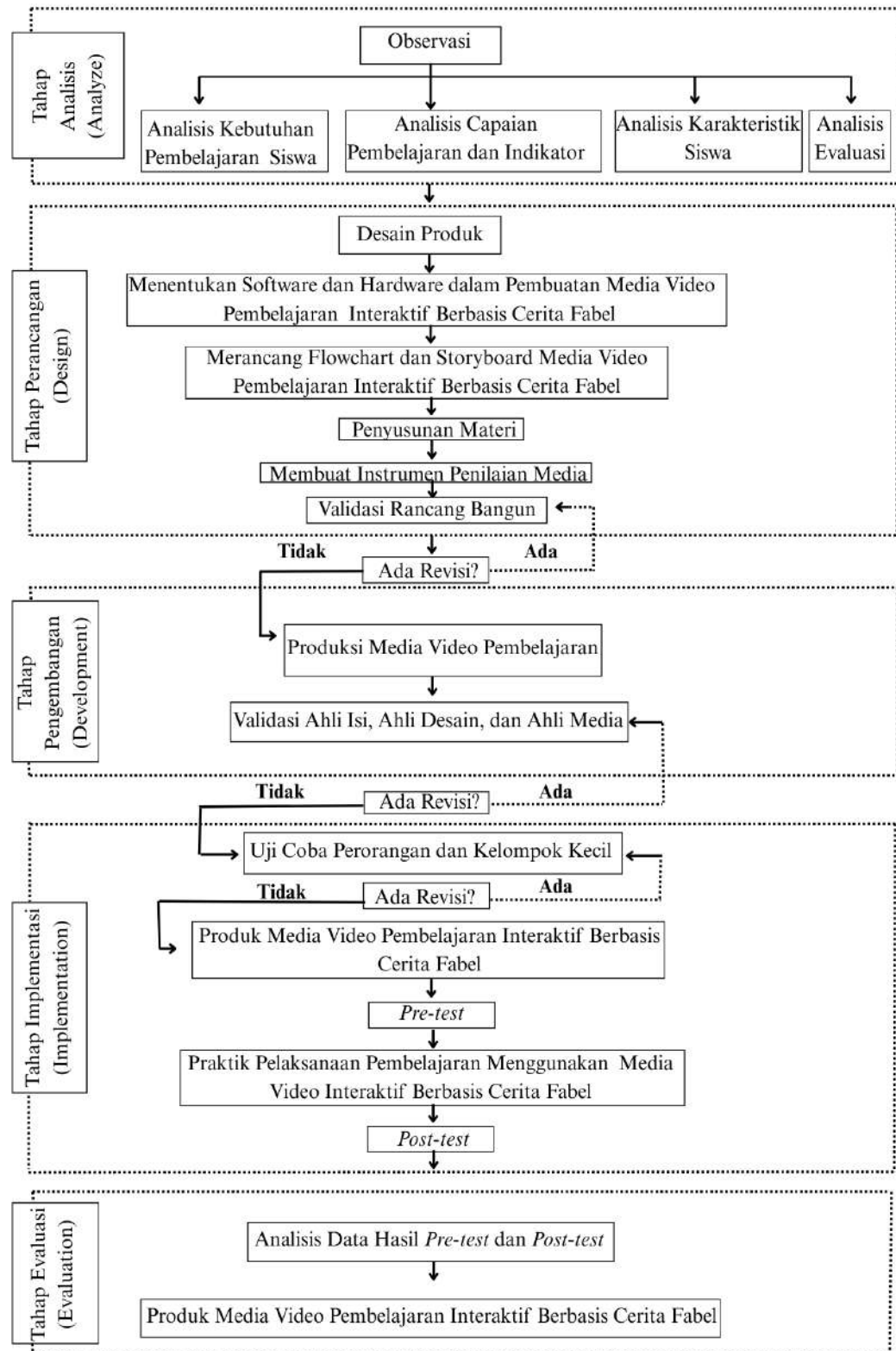
Pelaksanaan *Post-test*

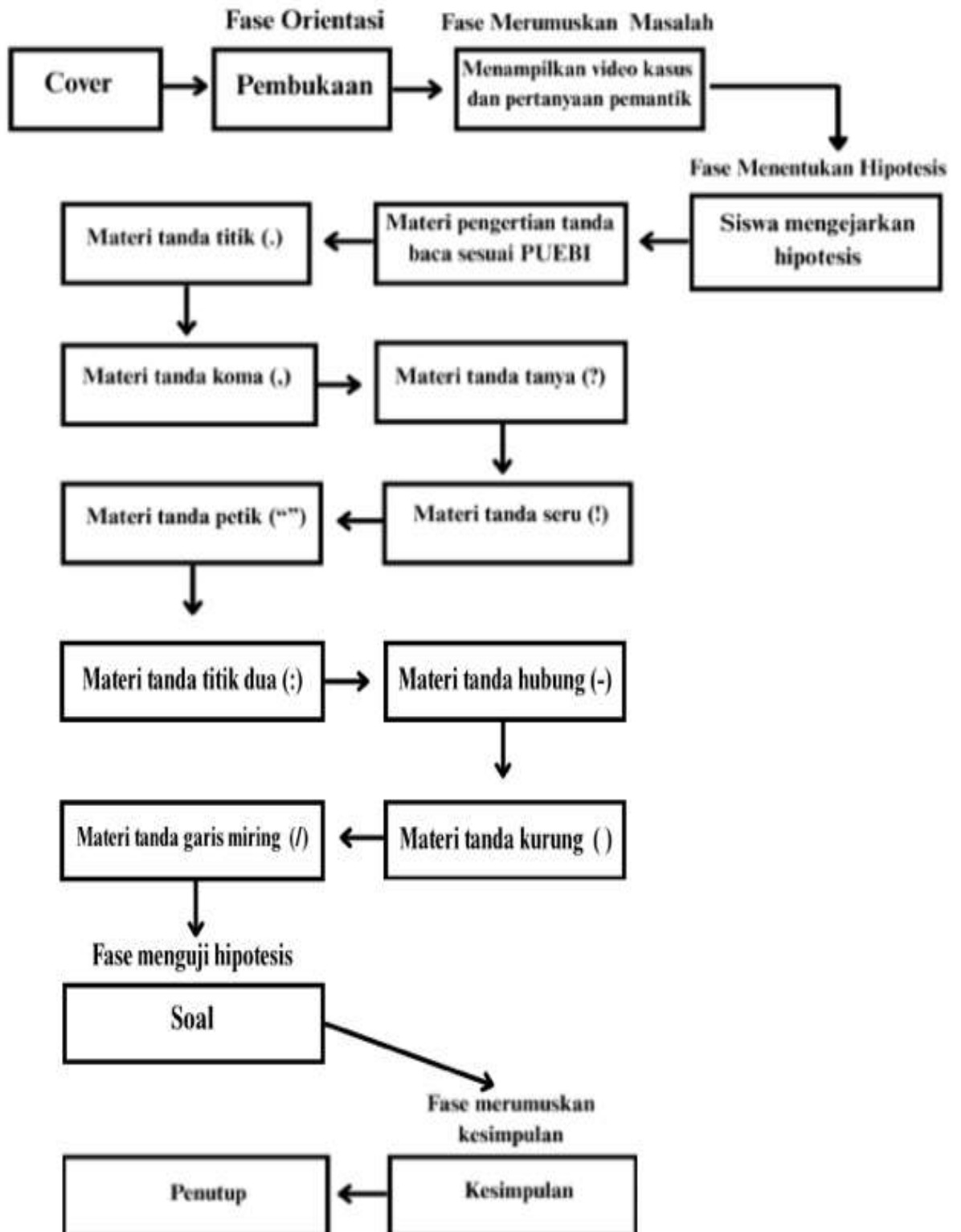


Pertemuan dengan Mitra Sekolah




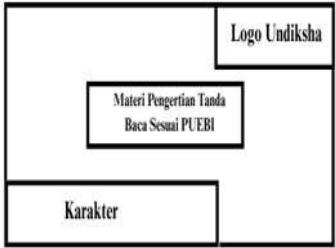
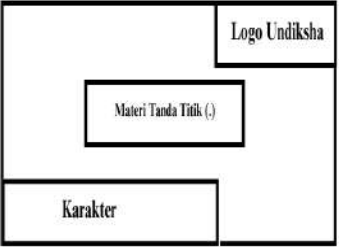
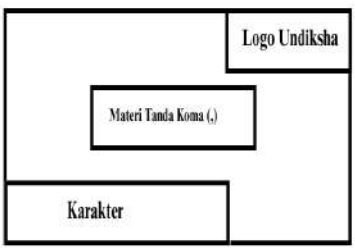
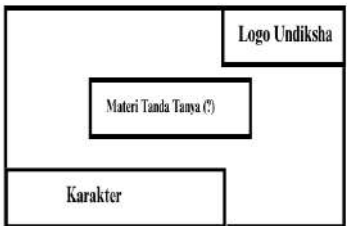
Lampiran 06. Diagram Alir Model ADDIE

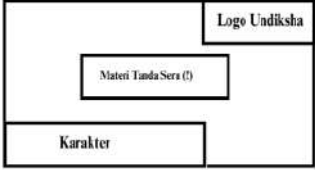
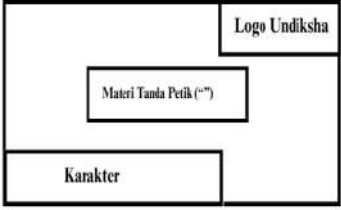
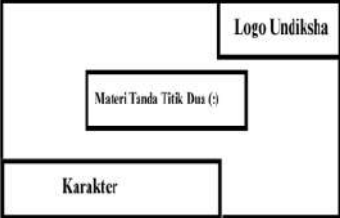
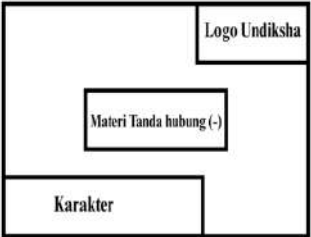
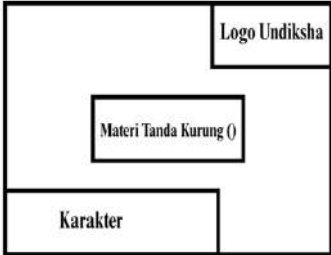


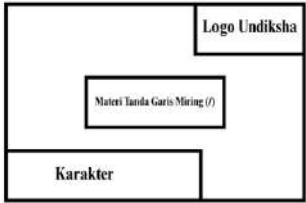
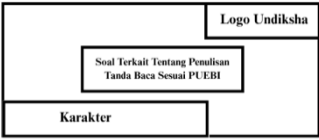
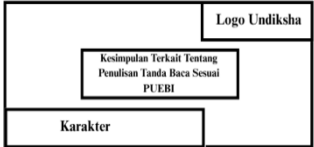
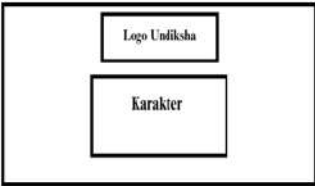
Lampiran 07. *Flowchart* Media Video Interaktif

Lampiran 08. *Storyboard* Media Video Interaktif

| No | Deskripsi | Tampilan | Keterangan Desain |
|----|--|---|--|
| 1 | Cover depan dan identitas. |  | <p>Ilustrasi hutan sebagai latar. Menampilkan karakter Ciki (Kancil) dan Ciko (Kura-kura). Terdapat logo Sekolah Dasar, logo Undiksha, dan logo Kampus Merdeka, serta teks judul “Video Cerita Fabel: Ciki (Kancil) & Ciko (Kura-kura) Bersahabat Meski Berbeda” dengan sasaran siswa kelas V Sekolah Dasar.</p> <p>Pada tampilan ini menampilkan identitas pengembang produk.</p> |
| 2 | Pembuka video dengan karakter guru perempuan sebagai pemandu |  | <p>Pada pembuka video terdapat karakter guru perempuan yang hendak memandu isi video sampai akhir video, setelah itu pada tampilan video menampilkan video kasus serta pertanyaan pemantik agar dapat</p> |

| | | | |
|---|-----------------------|--|--|
| | | | menstimulus siswa untuk menimbulkan rasa ke ingin tahun siswa. |
| 3 | Tampilan materi video |  | Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai pengertian tanda baca sesuai PUEBI. |
| 4 | Tampilan materi video |  | Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda titik (.) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca. |
| 5 | Tampilan materi video |  | Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda koma (,) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca. |
| 6 | Tampilan materi video |  | Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda tanya (?) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca. |

| | | | |
|----|-----------------------|--|--|
| 7 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda seru (!) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |
| 8 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda petik (“”)serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |
| 9 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda titik dua (:) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |
| 10 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda hubung (-) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |
| 11 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi tanda kurung () serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |

| | | | |
|----|-----------------------|---|--|
| 12 | Tampilan materi video |  | <p>Dalam tampilan ini memuat penjelasan mengenai materi garis miring (/) serta berisikan contoh penggunaan tanda baca.</p> |
| 13 | Pertanyaan |  | <p>Dalam tampilan ini berisi pertanyaan berupa pilihan ganda mengenai materi tanda baca yang telah dibahas.</p> |
| 14 | Kesimpulan |  | <p>Dalam penelitian berisi kesimpulan mengenai materi yang telah dibahas.</p> |
| 15 | Penutup |  | <p>Dalam tampilan ini adalah tampilan terakhir mengenai video pembelajaran interaktif serta berisikan kata-kata penutup.</p> |

Lampiran 09. Surat Uji Judges 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali. Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10845/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 06 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Judges 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 1

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP : 195605201983031002

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 6 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 6 Agustus 2025
Penilai

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 195605201983031002

Lampiran 11. Hasil Penilaian Judges 1

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

| No. | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. | ✓ | | |
| 2. | Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan. | ✓ | | |
| 3. | Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model yang digunakan. | ✓ | | |
| 4. | Ketepatan dalam menggambarkan tahapan-tahapan pengembangan. | ✓ | | |
| 5. | Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan berbasis cerita fabel yang digunakan. | ✓ | | |
| 6. | Tingkat kepraktisan dari keterlaksanaan proses pengembangan. | ✓ | | |
| 7. | Keruntutan langkah-langkah pengembangan. | ✓ | | |
| 8. | Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. | ✓ | | |
| 9. | Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. | ✓ | | |
| 10. | Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. | ✓ | | |
| 11. | Ketepatan subjek uji coba yang dilibatkan. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19860520 198303 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media video interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI PENGEMBANGAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Isi/Materi

| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|--|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. | ✓ | | |
| 3. | Kebenaran materi pembelajaran dengan buku siswa. | ✓ | | |
| 4. | Pentingnya materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. | ✓ | | |
| 5. | Kedalaman materi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. | ✓ | | |
| 6. | Keseimbangan materi pembelajaran dengan topik atau submateri. | ✓ | | |
| 7. | Kewajaran materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | ✓ | | |
| 8. | Kecakupan materi pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai sesuai capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 9. | Kemenarikan materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 10. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan situasi siswa. | ✓ | | |
| 11. | Kemudahan materi pembelajaran dipahami oleh siswa. | ✓ | | |
| 12. | Kebaruan materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 13. | Media mendukung penggunaan materi pembelajaran yang sesuai. | ✓ | | |
| 14. | Materi dapat dilogika dengan jelas. | ✓ | | |
| 15. | Kesesuaian penggunaan materi dengan karakteristik siswa. | ✓ | | |
| 16. | Merepresentasikan kehidupan nyata pada materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 17. | Ketersediaan sumber belajar tambahan yang menyertai materi pembelajaran. | ✓ | | |

| | | | | |
|-----|--|---|--|--|
| 18. | Kesesuaian penyajian materi dengan gaya belajar siswa. | ✓ | | |
| 19. | Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran sesuai dengan pedoman. | ✓ | | |
| 20. | Kesesuaian kosa kata dengan karakteristik siswa. | ✓ | | |
| 21. | Keruntutan dan kelogisan penyampaian konsep dalam materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 22. | Kesesuaian tingkat kesulitan soal evaluasi pada materi pembelajaran. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

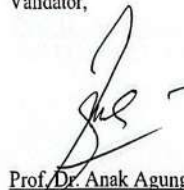
.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Desain Pembelajaran

| No | Indikator | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. | ✓ | | |
| 3. | Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. | ✓ | | |
| 4. | Kejelasan materi yang disajikan. | ✓ | | |
| 5. | Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis. | ✓ | | |
| 6. | Penyampaian materi dilakukan secara sistematis sesuai pendekatan pembelajaran yang efektif. | ✓ | | |
| 7. | Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa. | ✓ | | |
| 8. | Membantu mengingat pengetahuan siswa sebelumnya. | ✓ | | |
| 9. | Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya. | ✓ | | |
| 10. | Penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa. | ✓ | | |
| 11. | Memberikan petunjuk belajar yang jelas. | ✓ | | |
| 12. | Memberikan kesempatan untuk siswa berlatih secara mandiri. | ✓ | | |
| 13. | Memberikan penguatan dalam penyampaian materi. | ✓ | | |
| 14. | Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu. | ✓ | | |
| 15. | Melibatkan emosi dan perasaan siswa. | ✓ | | |
| 16. | Membantu menerapkan materi dalam kehidupan. | ✓ | | |
| 17. | Memberikan latihan untuk pemahaman konsep. | ✓ | | |
| 18. | Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa. | ✓ | | |
| 19. | Memberikan umpan balik dari hasil evaluasi. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gedde Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd
NIP 19560520 198303 1 002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Media Pembelajaran

| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kemudahan penggunaan media Video Interaktif dalam pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Media memberikan umpan balik yang sesuai terhadap respon siswa. | ✓ | | |
| 3. | Program media berjalan stabil tanpa gangguan teknis. | ✓ | | |
| 4. | Memberikan petunjuk penggunaan yang jelas. | ✓ | | |
| 5. | Media Video Interaktif dapat membantu siswa memahami materi. | ✓ | | |
| 6. | Media Video Interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa. | ✓ | | |
| 7. | Kualitas dan kemenarikan tampilan. | ✓ | | |
| 8. | Keterbacaan teks pada Video Interaktif. | ✓ | | |
| 9. | Transisi layar berjalan halus. | ✓ | | |
| 10. | Desain visual Video Interaktif konsisten dengan tema pembelajaran. | ✓ | | |
| 11. | Navigasi dalam Video Interaktif dirancang sederhana dan mudah dipahami. | ✓ | | |
| 12. | Penggunaan tombol konsisten sesuai dengan fungsinya. | ✓ | | |
| 13. | Penggunaan gambar yang menarik dan relevan dalam Video Interaktif. | ✓ | | |
| 14. | Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai. | ✓ | | |
| 15. | Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat. | ✓ | | |
| 16. | Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi. | ✓ | | |
| 17. | Penggunaan animasi yang tepat. | ✓ | | |
| 18. | Video Interaktif didukung dengan musik yang sesuai. | ✓ | | |
| 19. | Penggunaan sound effect yang tepat. | ✓ | | |

| | | | | |
|-----|--|---|--|--|
| 20. | Tampilan layar (<i>screen design</i>) serasi dan seimbang. | ✓ | | |
| 21. | Jumlah tampilan sesuai dengan waktu yang digunakan. | ✓ | | |
| 22. | Media Video Interaktif dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya. | ✓ | | |
| 23. | Tata letak elemen yang rapi dan seimbang. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kemudahan media pembelajaran yang digunakan disajikan dengan cara yang menarik perhatian saya. | ✓ | | |
| 2. | Keterbacaan teks yang ditampilkan melalui video memudahkan saya dalam membaca. | ✓ | | |
| 3. | Kejelasan gambar-gambar yang ada dalam video dapat menarik perhatian saya. | ✓ | | |
| 4. | Kejelasan suara narator dalam video terdengar jelas oleh saya. | ✓ | | |
| 5. | Kemudahan warna-warna yang digunakan dalam video tampak menarik perhatian saya. | ✓ | | |
| 6. | Kualitas tampilan keseluruhan video terlihat bermutu menurut saya. | ✓ | | |
| 7. | Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh saya. | ✓ | | |
| 8. | Media pembelajaran ini mendorong saya untuk lebih aktif berinteraksi dalam pembelajaran. | ✓ | | |
| 9. | Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran karena tidak sulit diakses dan digunakan oleh saya. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

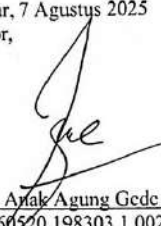
Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002

Lampiran 12. Surat Uji Judges 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10845/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 08 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10846/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 06 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Judges 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 2

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : -

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 8 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 8 Agustus 2025
Penilai

Dr. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP. -



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 2

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP : 19590321 198303 2 003

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 11 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 11 Agustus 2025
Penilai

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

Lampiran 14. Hasil Penilaian Judges 2

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

| No. | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. | ✓ | | |
| 2. | Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan. | ✓ | | |
| 3. | Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model yang digunakan. | ✓ | | |
| 4. | Ketepatan dalam menggambarkan tahapan-tahapan pengembangan. | ✓ | | |
| 5. | Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan berbasis cerita fabel yang digunakan. | ✓ | | |
| 6. | Tingkat kepraktisan dari keterlaksanaan proses pengembangan. | ✓ | | |
| 7. | Keruntutan langkah-langkah pengembangan. | ✓ | | |
| 8. | Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. | ✓ | | |
| 9. | Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. | ✓ | | |
| 10. | Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. | ✓ | | |
| 11. | Ketepatan subjek uji coba yang dilibatkan. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah direvisi pada pernyataan yang ada di indikator.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 8 Agustus 2025
Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media video interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 8 Agustus 2025

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP -

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI PENGEMBANGAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Isi/Materi

| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|--|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. | ✓ | | |
| 3. | Kebenaran materi pembelajaran dengan buku siswa. | ✓ | | |
| 4. | Pentingnya materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. | ✓ | | |
| 5. | Kedalaman materi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. | ✓ | | |
| 6. | Keseimbangan materi pembelajaran dengan topik atau submateri. | ✓ | | |
| 7. | Kewajaran materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | ✓ | | |
| 8. | Kecakupan materi pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai sesuai capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 9. | Kemenaikan materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 10. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan situasi siswa. | ✓ | | |
| 11. | Kemudahan materi pembelajaran dipahami oleh siswa. | ✓ | | |
| 12. | Kebaruan materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 13. | Media mendukung penggunaan materi pembelajaran yang sesuai. | ✓ | | |
| 14. | Materi dapat dilogika dengan jelas. | ✓ | | |
| 15. | Kesesuaian penggunaan materi dengan karakteristik siswa. | ✓ | | |
| 16. | Merepresentasikan kehidupan nyata pada materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 17. | Ketersediaan sumber belajar tambahan yang menyertai materi pembelajaran. | ✓ | | |

| | | | | |
|-----|--|---|--|--|
| 18. | Kesesuaian penyajian materi dengan gaya belajar siswa. | ✓ | | |
| 19. | Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran sesuai dengan pedoman. | ✓ | | |
| 20. | Kesesuaian kosa kata dengan karakteristik siswa. | ✓ | | |
| 21. | Keruntutan dan kelogisan penyampaian konsep dalam materi pembelajaran. | ✓ | | |
| 22. | Kesesuaian tingkat kesulitan soal evaluasi pada materi pembelajaran. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

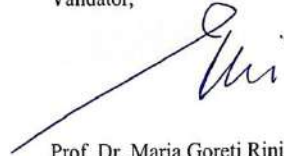
.....

.....

.....

.....

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP : 19590321 198303 2 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Desain Pembelajaran

| No | Indikator | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kesesuaian capaian pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. | ✓ | | |
| 3. | Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. | ✓ | | |
| 4. | Kejelasan materi yang disajikan. | ✓ | | |
| 5. | Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis. | ✓ | | |
| 6. | Penyampaian materi dilakukan secara sistematis sesuai pendekatan pembelajaran yang efektif. | ✓ | | |
| 7. | Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa. | ✓ | | |
| 8. | Membantu mengingat pengetahuan siswa sebelumnya. | ✓ | | |
| 9. | Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya. | ✓ | | |
| 10. | Penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa. | ✓ | | |
| 11. | Memberikan petunjuk belajar yang jelas. | ✓ | | |
| 12. | Memberikan kesempatan untuk siswa berlatih secara mandiri. | ✓ | | |
| 13. | Memberikan penguatan dalam penyampaian materi. | ✓ | | |
| 14. | Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu. | ✓ | | |
| 15. | Melibatkan emosi dan perasaan siswa. | ✓ | | |
| 16. | Membantu menerapkan materi dalam kehidupan. | ✓ | | |
| 17. | Memberikan latihan untuk pemahaman konsep. | ✓ | | |
| 18. | Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa. | ✓ | | |
| 19. | Memberikan umpan balik dari hasil evaluasi. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah dilakukan revisi pernyataan pada indikator

.....

.....

.....

.....

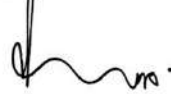
.....

.....

.....

Denpasar, 8 Agustus 2025

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 8 Agustus 2025
Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP -

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Uji Media Pembelajaran

| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|-----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kemudahan penggunaan media Video Interaktif dalam pembelajaran. | ✓ | | |
| 2. | Media memberikan umpan balik yang sesuai terhadap respon siswa. | ✓ | | |
| 3. | Program media berjalan stabil tanpa gangguan teknis. | ✓ | | |
| 4. | Memberikan petunjuk penggunaan yang jelas. | ✓ | | |
| 5. | Media Video Interaktif dapat membantu siswa memahami materi. | ✓ | | |
| 6. | Media Video Interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa. | ✓ | | |
| 7. | Kualitas dan kemenarikan tampilan. | ✓ | | |
| 8. | Keterbacaan teks pada Video Interaktif. | ✓ | | |
| 9. | Transisi layar berjalan halus. | ✓ | | |
| 10. | Desain visual Video Interaktif konsisten dengan tema pembelajaran. | ✓ | | |
| 11. | Navigasi dalam Video Interaktif dirancang sederhana dan mudah dipahami. | ✓ | | |
| 12. | Penggunaan tombol konsisten sesuai dengan fungsinya. | ✓ | | |
| 13. | Penggunaan gambar yang menarik dan relevan dalam Video Interaktif. | ✓ | | |
| 14. | Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai. | ✓ | | |
| 15. | Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat. | ✓ | | |
| 16. | Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi. | ✓ | | |
| 17. | Penggunaan animasi yang tepat. | ✓ | | |
| 18. | Video Interaktif didukung dengan musik yang sesuai. | ✓ | | |
| 19. | Penggunaan sound effect yang tepat. | ✓ | | |

| | | | | |
|-----|--|---|--|--|
| 20. | Tampilan layar (<i>screen design</i>) serasi dan seimbang. | ✓ | | |
| 21. | Jumlah tampilan sesuai dengan waktu yang digunakan. | ✓ | | |
| 22. | Media Video Interaktif dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya. | ✓ | | |
| 23. | Tata letak elemen yang rapi dan seimbang. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah dilakukan revisi pada pernyataan dalam -
 indikator

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 8 Agustus 2025
 Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 8 Agustus 2025

Validator,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP -

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

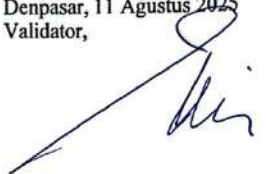
| No | Pernyataan | Relevansi | | Keterangan |
|----|---|-----------|---------------|------------|
| | | Relevan | Tidak Relevan | |
| 1. | Kemenarikan media pembelajaran yang digunakan disajikan dengan cara yang menarik perhatian saya. | ✓ | | |
| 2. | Keterbacaan teks yang ditampilkan melalui video memudahkan saya dalam membaca. | ✓ | | |
| 3. | Kejelasan gambar-gambar yang ada dalam video dapat menarik perhatian saya. | ✓ | | |
| 4. | Kejelasan suara narator dalam video terdengar jelas oleh saya. | ✓ | | |
| 5. | Kemenarikan warna-warna yang digunakan dalam video tampak mencuri perhatian saya. | ✓ | | |
| 6. | Kualitas tampilan keseluruhan video terlihat bermutu menurut saya. | ✓ | | |
| 7. | Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh saya. | ✓ | | |
| 8. | Media pembelajaran ini mendorong saya untuk lebih aktif berinteraksi dalam pembelajaran. | ✓ | | |
| 9. | Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran karena tidak sulit diakses dan digunakan oleh saya. | ✓ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

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

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP : 19590321 198303 2 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator,



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

Lampiran 15. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11391/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd. M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli rancang bangun media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16304/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 24 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,

~

I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 16. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel
Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca
Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
: Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Topik Buku Jendela Dunia Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel khususnya mengenai materi penulisan tanda baca sesuai PUEBI bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media Video Pembelajaran Interaktif. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran Bahasa Indonesia Topik Buku Jendela Dunia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan

terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

| No. | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|---|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Model Pengembangan yang Digunakan | | | | | |
| 1. | Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. | √ | | | |
| 2. | Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan. | | √ | | |
| Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan | | | | | |
| 3. | Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model yang digunakan. | | √ | | |
| 4. | Ketepatan dalam menggambarkan tahapan-tahapan pengembangan. | √ | | | |
| Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan | | | | | |
| 5. | Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan berbasis cerita fabel yang digunakan. | | √ | | |
| 6. | Tingkat kepraktisan dari keterlaksanaan proses pengembangan. | √ | | | |
| 7. | Keruntutan langkah-langkah pengembangan. | √ | | | |
| Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif | | | | | |
| 8. | Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. | √ | | | |
| 9. | Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. | | √ | | |
| 10. | Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. | √ | | | |
| 11. | Ketepatan subjek coba yang dilibatkan. | | √ | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada Diagram Alir, bagian Tahapan Analisis seharusnya ada evaluasi, karena semua tahapan pada model ADDIE ada evaluasinya.
2. Pada Storyboard semua hal harus lebih dijelaskan, misalnya latarnya, karakter apa yang digunakan, gambar, dll.
3. Judul yang diucapkan narator pada bagian awal sebaiknya disamakan dengan judul pada media.
4. Tambahkan sasarannya pada bagian awal.
5. Pada evaluasi perlu diberikan petunjuk yang jelas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)



Denpasar, 6 November 2025
Validator,

Prof. Dr. I Made Tegeh,
S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001.

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI
PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI RANCANG BANGUN)**

| | |
|------------------|---|
| Judul Penelitian | : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur |
| Sasaran Program | : Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur |
| Peneliti | : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime |
| Pembimbing | : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 2) |
| Instansi | : Universitas Pendidikan Ganesha |
| Nama Validator | : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. |
| Instansi/Lembaga | : Universitas Pendidikan Ganesha |

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Topik Buku Jendela Dunia Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel khususnya mengenai materi penulisan tanda baca sesuai PUEBI bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media Video Pembelajaran Interaktif. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran Bahasa Indonesia Topik Buku Jendela Dunia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

| No. | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|---|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Model Pengembangan yang Digunakan | | | | | |
| 1. | Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. | v | | | |
| 2. | Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan. | v | | | |
| Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan | | | | | |
| 3. | Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model yang digunakan. | v | | | |
| 4. | Ketepatan dalam menggambarkan tahapan-tahapan pengembangan. | | v | | |
| Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan | | | | | |
| 5. | Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan berbasis cerita fabel yang digunakan. | v | | | |
| 6. | Tingkat kepraktisan dari keterlaksanaan proses pengembangan. | v | | | |
| 7. | Keruntutan langkah-langkah pengembangan. | v | | | |
| Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif | | | | | |
| 8. | Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan. | v | | | |
| 9. | Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan. | v | | | |
| 10. | Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan. | v | | | |
| 11. | Ketepatan subjek coba yang dilibatkan. | v | | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

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

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. ~~Layak untuk digunakan tanpa revisi~~
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. ~~Tidak layak digunakan~~

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, Januari 2026
Validator,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004.

Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media video interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur” yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.



Denpasar, 6 November 2025
Validator

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media video interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, Januari 2026
Validator



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004.

Lampiran 18. Hasil Penilaian Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)**

- Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur
- Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
- Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)
- Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
- Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,
Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”, dimohonkan kesediaan bapak untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak mengenai media video interaktif tersebut terhadap desain instruksional. Penilaian, komentar, dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| NO | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | Skala 4 | | | |
|-----|----------------|--|---------|---|----|-----|
| | | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Aspek Tujuan | a. Kesesuaian capaian pembelajaran. | √ | | | |
| | | b. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. | √ | | | |
| | | c. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. | √ | | | |
| | | d. Kejelasan materi yang disajikan. | √ | | | |
| | | e. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis. | √ | | | |
| | | f. Penyampaian materi dilakukan secara sistematis sesuai pendekatan pembelajaran yang efektif. | √ | | | |
| 2 | Aspek Strategi | a. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa. | √ | | | |
| | | b. Membantu mengingat pengetahuan siswa sebelumnya. | | √ | | |
| | | c. Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya. | | √ | | |
| | | d. Penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa. | √ | | | |
| | | e. Memberikan petunjuk belajar yang jelas. | | √ | | |
| | | f. Memberikan kesempatan untuk siswa berlatih secara mandiri. | √ | | | |

| | | | | | | |
|---------------|----------------|--|---|---|--|--|
| | | g. Memberikan penguatan dalam penyampaian materi. | √ | | | |
| | | h. Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu. | | √ | | |
| | | i. Melibatkan emosi dan perasaan siswa. | √ | | | |
| | | j. Membantu menerapkan materi dalam kehidupan. | √ | | | |
| 3 | Aspek Evaluasi | a. Memberikan latihan untuk pemahaman konsep. | √ | | | |
| | | b. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa. | √ | | | |
| | | c. Memberikan umpan balik dari hasil evaluasi. | √ | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.1. Sebelum mengerjakan latihan dan quiz perlu diberi petunjuk yang lebih jelas.

2. Beberapa tata tulis perlu diperhatikan, misalnya penulisan kata depan “di”, diketik “Di”, seharusnya “di”

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Singaraja, 3 Januari 2026

Validator/Ahli Desain Instruksional



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,
Schubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”, dimohonkan kesedian bapak untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak mengenai media video interaktif tersebut terhadap desain instruksional. Penilaian, komentar, dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| NO | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | Skala 4 | | | |
|-----|----------------|--|---------|---|----|-----|
| | | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Aspek Tujuan | a. Kesesuaian capaian pembelajaran. | √ | | | |
| | | b. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. | √ | | | |
| | | c. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. | √ | | | |
| | | d. Kejelasan materi yang disajikan. | √ | | | |
| | | e. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis. | √ | | | |
| | | f. Penyampaian materi dilakukan secara sistematis sesuai pendekatan pembelajaran yang efektif. | √ | | | |
| 2 | Aspek Strategi | a. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa. | √ | | | |
| | | b. Membantu mengingat pengetahuan siswa sebelumnya. | √ | | | |
| | | c. Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya. | | √ | | |
| | | d. Penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa. | √ | | | |
| | | e. Memberikan petunjuk belajar yang jelas. | √ | | | |
| | | f. Memberikan kesempatan untuk | √ | | | |

| | | | | | | |
|---------------|----------------|--|---|---|--|--|
| | | siswa berlatih secara mandiri. | | | | |
| | | g. Memberikan penguatan dalam penyampaian materi. | v | | | |
| | | h. Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu. | | v | | |
| | | i. Melibatkan emosi dan perasaan siswa. | | v | | |
| | | j. Membantu menerapkan materi dalam kehidupan. | v | | | |
| 3 | Aspek Evaluasi | a. Memberikan latihan untuk pemahaman konsep. | v | | | |
| | | b. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa. | v | | | |
| | | c. Memberikan umpan balik dari hasil evaluasi. | v | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. untuk teks jangan diisi kotak, gunakan warna teks kuning stroke hitam.....
2. Selain memberikan contoh, perlu disajikan non contoh. Misalnya penggunaan tanda baca yang tidak tepat.....
-
-

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. ~~Layak untuk digunakan tanpa revisi~~
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. ~~Tidak layak digunakan~~

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Singaraja, Januari 2026

Validator/Ahli Desain Instruksional



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004

Lampiran 19. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

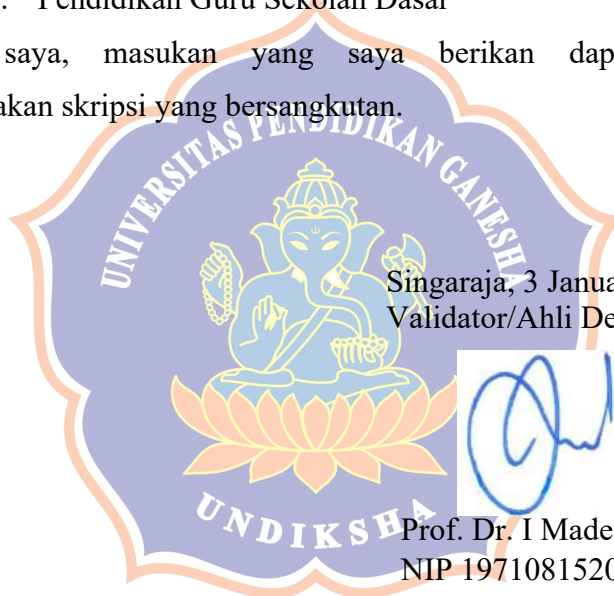
Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional media video interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur” yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.



Singaraja, 3 Januari 2025

Validator/Ahli Desain Instruksional

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional media video interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur” yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, Januari 2026
Validator/Ahli Desain Instruksional



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004

Lampiran 20. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Topik Buku Jendela Dunia Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur”, dimohonkan kesediaan bapak untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak mengenai media video interaktif. Penilaian, komentar, dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

E. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| NO | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

F. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | Skala 4 | | | |
|-----|--------------|--|---------|---|----|-----|
| | | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Aspek Teknis | g. Kemudahan menggunakan media Video Interaktif dalam pembelajaran. | | √ | | |
| | | h. Media memberikan umpan balik yang sesuai terhadap respon siswa. | √ | | | |
| | | i. Program media berjalan stabil tanpa gangguan teknis. | | √ | | |
| | | j. Memberikan petunjuk penggunaan yang jelas. | | √ | | |
| | | k. Media Video Interaktif dapat membantu siswa memahami materi. | √ | | | |
| | | l. Media Video Interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa. | √ | | | |
| | | m. Desain visual Video Interaktif konsisten dengan tema pembelajaran. | √ | | | |
| | | n. Navigasi dalam Video Interaktif dirancang sederhana dan mudah dipahami. | √ | | | |
| | | o. Penggunaan tombol konsisten sesuai dengan fungsinya. | √ | | | |
| | | p. Penggunaan gambar yang menarik dan | √ | | | |

| | | | | | | |
|---------------|----------------|---|---|---|--|--|
| | | relevan dalam Video Interaktif. | | | | |
| | | q. Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai. | √ | | | |
| | | r. Pilihan huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat. | √ | | | |
| | | s. Media Video Interaktif dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya. | √ | | | |
| 2 | Aspek Tampilan | k. Kualitas dan kemenarikan tampilan. | | √ | | |
| | | l. Keterbacaan teks pada Video Interaktif. | √ | | | |
| | | m. Transisi layar berjalan halus. | | √ | | |
| | | n. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi. | √ | | | |
| | | o. Penggunaan animasi yang tepat. | √ | | | |
| | | p. Video Interaktif didukung dengan musik yang sesuai. | | √ | | |
| | | q. Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat. | | √ | | |
| | | r. Tampilan layar (<i>screen design</i>) serasi dan seimbang. | √ | | | |
| | | s. Jumlah tampilan sesuai dengan waktu yang digunakan. | √ | | | |
| | | t. Tata letak elemen yang rapi dan seimbang. | √ | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |

G. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Media agak tersendat-sendat penampilannya.
2. Gambar disesuaikan dengan narasinya. Misalnya: Jembatan yang usang, ternyata gambar jembatan sangat bagus.

H. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi

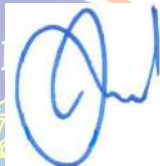
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

6. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Singaraja, 3 Januari 2026

Validator/Ahli Media



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001



**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI
SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Topik Buku Jendela Dunia Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur”, dimohonkan kesediaan bapak untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak mengenai media video interaktif. Penilaian, komentar, dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| NO | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | Skala 4 | | | |
|-----|--------------|--|---------|---|----|-----|
| | | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Aspek Teknis | a. Kemudahan menggunakan media Video Interaktif dalam pembelajaran. | v | | | |
| | | b. Media memberikan umpan balik yang sesuai terhadap respon siswa. | v | | | |
| | | c. Program media berjalan stabil tanpa gangguan teknis. | v | | | |
| | | d. Memberikan petunjuk penggunaan yang jelas. | v | | | |
| | | e. Media Video Interaktif dapat membantu siswa memahami materi. | v | | | |
| | | f. Media Video Interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa. | v | | | |
| | | g. Desain visual Video Interaktif konsisten dengan tema pembelajaran. | v | | | |
| | | h. Navigasi dalam Video Interaktif dirancang sederhana dan mudah dipahami. | v | | | |
| | | i. Penggunaan tombol konsisten sesuai dengan fungsinya. | v | | | |
| | | j. Penggunaan gambar yang menarik dan relevan dalam Video Interaktif. | v | | | |
| | | k. Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai. | v | | | |

| | | | | | | |
|---------------|----------------|---|---|---|--|--|
| | | l. Pilihan huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat. | v | | | |
| | | m. Media Video Interaktif dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya. | v | | | |
| 2 | Aspek Tampilan | a. Kualitas dan kemenarikan tampilan. | v | | | |
| | | b. Keterbacaan teks pada Video Interaktif. | v | | | |
| | | c. Transisi layar berjalan halus. | v | | | |
| | | d. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi. | v | | | |
| | | e. Penggunaan animasi yang tepat. | v | | | |
| | | f. Video Interaktif didukung dengan musik yang sesuai. | | v | | |
| | | g. Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat. | | v | | |
| | | h. Tampilan layar (<i>screen design</i>) serasi dan seimbang. | v | | | |
| | | i. Jumlah tampilan sesuai dengan waktu yang digunakan. | v | | | |
| | | j. Tata letak elemen yang rapi dan seimbang. | v | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Secara umum video sudah bagus.....
 2. Teks narasi dapat diletakkan pada bagian bawah.....
 3. Ketika tokoh berbicara lebih baik teks berdekatan dengan tokoh (tidak di atas).....
-
-

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. ~~Layak untuk digunakan tanpa revisi~~
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. ~~Tidak layak digunakan~~

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Singaraja, Januari 2026
Validator/Ahli Media



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIP 198908082024211004

Lampiran 21. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur” yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.



Singaraja, 29 Desember 2025
Validator/Ahli Media

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur” yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, Januari 2026
Validator/Ahli Media



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004

Lampiran 22. Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Materi Pembelajaran

LEMBAR VALIDITAS ISI
INSTRUMEN TES KOMPETENSI BAHASA INDONESIA

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP : 19590321 198303 2 003

D. Petunjuk

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes soal pilihan ganda dengan penilaian sebagai berikut.

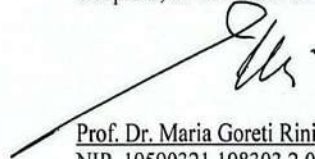
1. Tidak Relevan
2. Relevan

E. Lembar Validasi

| Butir Tes | Relevansi | | Catatan |
|-----------|-----------|---------------|---------|
| | Relevan | Tidak Relevan | |
| | Skor | Skor | |
| | 1 | 1 | |
| 1 | ✓ | | |
| 2 | ✓ | | |
| 3 | ✓ | | |
| 4 | ✓ | | |
| 5 | ✓ | | |
| 6 | ✓ | | |
| 7 | ✓ | | |
| 8 | ✓ | | |
| 9 | ✓ | | |
| 10 | ✓ | | |
| 11 | ✓ | | |
| 12 | ✓ | | |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 13 | ✓ | | |
| 14 | ✓ | | |
| 15 | ✓ | | |
| 16 | ✓ | | |
| 17 | ✓ | | |
| 18 | ✓ | | |
| 19 | ✓ | | |
| 20 | ✓ | | |
| 21 | ✓ | | |
| 22 | ✓ | | |
| 23 | ✓ | | |
| 24 | ✓ | | |
| 25 | ✓ | | |
| 26 | ✓ | | |
| 27 | ✓ | | |
| 28 | ✓ | | |
| 29 | ✓ | | |
| 30 | ✓ | | |
| 31 | ✓ | | |
| 32 | ✓ | | |
| 33 | ✓ | | |
| 34 | ✓ | | |
| 35 | ✓ | | |

Denpasar, 23 Desember 2025



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

LEMBAR VALIDITAS ISI
INSTRUMEN TES KOMPETENSI BAHASA INDONESIA

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
NIM : 2211031036
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Chindyia, M.Pd.
NIP : 19910617 202421 2 002

D. Petunjuk

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes soal pilihan ganda dengan penilaian sebagai berikut.

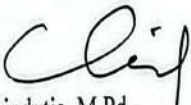
1. Tidak Relevan
2. Relevan

E. Lembar Validasi

| Butir Tes | Relevansi | | Catatan |
|-----------|-----------|---------------|---------|
| | Relevan | Tidak Relevan | |
| | Skor | Skor | |
| | 1 | 1 | |
| 1 | ✓ | | |
| 2 | ✓ | | |
| 3 | ✓ | | |
| 4 | ✓ | | |
| 5 | ✓ | | |
| 6 | ✓ | | |
| 7 | ✓ | | |
| 8 | ✓ | | |
| 9 | ✓ | | |
| 10 | ✓ | | |
| 11 | ✓ | | |
| 12 | ✓ | | |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 13 | ✓ | | |
| 14 | ✓ | | |
| 15 | ✓ | | |
| 16 | ✓ | | |
| 17 | ✓ | | |
| 18 | ✓ | | |
| 19 | ✓ | | |
| 20 | ✓ | | |
| 21 | ✓ | | |
| 22 | ✓ | | |
| 23 | ✓ | | |
| 24 | ✓ | | |
| 25 | ✓ | | |
| 26 | ✓ | | |
| 27 | ✓ | | |
| 28 | ✓ | | |
| 29 | ✓ | | |
| 30 | ✓ | | |
| 31 | ✓ | | |
| 32 | ✓ | | |
| 33 | ✓ | | |
| 34 | ✓ | | |
| 35 | ✓ | | |

Denpasar, 23 Desember 2025


Chindyta, M.Pd.
NIP 19910617 202421 2 002

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)

- Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur
- Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime
- Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)
- Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
- Nama Validator : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif sebagai salah satu inovasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang media video interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video interaktif tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan modul ajar yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

Angket Penilaian Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel
Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI
Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

B. Penilaian Media Video Interaktif Oleh Ahli Materi

| No | Pernyataan | Penilaian | | | |
|------------------------|--|-----------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| Aspek Kurikulum | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran. | √ | | | |
| 2. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. | √ | | | |
| Aspek Materi | | | | | |
| 3. | Kebenaran materi pembelajaran dengan buku siswa. | √ | | | |
| 4. | Pentingnya materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. | √ | | | |
| 5. | Kedalaman materi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. | √ | | | |
| 6. | Keseimbangan materi pembelajaran dengan topik atau submateri. | √ | | | |
| 7. | Kewajaran materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | √ | | | |
| 8. | Kecakupan materi pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai sesuai capaian pembelajaran. | √ | | | |
| 9. | Kemenarikan materi pembelajaran. | | √ | | |
| 10. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan situasi siswa. | √ | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|--|---|---|--|--|
| 11. | Kemudahan materi pembelajaran dipahami oleh siswa. | | ✓ | | |
| 12. | Kebaruan materi pembelajaran. | | ✓ | | |
| 13. | Media mendukung penggunaan materi pembelajaran yang sesuai. | ✓ | | | |
| 14. | Materi dapat dilogika dengan jelas. | ✓ | | | |
| 15. | Kesesuaian penggunaan materi dengan karakteristik siswa. | ✓ | | | |
| 16. | Merepresentasikan kehidupan nyata pada materi pembelajaran. | ✓ | | | |
| 17. | Ketersediaan sumber belajar tambahan yang menyertai materi pembelajaran. | ✓ | | | |
| 18. | Kesesuaian penyajian materi dengan gaya belajar siswa. | ✓ | | | |
| Aspek Kebahasaan | | | | | |
| 19. | Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran sesuai dengan pedoman. | ✓ | | | |
| 20. | Kesesuaian kosa kata dengan karakteristik siswa. | | ✓ | | |
| Aspek Evaluasi | | | | | |
| 21. | Keruntutan dan kelogisan penyampaian konsep dalam materi pembelajaran. | | ✓ | | |
| 22. | Kesesuaian tingkat kesulitan soal evaluasi pada materi pembelajaran. | | ✓ | | |

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan:

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA
SESUAI PUEBI SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SANUR**

(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Chindytia, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media video interaktif sebagai salah satu inovasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang media video interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media video interaktif tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan modul ajar yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

**Angket Penilaian Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel
Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI
Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur**

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1. | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2. | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3. | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4. | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

B. Penilaian Media Video Interaktif Oleh Ahli Materi

| No | Pernyataan | Penilaian | | | |
|------------------------|--|-----------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| Aspek Kurikulum | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran. | ✓ | | | |
| 2. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. | ✓ | | | |
| Aspek Materi | | | | | |
| 3. | Kebenaran materi pembelajaran dengan buku siswa. | ✓ | | | |
| 4. | Pentingnya materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. | ✓ | | | |
| 5. | Kedalaman materi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. | ✓ | | | |
| 6. | Keseimbangan materi pembelajaran dengan topik atau submateri. | ✓ | | | |
| 7. | Kewajaran materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | | ✓ | | |
| 8. | Kecakupan materi pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai sesuai capaian pembelajaran. | ✓ | | | |
| 9. | Kemudahan materi pembelajaran. | | ✓ | | |
| 10. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan situasi siswa. | ✓ | | | |

| | | | | | |
|-------------------------|--|---|---|--|--|
| 11. | Kemudahan materi pembelajaran dipahami oleh siswa. | ✓ | | | |
| 12. | Kebaruan materi pembelajaran. | | ✓ | | |
| 13. | Media mendukung penggunaan materi pembelajaran yang sesuai. | ✓ | | | |
| 14. | Materi dapat dilogika dengan jelas. | | ✓ | | |
| 15. | Kesesuaian penggunaan materi dengan karakteristik siswa. | ✓ | | | |
| 16. | Merepresentasikan kehidupan nyata pada materi pembelajaran. | ✓ | | | |
| 17. | Ketersediaan sumber belajar tambahan yang menyertai materi pembelajaran. | ✓ | | | |
| 18. | Kesesuaian penyajian materi dengan gaya belajar siswa. | ✓ | | | |
| Aspek Kebahasaan | | | | | |
| 19. | Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran sesuai dengan pedoman. | | ✓ | | |
| 20. | Kesesuaian kosa kata dengan karakteristik siswa. | ✓ | | | |
| Aspek Evaluasi | | | | | |
| 21. | Keruntutan dan kelogisan penyampaian konsep dalam materi pembelajaran. | | ✓ | | |
| 22. | Kesesuaian tingkat kesulitan soal evaluasi pada materi pembelajaran. | ✓ | | | |

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Materi Pembelajaran mengenai teks fabel, soal evaluasi dan LKPD untuk meningkatkan keterampilan menulis, tanda baca sesuai PUEBI, soal pada level C4-C6, pemahaman materi distimulus oleh video interaktif berbasis cerita fabel.

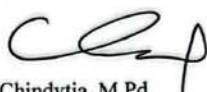
D. Kesimpulan:

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 23 Desember 2025
Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Chindytia, M.Pd.
NIP 19910617 202421 2 002

Lampiran 23. Surat Pernyataan Ahli Isi Materi Materi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP : 19590321 198303 2 003

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Menyatakan bahwa saya sebagai validator telah *mereview* dan menilai isi materi pembelajaran pada skripsi yang berjudul " Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP 19590321 198303 2 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 19910617 202421 2 002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Menyatakan bahwa saya sebagai validator telah *mereview* dan menilai isi materi pembelajaran pada skripsi yang berjudul " Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur" yang disusun oleh:

Nama : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime

NIM : 2211031036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 23 Desember 2025

Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Chindytia, M.Pd.

NIP 19910617 202421 2 002

Lampiran 24. Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

A. IDENTITAS MODUL AJAR

| | |
|-----------------|------------------------------------|
| Penyusun | : Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime |
| Instansi | : SD Negeri 5 Sanur |
| Tahun Pelajaran | : 2025/2026 |
| Jenjang Sekolah | : Sekolah Dasar |
| Mata Pelajaran | : Bahasa Indonesia |
| Fase/Kelas | : C/V (Lima) |
| Topik | : Penggunaan Tanda Baca |
| Alokasi Waktu | : 2 JP (2 x 35 Menit) |
| Pembelajaran | : 1 (Satu) |

B. DIMENSI PROFIL LULUSAN (DEEP LEARNING)

1. **Bernalar Kritis**

Profil ini ditunjukkan ketika peserta didik menganalisis keberagaman budaya yang ditunjukkan saat proses pembelajaran.

2. **Gotong Royong**

Profil ini ditunjukkan ketika peserta didik bekerja sama dalam kelompok

3. **Kreatif**

Profil ini ditunjukkan ketika peserta didik menyajikan ide atau cara unik dalam menyelesaikan soal.

4. **Mandiri**

Profil ini ditunjukkan ketika peserta didik bertanggung jawab mencari informasi dalam menyelesaikan soal.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN (TP) DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu membaca dan menulis teks fabel untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman dengan menggunakan kosakata, struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia.

2. **Tujuan Pembelajaran**

- a) Dengan berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat menghubungkan mengenai penggunaan tanda baca titik, koma, tanda seru, tanda tanya, dan tanda penghubung dengan percaya diri **(A4/Sikap)**
- b) Dengan menyimak video interaktif, peserta didik dapat menyusun sebuah kalimat baru menggunakan tanda baca dengan benar **(C6/Pengetahuan)**
- c) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca titik dan koma dengan benar **(C4/Pengetahuan)**
- d) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca seru dan tanda tanya, dan tanda baca penghubung dengan benar **(C4/Pengetahuan)**

- e) Melalui video interaktif, peserta didik dapat mengevaluasi penggunaan tanda baca titik, koma, seru, tanya dan penghubung dengan benar **(C5/Pengetahuan)**
- f) Melalui penugasan, peserta didik dapat mengintegrasikan konsep penggunaan tanda baca pada pembuatan suatu kalimat dengan terampil **(P4/Keterampilan)**

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Bahan Ajar : Terlampir
2. Media Pembelajaran : Video Interaktif dan LKPD

E. PENDEKATAN, MODEL, METODE

1. Pendekatan : SAINTIFIK
2. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode : Diskusi, penugasan, permainan

F. MATERI PEMBELAJARAN

| Materi Reguler | Materi Remedial | Materi Pengayaan |
|--|--|--|
| 1. Pengertian tanda baca | 1. Pengertian tanda baca | 1. Menulis cerita fabel dengan tanda baca yang tepat |
| 2. Penggunaan tanda baca titik dan koma | 2. Penggunaan tanda baca titik dan koma | |
| 2. Penggunaan tanda baca seru, tanya, dan penghubung | 3. Penggunaan tanda baca seru, tanya, dan penghubung | |
| 3. Memperbaiki penggunaan tanda baca | 4. Memperbaiki penggunaan tanda baca | |

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN (SINTAKS)

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru melanjutkan kegiatan dengan membaca doa. 3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya” dan memberikan penguatan tentang pentingnya mencantumkan semangat Nasionalisme. 4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapian diri sesuai arahan guru. 5. Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan ice breaking untuk menambah semangat belajar dengan tepuk fokus (melihat, mendengar, mengingat, fokus!). 6. Peserta didik bersama guru mengingat pelajaran yang telah lalu tentang menulis teks | 10 Menit |

| | | |
|------|--|----------|
| | <p>deskripsi serta mengaitkannya dengan materi pembelajaran hari ini.</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> | |
| Inti | <p>Komponen Sainifik: Mengamati Tahap 1. Stimulation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan video interaktif cerita fabel tanpa penjelasan tanda baca. 2. Peserta didik menyimak video. 3. Peserta didik diajak untuk membaca teks fabel di dalam video. 4. Guru meminta peserta didik fokus pada dialog dan kalimat perintah/seruan. 5. Peserta didik mencatat dialog yang terasa janggal. <p>Komponen Sainifik : Menanya Tahap 2. Problem Statement</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok terdiri atas 5 orang. 2. Guru bertanya <ol style="list-style-type: none"> a) Mengapa dialog dalam cerita sulit dipahami? 3. Peserta didik berdiskusi di dalam kelompok. 4. Peserta didik merumuskan pertanyaan yang berkaitan dengan tanda titik, koma, tanda seru, dan tanda tanya di penulisan dialog dan kalimat pada teks fabel. 5. Setiap perwakilan kelompok menyampaikan pertanyaan kepada guru. 6. Guru dan peserta didik saling bertanya jawab. <p>Komponen Sainifik: Mencoba Tahap 3. Data Collection</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan LKPD. 2. Peserta didik mendapatkan kebebasan membagi peran di setiap anggota kelompok. 3. Peserta didik mengerjakan LKPD secara kolaboratif. 4. Peserta didik membaca ulang perbaikan kalimat di dalam LKPD. <p>Komponen Sainifik: Menalar Tahap 4. Data Processing</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diarahkan untuk menganalisis kesalahan tanda baca dalam teks fabel “Ayam Jago dan Burung Hantu”. 2. Peserta didik menganalisis secara berkelompok. | 50 Menit |

| | | |
|---------|--|----------|
| | <p>3. Peserta didik menuliskan kalimat yang salah dan perbaikan kalimat yang benar sesuai ejaan dan tanda baca.</p> <p>Komponen Sainifik: Menalar & Mengomunikasikan Tahap 5. Verification</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memverifikasi hasil temuannya melalui presentasi. 2. Guru memberikan penguatan sesuai PUEBI. 3. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. 4. Kelompok lain menanggapi dan membandingkan. 5. Guru memberikan apresiasi. 6. Guru melaksanakan <i>ice breaking</i>. <p>Komponen Sainifik : Mengomunikasikan dan Refleksi Tahap 6. Generalization</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan fungsi dari tanda baca dalam teks fabel. 2. Peserta didik menyampaikan kesimpulan kelompok. 3. Guru menjelaskan ulang dan memverifikasi teori mengenai ejaan dan penggunaan tanda baca. | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang sudah di depan kelas di minta untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru meluruskan kesimpulan yang sudah disampaikan oleh peserta didik di depan kelas. 3. Kemudian guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu. 4. Peserta didik diberikan waktu selama 5 menit untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah dibagikan oleh guru. 5. Setelah mengumpulkan lembar evaluasi, peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi atas apa yang sudah di pelajari. 6. Guru memberikan penguatan bagi peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran. 7. Guru memberikan informasi aktivitas pembelajaran selanjutnya 8. Peserta didik menyanyikan lagu daerah “Ratu Anom”. 9. Peserta didik melakukan kegiatan berdoa dan | 10 Menit |

| | | |
|--|---|--|
| | salam untuk menutup kegiatan pembelajaran (Religius). 10. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan kepada peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan. | |
|--|---|--|

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 5 Sanur

Guru Kelas V

NIP

NIP.



H. PENILAIAN (ASSESSMENT)

1. Penilaian Sikap

Teknik yang digunakan adalah teknik pengamatan saat proses pelaksanaan pembelajaran. Adapun nilai karakter sikap yang dikembangkan tergolong ke Sikap Sosial (KI 2) yakni percaya diri.

a) Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Satuan Pendididkan : SD Negeri 5 Sanur
 Fase/Kelas : C/V (Lima)
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Penggunaan Tanda Baca
 Pertemuan : Ke-1

PETUNJUK

1. Bacalah pernyataan yang ada setiap kolom dengan teliti!
2. Berilah tanda centang (✓) jika perilaku peserta didik saat pengamatan menunjukkan kesesuaian dengan kriteria sikap percaya diri.

| NO | Sikap | Kriteria Sikap Percaya Diri | Terlaksana (✓) |
|----|--------------|---|----------------|
| 1 | Percaya Diri | 1. Peserta didik mengemukakan pendapat mengenai sebuah permasalahan tanpa ragu - ragu | |
| | | 2. Peserta didik berani mengambil keputusan dengan cepat | |
| | | 3. Peserta didik berbicara tanpa terbata-bata | |
| | | 4. Peserta didik berani menunjukkan kemampuan yang dimiliki didepan kelas | |

Keterangan:

- a) Ketika peserta didik memenuhi 4 kriteria sikap percaya diri, maka peserta didik dikatakan **sangat percaya diri**
- b) Ketika peserta didik memenuhi 3 kriteria sikap percaya diri, maka peserta didik dikatakan **percaya diri**
- c) Ketika peserta didik memenuhi 2 kriteria sikap percaya diri, maka peserta didik dikatakan **kurang percaya diri**
- d) Ketika peserta didik memenuhi 1 kriteria sikap percaya diri, maka peserta didik dikatakan **tidak percaya diri**

| NO | Sikap | Nama Peserta Didik | TP | CP | P | SP |
|----|--------------|--------------------|----|----|---|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Percaya diri | 1. Doni | | | | |
| | | 2. Bayu | | | | |
| | | 3. Surya | | | | |
| | | 4. Intan | | | | |
| | | 5. Ayu | | | | |

Keterangan:

- TP = Tidak Percaya Diri
 CP = Cukup Percaya Diri
 P = Percaya Diri
 SP = Sangat Percaya Diri



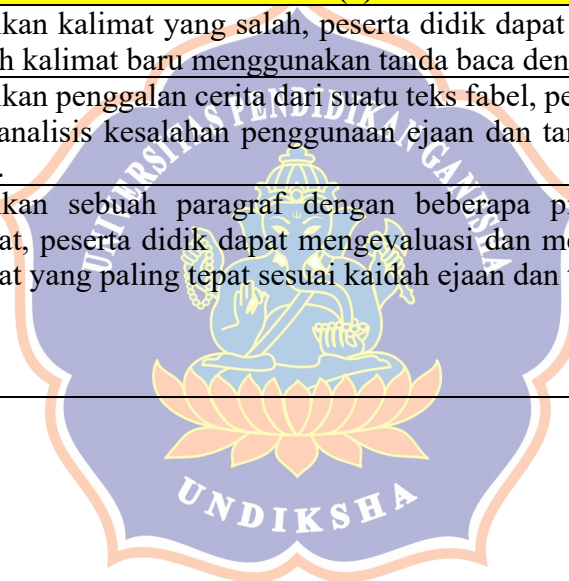
2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini menggunakan teknik tes tertulis berupa tes pilihan ganda biasa 10 soal kemudian dibagikan ke peserta didik secara langsung.

Kisi-Kisi Penilaian Kognitif

| NO | Capaian Pembelajaran | Indikator Soal | Tingkat Kognitif | Nomor Soal | Bobot |
|-----|--|---|------------------|--------------|-------|
| (1) | (2) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| 1 | Peserta didik mampu membaca dan menulis teks fabel untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman dengan menggunakan kosakata, struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia. | Disajikan kalimat yang salah, peserta didik dapat menyusun sebuah kalimat baru menggunakan tanda baca dengan benar. | C6 | 1, 2, dan 3 | 1 |
| | | Disajikan penggalan cerita dari suatu teks fabel, peserta didik dapat menganalisis kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca dengan benar. | C4 | 4,5,6, dan 7 | 1 |
| | | Disajikan sebuah paragraf dengan beberapa pilihan perbaikan kalimat, peserta didik dapat mengevaluasi dan memilih perbaikan kalimat yang paling tepat sesuai kaidah ejaan dan tanda baca. | C5 | 8,9, dan 10 | 1 |

$$Skor = \frac{Skor\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal\ Ideal\ (SMI)} \times 100$$



SOAL EVALUASI PENGGUNAAN TANDA BACA

| | |
|-------------------|-------------------------|
| Satuan Pendidikan | :SD Negeri 5 Sanur |
| Kelas | : V (Lima) |
| Pembelajaran | : Ke-1 |
| Muatan | : Bahasa Indonesia |
| Materi | : Penggunaan Tanda Baca |
| Alokasi Waktu | : 5 Menit |

A. Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum menjawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

1. Kalimat berikut belum menggunakan tanda baca yang benar.
singa berkata aku adalah raja hutan
Kalimat baru yang tepat sesuai kaidah Bahasa Indonesia adalah ...
 - A. Singa berkata aku adalah raja hutan.
 - B. Singa berkata, "Aku adalah raja hutan."
 - C. Singa berkata "aku adalah raja hutan"
 - D. Singa berkata aku adalah raja hutan!

2. Susunan kalimat di bawah ini masih salah.
setelah lomba selesai semua hewan memberi selamat kura kura
Kalimat yang paling benar setelah diperbaiki tanda bacanya adalah ...
 - A. Setelah lomba selesai semua hewan memberi selamat kura-kura.
 - B. Setelah lomba selesai, semua hewan memberi selamat kura kura.
 - C. Setelah lomba selesai semua hewan memberi selamat kura-kura!
 - D. Setelah lomba selesai, semua hewan memberi selamat kura-kura.

3. Kalimat berikut berasal dari cerita fabel, tetapi penulisannya belum tepat.
Aduh kakiku sakit kata kelinci
Kalimat baru yang menggunakan tanda baca dengan benar adalah ...
- Aduh kakiku sakit kata kelinci.
 - Aduh, kakiku sakit, kata kelinci.
 - “Aduh kakiku sakit,” kata kelinci.
 - “Aduh, kakiku sakit” kata kelinci.

Perhatikan Teks Fabel berikut agar dapat menjawab soal nomor 4-7

Kancil dan Kura-kura



(Sumber: Rakyatempatlawang.com)

Pada suatu hari di hutan yang hijau, hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan Kura-kura yang sabar serta tekun. Suatu pagi, kancil menantang Kura-kura lomba lari sambil mengejek karena jalannya lambat. Kura-kura menerima tantangan itu dengan tenang.

Keesokan harinya, perlombaan dimulai dan disaksikan oleh banyak hewan. Kancil berlari sangat cepat hingga jauh meninggalkan Kura-kura. Merasa yakin akan menang, Kancil berhenti dan tertidur di bawah pohon. Sementara itu, Kura-kura terus berjalan pelan tanpa berhenti menuju garis akhir.

Saat Kancil terbangun, Kura-kura hampir sampai di tujuan. Kancil berlari sekuat tenaga, tetapi terlambat. Akhirnya, Kura-kura memenangkan perlombaan. Kancil pun malu dan menyadari bahwa kesombongan tidak membawa kebaikan.

4. Kesalahan penggunaan huruf kapital pada paragraf pertama tersebut terdapat pada kata ...
- suatu
 - di hutan
 - kancil
 - tekun

5. Penulisan kata di hutan pada penggalan teks tersebut seharusnya ditulis menjadi ...
- diHutan
 - di hutan
 - dihutan
 - dih Hutan
6. Perbaiki kalimat yang paling tepat sesuai kaidah ejaan dan tanda baca adalah ...
- Pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun.
 - Pada suatu hari di hutan yang hijau, hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun.
 - Pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun
 - Pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong, dan kura-kura yang sabar serta tekun!
7. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber: Gramedia.com)

- Kalimat yang paling tepat untuk menggambarkan situasi tersebut adalah
- Kancil tidur dibawah pohon besar.
 - “Aku akan tidur dulu” kata Kancil
 - Kancil tidur di bawah pohon besar
 - Kancil merasa sangat percaya diri lalu berhenti di bawah pohon besar untuk beristirahat.

8. Paragraf berikut masih mengandung kesalahan ejaan dan tanda baca.
pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun
Perbaiki paragraf yang paling tepat adalah ...
- A. Pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun.
 - B. Pada suatu hari di hutan yang hijau hiduplah kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun
 - C. Pada suatu hari di hutan yang hijau, hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan Kura-kura yang sabar serta tekun.
 - D. Pada suatu hari di hutan yang hijau, hiduplah Kancil yang cerdas namun sombong dan kura-kura yang sabar serta tekun!
9. Cermati kutipan paragraf berikut!
“aku akan menang lomba ini” kata kancil sambil tertawa
Kalimat hasil perbaikan yang paling benar sesuai kaidah Bahasa Indonesia adalah ...
- A. “Aku akan menang lomba ini”, kata Kancil sambil tertawa
 - B. “Aku akan menang lomba ini.” kata Kancil sambil tertawa
 - C. “Aku akan menang lomba ini,” kata Kancil sambil tertawa.
 - D. “aku akan menang lomba ini,” kata Kancil sambil tertawa.
10. Bacalah paragraf berikut dengan saksama!
keesokan harinya perlombaan dimulai dan disaksikan oleh banyak hewan
Perbaiki kalimat yang paling tepat adalah ...
- A. Keesokan harinya perlombaan dimulai, dan disaksikan oleh banyak hewan.
 - B. Keesokan harinya, perlombaan dimulai dan disaksikan oleh banyak hewan.
 - C. Keesokan harinya perlombaan dimulai dan disaksikan oleh banyak hewan!
 - D. Keesokan harinya; perlombaan dimulai dan disaksikan oleh banyak hewan.

KUNCI JAWABAN

1. B
2. D
3. C
4. C
5. B
6. B
7. D
8. C
9. C
10. B



3. Penilaian Keterampilan

Teknik : Unjuk kerja (performance) melalui kegiatan permainan dan diskusi kelompok.
Instrumen: Lembar observasi keterampilan.

Rubrik Penilaian Keterampilan

| No | Tujuan Pembelajaran | Indikator | Skor | | | |
|----|---|---|--|---|--|--|
| | | | 4 (Sangat Baik) | 3 (Baik) | 2 (Cukup) | 1 (Kurang) |
| 1 | Melalui penugasan, peserta didik dapat | Ketepatan Penggunaan Tanda Baca | Semua tanda baca digunakan tepat dan konsisten sesuai PUEBI. | Sebagian besar tanda baca digunakan dengan benar, terdapat 1-2 kesalahan kecil. | Masih terdapat beberapa kesalahan penggunaan tanda baca. | Banyak tanda baca tidak tepat atau tidak digunakan. |
| 2 | mengintegrasikan konsep penggunaan tanda baca | Keterampilan Memperbaiki Kalimat dan Dialog | Mampu menulis ulang kalimat dan dialog dengan tanda baca yang benar tanpa bantuan. | Mampu memperbaiki kalimat dan dialog dengan sedikit bantuan. | Perbaikan masih kurang tepat dan perlu banyak arahan. | Tidak mampu memperbaiki kalimat dan dialog dengan benar. |
| 3 | pada pembuatan suatu kalimat | Kerapian dan Keterbacaan Tulisan | Tulisan rapi, jelas, dan mudah dibaca. | Tulisan cukup rapi dan dapat dibaca. | Tulisan kurang rapi dan sulit dibaca di beberapa bagian. | Tulisan tidak rapi dan sulit dibaca. |
| 4 | dengan terampil (P4/Keterampilan) | Kerja sama dalam Kelompok | Aktif berdiskusi, berbagi tugas, dan menghargai pendapat teman. | Terlibat dalam diskusi dan bekerja sama dengan cukup baik. | Kurang aktif dan hanya terlibat sebagian. | Tidak bekerja sama atau pasif dalam kelompok. |

$$Skor = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

Keterangan :

86-100 = A (sangat baik)

76 - 85 = B (Baik)

61 - 75 = C (cukup)





CAPAIAN PEMBELAJARAN

Siswa mampu membaca dan menulis teks fabel untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman dengan menggunakan kosakata, struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- a) Dengan berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat menghubungkan mengenai penggunaan tanda baca titik, koma, tanda seru, tanda tanya, dan tanda penghubung dengan percaya diri **(A4/Sikap)**
- b) Dengan menyimak video interaktif, peserta didik dapat menyusun sebuah kalimat baru menggunakan tanda baca dengan benar **(C6/Pengetahuan)**
- c) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca titik dan koma dengan benar **(C4/Pengetahuan)**
- d) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca seru, tanda tanya, dan tanda baca penghubung dengan benar **(C4/Pengetahuan)**
- e) Melalui video interaktif, peserta didik dapat mengevaluasi penggunaan tanda baca titik, koma, seru, tanya dan penghubung dengan benar **(C5/Pengetahuan)**
- f) Melalui penugasan, peserta didik dapat mengintegrasikan konsep penggunaan tanda baca pada pembuatan suatu kalimat dengan terampil **(P4/Keterampilan)**



Apa itu Tanda Baca?

Tanda baca adalah simbol untuk mengatur struktur tulisan, memisahkan kata atau kalimat, dan memperjelas maksud teks. Tanda baca membantu pembaca memahami intonasi, jeda, dan makna tulisan, sehingga pesan lebih jelas dan mudah dimengerti.



Titik (.)

Tanda titik digunakan untuk menandai akhir sebuah kalimat pernyataan atau kalimat yang tidak memerlukan kelanjutan.

Contoh:

Saya suka membaca buku.

Saya sedang belajar.

Kami belajar IPA hari ini.





Koma (,)

Tanda koma digunakan untuk memisahkan bagian-bagian dalam kalimat agar struktur kalimat lebih jelas dan mudah dipahami.

Contoh:

Saya membeli apel, jeruk, pisang, dan mangga.

Buku yang baru dibeli, yang sangat tebal, ada di meja.

Kami belajar Bahasa Indonesia, IPAS dan Pancasila.



Tanda Tanya (?)

Tanda tanya digunakan untuk menandai akhir kalimat yang berupa pertanyaan. Setelah menggunakan tanda tanya, tidak perlu menulis titik lagi.

Contoh:

Apa buku yang sedang kamu baca?

Siapa nama temanmu?

Bagaimana kabarmu hari ini?





Tanda Seru (!)



Tanda seru digunakan untuk mengekspresikan emosi yang kuat, perintah tegas, atau penekanan dalam sebuah kalimat.



Contoh:

Wow, itu luar biasa!

Contoh:

Ayo kita mulai sekarang!



Penghubung (-)

Tanda penghubung adalah simbol yang digunakan untuk menghubungkan dua atau lebih kata atau bagian kata agar maknanya lebih jelas.

Contoh:

ibu-bapak



Contoh:

1990-2000



Garis Miring (/)



Tanda garis miring atau sering disebut sebagai garis miring digunakan untuk menunjukkan pilihan, pembagian, atau hubungan tertentu dalam sebuah kalimat.

Contoh:

Silakan pilih makan di sini/bawa pulang.

Petik (“...”)

Tanda petik digunakan untuk mengutip petikan langsung yang berasal dari pembicaraan dan naskah atau bahan tertulis lain.

Contoh:

“Saya belum selesai” kata Mira

“Jangan ganggu aku!” ujar harimau

“Ayo kita balapan!” ujar kancil





Tanda titik dua (:)

Tanda titik dua digunakan pada akhir suatu pertanyaan lengkap jika diikuti rangkaian atau pemerian.

Contoh:

Aku suka makan buah seperti: semangka, melon, dan nanas

Kita sekarang memerlukan perabotan rumah tangga: lemari, meja, dan sofa

Kita hari ini belajar beberapa pelajaran seperti: IPA, PKN, dan Matematika

Tanda kurung (..)

Tanda kurung digunakan mengapit tambahan keterangan atau penjelasan.

Contoh:

Sini ini aku akan belajar di ACI (Ayo Cerdas Indonesia)

Kita hari ini akan belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)



Kesimpulan

- Tanda baca sangat penting untuk memperjelas maksud dan memperbaiki struktur tulisan.
- Memahami penggunaan tanda baca membuat tulisan lebih mudah dipahami.



Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Bahasa Indonesia: Bergerak bersama untuk SD/MI kelas V (Edisi revisi)*. Jakarta: Pusat Perbukuan.



LKPD

BAHASA INDONESIA

Penggunaan Tanda Baca



NAMA ANGGOTA :

1.
2.
3.
4.
5.





CAPAIAN PEMBELAJARAN

Siswa mampu membaca dan menulis teks fabel untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman dengan menggunakan kosakata, struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca yang tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- a) Dengan berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat menghubungkan mengenai penggunaan tanda baca titik, koma, tanda seru, tanda tanya, dan tanda penghubung dengan percaya diri **(A4/Sikap)**
- b) Dengan menyimak video interaktif, peserta didik dapat menyusun sebuah kalimat baru menggunakan tanda baca dengan benar **(C6/Pengetahuan)**
- c) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca titik dan koma dengan benar **(C4/Pengetahuan)**
- d) Melalui video interaktif, peserta didik dapat menganalisis penggunaan tanda baca seru, tanda tanya, dan tanda baca penghubung dengan benar **(C4/Pengetahuan)**
- e) Melalui video interaktif, peserta didik dapat mengevaluasi penggunaan tanda baca titik, koma, seru, tanya dan penghubung dengan benar **(C5/Pengetahuan)**
- f) Melalui penugasan, peserta didik dapat mengintegrasikan konsep penggunaan tanda baca pada pembuatan suatu kalimat dengan terampil **(P4/Keterampilan)**



Tanda Baca

1. Perhatikan kalimat berikut!
2. Pilih dan beri warna tanda baca yang tepat untuk setiap kalimat.

| | | | |
|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Adik bermain sepeda | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dimanakah Ayah bekerja | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Apakah kamu suka buah nanas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Lihatlah awan itu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aku membeli buah semangka | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Buanglah sampah pada tempatnya | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kakak berangkat sekolah | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sepatu adik berwarna biru | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ayo bermain basket | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Darimana bunga ini | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



PENGGUNAAN TANDA BACA

Tambahkan tanda (. / ? / !) pada akhir kalimat di dalam tanda petik.

“Kapan tugas dikumpulkan ___”

“Ayo cepat berbaris ___”

“Tolong tutup jendela ___”

“Cuaca hari ini cerah ___”

“Hore, kita libur besok ___”

“Ayo cepat berbaris ___”

“Ayo jaga kebersihan kelas ___”

“Selamat pagi semuanya ___”

“Jangan berlari di koridor ___”

“Tutup pintu itu ___”

“Kapan ujian mulai ___”

“Kelas dimulai sekarang ___”

“Di mana tasmu ___”

“Siapa piket hari ini ___”

“Boleh saya masuk ___”

“Hore, kelompok kita juara ___”



BELAJAR MEMAHAMI TANDA BACA

Tulis ulang kalimat di bawah ini menggunakan tanda baca yang benar.

Aku suka makan bakso,
soto, dan mie ayam!



Mereka bermain bola, di
lapangan sekolah.



Aku suka makan bakso,
soto, dan mie ayam.

Ibu membeli sayur bayam
wortel dan kentang.



Mengapa langit
mendung sore hari ini.



Mengapa kamu tidak
masuk sekolah hari ini.



Jangan berlari di lorong
sekolah?



Wah, kamu hebat sekali?



Di mana adikmu bermain
sekarang.



Di mana kamu
menyimpan pensilku.



Baju baruku berwarna
biru, putih dan merah





TANDA BACA

Buatlah kalimat sesuai dengan gambar dan tanda baca yang tersedia











Perhatikan Cerita Fabel berikut lalu analisislah kesalahan-kesalahan ejaan tanda baca!

Ayam Jago dan Burung Hantu di Kebun Pak Tani



Pada suatu sore yang cerah, di sebuah kebun milik Pak Tani yang luas dan hijau, hiduplah berbagai macam hewan. Ada Kelinci yang lincah, Bebek yang suka bermain air, Kambing yang rajin mencari rumput, serta seekor Ayam Jago yang terkenal dengan suara kokoknya yang sangat keras. Ayam Jago merasa dirinya adalah hewan paling penting di kebun itu. Setiap pagi, ia selalu berkokok dengan penuh semangat. Ia yakin bahwa semua hewan bangun karena suaranya.

"tanpa aku kalian semua pasti kesiangan" kata Ayam Jago dengan sombong
"aku yang membuat pagi menjadi hidup"

Hewan hewan lain hanya terdiam mendengar ucapan Ayam Jago. Mereka tidak ingin bertengkar. Tidak jauh dari sana, seekor Burung Hantu sedang bertengger di atas pohon tua. Ia mengamati semua kejadian dengan tenang. Pada suatu hari, Burung Hantu memberanikan diri untuk menasihati Ayam Jago. Dengan suara pelan, ia berkata

"setiap hewan memiliki tugasnya masing masing kita seharusnya saling menghargai"

Namun, Ayam Jago tidak mau mendengarkan nasihat itu. Ia malah berkokok lebih keras dari biasanya hingga membuat Kelinci terkejut dan Bebek berlari ke kolam.

"lihatlah suaraku paling kuat di kebun ini" teriak Ayam Jago dengan bangga

Waktu terus berjalan. Siang hari terasa sangat panas. Ayam Jago kelelahan setelah seharian berkokok. Ia pun tertidur di bawah pohon mangga yang rindang. Sementara itu, Burung Hantu mulai bersiap untuk berjaga di malam hari.



Perhatikan Cerita Fabel berikut lalu perbaikilah kesalahan-kesalahan ejaan tanda baca pada cerita!

Ketika malam tiba, suasana kebun menjadi sunyi. Tiba tiba, seekor Ular besar merayap perlahan menuju kandang ayam. Tidak ada satu pun hewan yang menyadari kehadiran Ular itu. Hanya Burung Hantu yang melihat bahaya tersebut.

“bahaya datang cepat bangun” seru Burung Hantu

Burung Hantu terbang rendah sambil mengeluarkan suara keras. Ia berusaha membangunkan semua hewan. Kambing dan Bebek segera berlari menjauh. Kelinci melompat ke semak semak untuk bersembunyi. Ayam Jago terbangun dalam keadaan panik. Ia melihat Ular sudah sangat dekat. Dengan cepat, Ayam Jago meloncat ke tempat yang aman. Setelah beberapa saat, Ular itu pun pergi meninggalkan kebun. Keesokan paginya, suasana kebun kembali tenang. Ayam Jago merasa sangat malu atas sikapnya selama ini. Ia menyadari bahwa suaranya tidak selalu menjadi yang paling penting.

Ayam Jago mendekati Burung Hantu dan berkata “aku minta maaf aku telah bersikap sombong dan tidak mau mendengarkan nasihatmu”

Burung Hantu tersenyum dan menjawab “yang terpenting adalah kita mau belajar dari kesalahan”

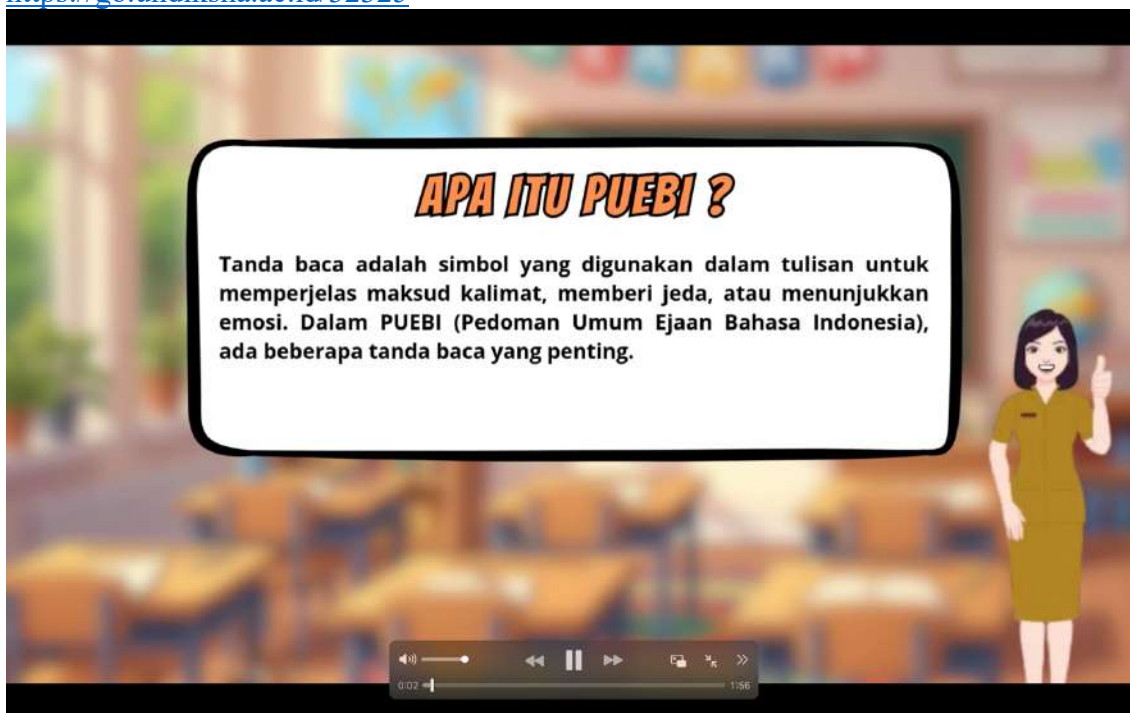
Sejak hari itu, Ayam Jago tetap berkokok setiap pagi, tetapi ia tidak lagi menyombongkan diri. Ia juga belajar untuk menghargai peran hewan lain di kebun Pak Tani.

| No | Kalimat dengan menggunakan tanda baca yang salah | Kalimat dengan menggunakan tanda baca yang benar |
|----|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Media Pembelajaran

Media Digital (Video Interaktif)

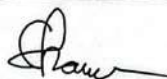


<https://go.undiksha.ac.id/32325>



Lampiran 25. Hasil Uji Coba Perorangan

**DAFTAR HADIR
SUBJEK UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur.

| No | Nama Siswa | Tanda Tangan |
|----|------------------------|---|
| 1 | Ni wayan shawa aulia |  |
| 2 | Bagu Maulana ishaq |  |
| 3 | Ikedh Satria wiryatama |  |

Denpasar, Januari 2026

Guru Wali Kelas



(Ni Luh Kade Dwi Pradnyani, S.Pd.)

**ANGKET PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN VIDEO
INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI SISWA KELAS V
SD NEGERI 5 SANUR.**

A. Identitas Peserta Didik

Nama : Ni wayan shawa aulia

Absen : 09

Kelas : 5/v

B. Petunjuk Pengisian angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2 | Skor 3 | Setuju (S) |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Perorangan

| No | Aspek | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|---|--------------------|--|-----------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Tampilan | a. Kemerarikan media pembelajaran yang digunakan disajikan dengan cara yang menarik perhatian saya. | | | | ✓ |
| | | b. Keterbacaan teks yang ditampilkan melalui video memudahkan saya dalam membaca. | | | | ✓ |
| | | c. Kejelasan gambar-gambar yang ada dalam video dapat menarik perhatian saya. | | | | ✓ |
| | | d. Kejelasan suara narator dalam video terdengar jelas oleh saya. | | | | ✓ |
| | | e. Kemerarikan warna-warna yang digunakan dalam video tampak mencuri perhatian saya. | | | ✓ | |
| | | f. Kualitas tampilan keseluruhan video terlihat bermutu menurut saya. | | | | ✓ |
| 2 | Materi | a. Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh saya. | | | ✓ | |
| | | b. Media pembelajaran ini mendorong saya untuk lebih aktif berinteraksi dalam pembelajaran. | | | ✓ | |
| 3 | Pengope- rasian | a. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran karena tidak sulit diakses dan digunakan oleh saya. | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |
| Cara Penjumlahan: | | | | | | |
| $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ | | | | | | |

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, Januari 2026
Peserta Didik,












(Ni wayan shawa atika...)

Lampiran 26. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR
SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur.

| No | Nama Siswa | Tanda Tangan |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | Ni Kadek devi camellia. |  |
| 2 | ingoman rafael widastha |  |
| 3 | ida Bagus Pram mansta |  |
| 4 | Ni kadek ayun kartika putri |  |
| 5 | A.A. cahaya mikh kusuma jaya |  |
| 6 | Maria cahaya octaviani Riti |  |
| 7 | Aprillya bunga Disca |  |
| 8 | iwayan mardianta saputra |  |
| 9 | I nyoman sedanatanaya Suastro Putra |  |

Denpasar, Januari 2026

Guru Wali Kelas



(Ni Luh Kade Dwi Pradnyani, S.Pd)

**ANGKET PENILAIAN UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CERITA FABEL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TANDA BACA SESUAI PUEBI SISWA KELAS V
SD NEGERI 5 SANUR.**

A. Identitas Peserta Didik

Nama : Ni Hadeh devicamelia.

Absen : 23.

Kelas : (5).

B. Petunjuk Pengisian angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 2 | Skor 3 | Setuju (SS) |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|---|--------------------|--|-----------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Tampilan | a. Kemerarikan media pembelajaran yang digunakan disajikan dengan cara yang menarik perhatian saya. | | | | ✓ |
| | | b. Keterbacaan teks yang ditampilkan melalui video memudahkan saya dalam membaca. | | | | ✓ |
| | | c. Kejelasan gambar-gambar yang ada dalam video dapat menarik perhatian saya. | | | | ✓ |
| | | d. Kejelasan suara narator dalam video terdengar jelas oleh saya. | | | | ✓ |
| | | e. Kemerarikan warna-warna yang digunakan dalam video tampak mencuri perhatian saya. | | | | ✓ |
| | | f. Kualitas tampilan keseluruhan video terlihat bermutu menurut saya. | | | ✓ | |
| 2 | Teknis | a. Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh saya. | | | | ✓ |
| | | b. Media pembelajaran ini mendorong saya untuk lebih aktif berinteraksi dalam pembelajaran. | | | | ✓ |
| 3 | Pengope- rasian | a. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran karena tidak sulit diakses dan digunakan oleh saya. | | | ✓ | |
| Jumlah | | | | | | |
| Total | | | | | | |
| Cara Penjumlahan: | | | | | | |
| $N = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ | | | | | | |

D. Catatan/Komentar/Saran

.....
 Vidonya bagus

Denpasar, Januari 2026
 Peserta Didik,



(Nikhadet...devi...Camellia...)

Lampiran 27. Hasil Validitas Butir Tes

| Lampiran. Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|-------------|-------------|-------------|----------|----------|-------------|----------|----------|----------|-------------|-------------|----------|-------------|-------------|----------|-------------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|-------|-------|----|
| Responden | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | Skor Total | | | | |
| 1 | R1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 15 |
| 2 | R2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 15 | |
| 3 | R3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 27 | |
| 4 | R4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | |
| 5 | R5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 14 | |
| 6 | R6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | |
| 7 | R7 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 24 | |
| 8 | R8 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 11 | | |
| 9 | R9 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 15 | | |
| 10 | R10 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 15 | | |
| 11 | R11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 15 | |
| 12 | R12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 27 | | |
| 13 | R13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 14 | | |
| 14 | R14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 27 | |
| 15 | R15 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | | |
| 16 | R16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 26 | | |
| 17 | R17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 28 | | |
| 18 | R18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 25 | | |
| 19 | R19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 29 | | |
| 20 | R20 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 26 | |
| 21 | R21 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 11 | |
| 22 | R22 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 23 | R23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 24 | |
| 24 | R24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 23 | |
| 25 | R25 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 15 | |
| | Σ benar | 17 | 16 | 17 | 19 | 15 | 17 | 14 | 14 | 16 | 13 | 13 | 13 | 17 | 14 | 16 | 15 | 8 | 18 | 15 | 17 | 13 | 16 | 19 | 16 | 9 | 11 | 14 | 13 | 4 | 11 | 8 | 18 | 10 | 16 | 12 | | | | |
| | r hitung | 0,530669 | 0,512467 | 0,502797 | 0,571701 | 0,552006 | 0,488862 | 0,541647 | 0,554743 | 0,498924 | 0,482994 | 0,482994 | 0,522029 | 0,502797 | 0,528551 | 0,52601 | 0,233541 | 0,012821 | 0,077023 | 0,552006 | 0,488862 | 0,105655 | 0,444752 | 0,510817 | 0,539553 | -0,295779 | -0,188057 | 0,567839 | -0,115544 | -0,408544 | 0,623889 | 0,096435 | 0,598234 | -0,153925 | 0,607268 | 0,662035 | | | | |
| | r tabel | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | 0,396 | | | | |
| | STATUS | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Tidak Valid | Tidak Valid | Tidak Valid | Valid | Valid | Tidak Valid | Valid | Valid | Valid | Tidak Valid | Tidak Valid | Valid | Tidak Valid | Tidak Valid | Valid | Tidak Valid | Tidak Valid | Valid | Tidak Valid | Valid | Tidak Valid | Valid | Valid | |

Lampiran 30. Tabel *Shapiro-Wilk*

| $n \setminus W$ | 0,01 | 0,02 | 0,05 | 0,1 | 0,5 | 0,9 | 0,95 | 0,98 | 0,99 |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 3 | 0,753 | 0,766 | 0,757 | 0,768 | 0,959 | 0,986 | 0,999 | 1,000 | 1,000 |
| 4 | 0,857 | 0,767 | 0,759 | 0,762 | 0,933 | 0,987 | 0,993 | 0,996 | 0,987 |
| 5 | 0,696 | 0,715 | 0,702 | 0,806 | 0,927 | 0,979 | 0,996 | 0,991 | 0,986 |
| 6 | 0,713 | 0,743 | 0,752 | 0,826 | 0,927 | 0,974 | 0,991 | 0,986 | 0,989 |
| 7 | 0,730 | 0,760 | 0,762 | 0,838 | 0,928 | 0,972 | 0,979 | 0,985 | 0,983 |
| 8 | 0,749 | 0,779 | 0,762 | 0,851 | 0,932 | 0,972 | 0,976 | 0,984 | 0,987 |
| 9 | 0,764 | 0,791 | 0,760 | 0,859 | 0,935 | 0,972 | 0,979 | 0,984 | 0,986 |
| 10 | 0,781 | 0,836 | 0,764 | 0,899 | 0,938 | 0,972 | 0,979 | 0,983 | 0,986 |
| 11 | 0,792 | 0,847 | 0,763 | 0,878 | 0,940 | 0,973 | 0,979 | 0,984 | 0,986 |
| 12 | 0,805 | 0,833 | 0,785 | 0,863 | 0,943 | 0,973 | 0,979 | 0,984 | 0,986 |
| 13 | 0,814 | 0,837 | 0,780 | 0,869 | 0,946 | 0,974 | 0,979 | 0,984 | 0,986 |
| 14 | 0,835 | 0,848 | 0,861 | 0,895 | 0,947 | 0,975 | 0,980 | 0,984 | 0,986 |
| 15 | 0,835 | 0,855 | 0,885 | 0,801 | 0,950 | 0,975 | 0,980 | 0,984 | 0,987 |
| 16 | 0,849 | 0,850 | 0,863 | 0,806 | 0,932 | 0,978 | 0,881 | 0,985 | 0,987 |
| 17 | 0,831 | 0,858 | 0,892 | 0,910 | 0,954 | 0,977 | 0,981 | 0,985 | 0,987 |
| 18 | 0,858 | 0,874 | 0,892 | 0,814 | 0,958 | 0,976 | 0,982 | 0,986 | 0,986 |
| 19 | 0,863 | 0,879 | 0,885 | 0,917 | 0,967 | 0,976 | 0,982 | 0,988 | 0,986 |
| 20 | 0,866 | 0,864 | 0,896 | 0,820 | 0,959 | 0,978 | 0,983 | 0,985 | 0,986 |
| 21 | 0,873 | 0,883 | 0,801 | 0,829 | 0,960 | 0,960 | 0,983 | 0,987 | 0,839 |
| 23 | 0,878 | 0,892 | 0,310 | 0,826 | 0,951 | 0,960 | 0,984 | 0,987 | 0,838 |
| 23 | 0,881 | 0,895 | 0,314 | 0,826 | 0,962 | 0,961 | 0,984 | 0,987 | 0,839 |
| 24 | 0,884 | 0,886 | 0,316 | 0,836 | 0,963 | 0,981 | 0,984 | 0,987 | 0,838 |
| 25 | 0,895 | 0,901 | 0,913 | 0,931 | 0,964 | 0,981 | 0,985 | 0,988 | 0,989 |
| 26 | 0,891 | 0,994 | 0,920 | 0,933 | 0,965 | 0,982 | 0,986 | 0,988 | 0,989 |
| 27 | 0,994 | 0,906 | 0,923 | 0,925 | 0,965 | 0,983 | 0,985 | 0,988 | 0,990 |
| 28 | 0,996 | 0,906 | 0,924 | 0,926 | 0,966 | 0,982 | 0,985 | 0,986 | 0,990 |
| 29 | 0,998 | 0,910 | 0,926 | 0,937 | 0,968 | 0,982 | 0,985 | 0,988 | 0,990 |
| 30 | 0,900 | 0,912 | 0,937 | 0,939 | 0,967 | 0,983 | 0,985 | 0,986 | 0,990 |
| 31 | 0,992 | 0,914 | 0,939 | 0,930 | 0,967 | 0,983 | 0,988 | 0,988 | 0,990 |
| 32 | 0,904 | 0,915 | 0,830 | 0,941 | 0,968 | 0,983 | 0,986 | 0,988 | 0,990 |
| 33 | 0,908 | 0,917 | 0,931 | 0,942 | 0,988 | 0,983 | 0,986 | 0,989 | 0,990 |
| 34 | 0,906 | 0,919 | 0,933 | 0,948 | 0,968 | 0,983 | 0,986 | 0,989 | 0,990 |
| 35 | 0,910 | 0,920 | 0,934 | 0,944 | 0,969 | 0,984 | 0,988 | 0,989 | 0,990 |
| 36 | 0,912 | 0,922 | 0,936 | 0,945 | 0,970 | 0,984 | 0,986 | 0,989 | 0,990 |
| 37 | 0,914 | 0,924 | 0,996 | 0,942 | 0,970 | 0,984 | 0,987 | 0,989 | 0,990 |
| 38 | 0,916 | 0,925 | 0,938 | 0,947 | 0,971 | 0,984 | 0,987 | 0,989 | 0,990 |
| 39 | 0,917 | 0,927 | 0,938 | 0,948 | 0,971 | 0,984 | 0,987 | 0,989 | 0,991 |
| 40 | 0,919 | 0,928 | 0,940 | 0,949 | 0,972 | 0,983 | 0,987 | 0,989 | 0,991 |
| 41 | 0,920 | 0,929 | 0,941 | 0,950 | 0,972 | 0,985 | 0,987 | 0,989 | 0,991 |
| 42 | 0,922 | 0,930 | 0,942 | 0,951 | 0,972 | 0,985 | 0,987 | 0,989 | 0,991 |

Lampiran 31. Tabel Distribusi T

TABEL T

| One-tail | .50 | .75 | .80 | .85 | .90 | .95 | .975 | .99 | .995 | .996 | .9995 |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
| one-tail | 0.50 | 0.25 | 0.25 | 0.15 | 0.15 | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.025 | 0.001 | 0.0005 |
| two-tail | 1.00 | 0.50 | 0.40 | 0.30 | 0.20 | 0.10 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.002 | 0.001 |
| df | | | | | | | | | | | |
| 1 | 0.000 | 1.376 | 1.376 | 1.965 | 1.378 | 6.204 | 12.71 | 11.62 | 13.44 | 018.39 | 034005 |
| 2 | 0.000 | 0.612 | 1.061 | 1.386 | 1.886 | 2.990 | 6.303 | 6.965 | 9.925 | 12.322 | 12.399 |
| 3 | 0.000 | 0.765 | 0.978 | 1.250 | 1.658 | 2.853 | 0.192 | 4.544 | 6.891 | 10.015 | 17.074 |
| 4 | 0.000 | 0.741 | 0.941 | 1.190 | 1.533 | 2.532 | 2.736 | 2.747 | 4.004 | 7.773 | 8.610 |
| 5 | 0.000 | 0.722 | 0.941 | 1.166 | 1.678 | 2.535 | 3.571 | 3.565 | 4.022 | 5.895 | 3.867 |
| 6 | 0.000 | 0.716 | 0.900 | 1.108 | 1.476 | 2.433 | 6.483 | 3.843 | 3.173 | 3.308 | 3.999 |
| 7 | 0.000 | 0.711 | 0.966 | 1.960 | 1.363 | 2.389 | 5.447 | 1.613 | 3.239 | 4.685 | 3.948 |
| 8 | 0.000 | 0.714 | 0.894 | 1.119 | 1.455 | 1.525 | 2.365 | 2.814 | 3.019 | 4.601 | 4.073 |
| 9 | 0.000 | 0.706 | 0.884 | 1.108 | 1.372 | 1.657 | 2.253 | 2.233 | 3.257 | 6.292 | 4.841 |
| 10 | 0.000 | 0.706 | 0.872 | 1.109 | 1.363 | 1.429 | 2.222 | 2.934 | 3.169 | 4.514 | 4.597 |
| 11 | 0.000 | 0.697 | 0.874 | 1.085 | 1.363 | 4.186 | 6.728 | 2.966 | 3.136 | 4.046 | 4.437 |
| 12 | 0.000 | 0.695 | 0.693 | 1.663 | 2.354 | 1.133 | 2.719 | 2.631 | 3.155 | 3.920 | 4.318 |
| 13 | 0.000 | 0.696 | 0.870 | 1.079 | 1.530 | 1.486 | 2.466 | 2.650 | 3.052 | 3.652 | 4.318 |
| 14 | 0.000 | 0.672 | 0.869 | 1.078 | 1.460 | 1.782 | 6.179 | 2.484 | 2.052 | 3.853 | 4.010 |
| 15 | 0.000 | 0.699 | 0.846 | 1.076 | 1.345 | 1.151 | 2.145 | 2.234 | 2.927 | 3.323 | 4.073 |
| 16 | 0.000 | 0.679 | 0.669 | 1.679 | 1.554 | 1.753 | 6.113 | 2.383 | 0.941 | 3.666 | 4.015 |
| 17 | 0.000 | 0.690 | 0.663 | 1.071 | 1.333 | 1.753 | 2.110 | 2.567 | 2.998 | 3.666 | 3.965 |
| 18 | 0.000 | 0.669 | 0.863 | 1.679 | 1.333 | 1.740 | 3.101 | 2.552 | 2.978 | 3.610 | 1.922 |
| 19 | 0.000 | 0.288 | 0.862 | 1.076 | 1.228 | 1.734 | 5.123 | 2.552 | 2.861 | 3.359 | 3.883 |
| 20 | 0.000 | 0.685 | 0.864 | 1.064 | 1.225 | 1.729 | 2.093 | 2.539 | 2.854 | 3.527 | 3.950 |
| 21 | 0.000 | 0.689 | 0.690 | 1.663 | 1.323 | 1.723 | 0.066 | 2.538 | 2.871 | 3.467 | 3.819 |
| 22 | 0.000 | 0.489 | 0.859 | 1.061 | 1.321 | 1.717 | 2.080 | 2.538 | 2.845 | 3.406 | 3.972 |
| 33 | 0.000 | 0.486 | 0.858 | 1.065 | 1.329 | 1.714 | 2.074 | 2.338 | 2.811 | 3.455 | 3.768 |
| 34 | 0.000 | 0.693 | 0.858 | 1.679 | 1.318 | 1.721 | 2.064 | 2.392 | 2.879 | 3.305 | 3.499 |
| 26 | 0.000 | 0.684 | 0.654 | 1.658 | 1.236 | 1.709 | 2.060 | 2.479 | 2.779 | 3.455 | 3.456 |
| 27 | 0.000 | 0.684 | 0.855 | 1.057 | 1.323 | 1.700 | 0.856 | 2.473 | 2.771 | 3.467 | 3.698 |
| 28 | 0.000 | 0.666 | 0.853 | 1.059 | 1.313 | 1.783 | 2.052 | 2.457 | 2.783 | 3.908 | 3.679 |
| 59 | 0.000 | 0.683 | 0.854 | 2.991 | 1.321 | 1.349 | 2.044 | 2.452 | 2.236 | 3.396 | 3.452 |
| 60 | 0.000 | 0.689 | 0.883 | 2.654 | 1.333 | 2.671 | 2.683 | 2.433 | 2.720 | 3.489 | 3.646 |
| 40 | 0.000 | 0.663 | 0.868 | 2.695 | 2.325 | 1.982 | 3.966 | 3.823 | 2.774 | 3.877 | 3.559 |
| 60 | 0.000 | 0.659 | 0.868 | 1.023 | 1.386 | 1.871 | 2.002 | 3.590 | 3.460 | 3.262 | 3.466 |
| 80 | 0.000 | 0.623 | 0.846 | 1.643 | 2.292 | 1.466 | 3.790 | 2.374 | 3.637 | 3.196 | 3.416 |

Lampiran 32. Artikel Hasil Kajian yang Relevan

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 1. | Nadhira Fananti, Yunika Afryaningsih, Muhammad Aqmal Nurcahyo. | Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | 1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar guru. Menariknya suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Video interaktif adalah tayangan gambar bergerak disertai suara yang bersifat untuk mengendalikan suatu perintah. Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk mudah dipahami. Selain menampilkan materi ajar, dalam video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media video interaktif tema 6 subtema 3 | (Fananti et al., 2022) anti, N., Afryaningsih, Y., Aqmal Nurcahyo, M., Nahdlatul Ulama Kalbar, U., & Barat, K. (2022). Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar. In <i>Edunity: Kajian Ilmu Sosial dan Pendidikan</i> (Vol. 1, Issue 02). Diakses dari laman https://edunity.publikasikupublisher.com/index.php/Edunity/article/view/14/42 |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>pembelajaran 1 kelas III yang layak dan efektif pada peserta didik di sekolah dasar.</p> <p>2. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari validasi oleh ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik”, ahli media mendapat penilaian sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil uji coba respon dengan mendapatkan penilaian sebesar 94% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif ini layak dan efektif digunakan oleh peserta didik di sekolah dasar.</p> | (21 Maret 2025) |
| 2. | Tri Ajeng Rahmawati, Zainul Arifin Imam Supardi, Eko Hariyono. | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dengan | Nasional | Video | 4D | 1. Multimedia interaktif berbasis video dengan model POE (<i>Predict Observe Explain</i>) untuk melatih keterampilan proses siswa kelas IV Sekolah Dasar | (T. A. Rahmawati et al., 2022) mawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--|------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | Model POE (<i>Predict Observe Explain</i>) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. | | | | <p>dinyatakan valid karena teks dan audio pada media dapat dilihat dan didengar dengan jelas, mudah digunakan, materi sesuai dengan mata pelajaran, dan mampu untuk motivasi belajar siswa.</p> <p>2. Multimedia interaktif berbasis video dengan model POE (<i>Predict Observe Explain</i>) untuk melatih keterampilan proses siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan praktis karena membantu siswa tertarik untuk belajar, motivasi belajar meningkat, memudahkan memahami materi dengan baik, menjadikan siswa lebih terlatih dan berkembang, dan menjadikan siswa lebih fokus dalam belajar berdasarkan angket kepraktisan.</p> <p>3. Multimedia interaktif berbasis video dengan model POE (<i>Predict Observe Explain</i>) untuk</p> | <p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (<i>Predict Observe Explain</i>) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i>, 6(1), 1232–1242. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267</p> <p>Diakses dari laman https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2267/pdf</p> <p>(21 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | melatihkan keterampilan proses siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan efektif karena mampu mengantarkan siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dan melatih keterampilan proses IPA siswa. | |
| 3. | Listia Rahayu, Ratna Sari Dewi, Zerri Rahman Hakim. | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | 1. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi doratoon dilakukan berdasarkan kebutuhan di SDN Singaraja khususnya di kelas V yang memerlukan sebuah kebaruaran atau inovasi dalam penggunaan media pada pembelajaran, terutama pada media berbasis digital yang digunakan guru. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis | (Rahayu et al., 2023) ayu, L., Sari Dewi, R., & Rahman Hakim, Z. (2023). <i>EDUKASI Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar</i> (Vol. 15, Issue 2). http://journal.umngl . |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>video animasi doratoon, mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon.</p> <p>2. Media pembelajaran interaktif berbasis doratoon memperoleh nilai akhir sebesar 88,5% dari dua validator ahli media dengan kategori “Sangat Layak”, dua validator ahli materi memperoleh nilai 90,6% dengan kategori “Sangat Layak”, dan dari dua validator ahli bahasa memperoleh nilai 79,3% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil perhitungan secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase 86,1% dengan kategori “sangat layak”. Sementara hasil perolehan skor pada respon peserta didik di kelas V yang berjumlah 30</p> | <p>ac.id/nju/index.php/edukasi</p> <p>Diakses dari laman https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525/4736 (21 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | responden terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon memperoleh persentase 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. | |
| 4. | Sunyoto Cahyo, Sumarno, Aryo Andri Nugroho. | Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif IPA Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | 1. Hasil validasi dari para validator menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video interaktif IPA untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan siswa kelas V SDN Pasekaran 01 yang dikembangkan valid dan layak untuk dipergunakan. Hasil penelitian menunjukkan prosentase pencapaian produk dari ahli media sebesar 83% angka tersebut berada pada kualifikasi baik dan dikatakan valid tidak perlu revisi. Prosentase pencapaian produk dari ahli materi sebesar 83,84% valid tidak perlu revisi. | (Cahyo et al., 2023) yo, S., Sumarno, A., Andri, N., Program, S., Pendidikan, D., & Program, P. (2023). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF IPA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR.</i> Diakses dari laman https://journal.stkipsu.bang.ac.id/index.php/ |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|-------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>2. Pengembangan media pembelajaran video interaktif IPA untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan siswa kelas V SDN Pasekaran 01 yang dikembangkan praktis untuk dipergunakan. Hasil penelitian tentang respon guru tentang pemanfaatan pengembangan media pembelajaran video interaktif IPA dalam pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon guru adalah 3,4 atau rata-rata keseluruhan respon mencapai 85% dengan kategori positif. Hasil penelitian tentang respon peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon peserta didik adalah 3,36 atau 84% dengan kategori positif. Dari hasil respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video interaktif IPA pada materi siklus air dapat</p> | <p>didaktik/article/view/1684/1427 (21 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasio nal | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|--------------------------------|--------|-------|--|----------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>disimpulkan memiliki respon yang sangat positif.</p> <p>3. Pengembangan media pembelajaran video interaktif IPA untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan siswa kelas V SDN Pasekaran 01 yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi siklus air di sekolah dasar ini dilihat dari adanya hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 91,67% peserta didik tuntas. Skor tertinggi peserta didik 100, skor terendah peserta didik 64, rata-rata nilai peserta didik 82,94 jumlah peserta didik yang tuntas 33 peserta didik dari 36 peserta didik dan 3 peserta didik tidak tuntas. Hasil analisis data indeks N-Gain 44,89% hal ini menunjukkan bahwa produk yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan kurang efektif.</p> | |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|----------------------------------|--|------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 5. | Aulia Salsabillah, Arita Marini. | Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | <p>1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA untuk materi bagian tubuh hewan beserta fungsinya kelas IV Sekolah Dasar. Media ini berisikan materi tentang hewan yang memiliki ciki khusus pada bagian tubuhnya, nama-nama bagian tubuh hewan, fungsi bagian tubuh hewan tersebut sesuai dengan kurikulum 2013. Media ini bersifat digital yang dilengkapi dengan teks materi, gambar, audio, video, dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa pada materi tersebut.</p> <p>2. Media pembelajaran video animasi berbasis powtoon ini telah melalui tahap pengembangan salah satunya validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Pada tahap uji ahli materi, media yang dikembangkan mendapatkan nilai kategori Sangat Bagus (SB) dengan nilai 90%. Pada uji ahli media, media yang</p> | (Salsabillah & Marini, 2023) abillah, O. A., & Marini, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON MATERI BAGIAN TUBUH HEWAN BESERTA FUNGSINYA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In <i>JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora</i> (Vol. 2, Issue 6). https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|-------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>dikembangkan mendapatkan nilai kategori Sangat Bagus (SB) dengan nilai 97%. Dari kedua ahli tersebut jika diakumulasikan mendapatkan rata-rata nilai 93% dan termasuk ke dalam kategori Sangat Bagus (SB) dan layak digunakan.</p> <p>3. Selain melalui tahap uji coba para ahli, media pembelajaran video animasi 2D berbasis powtoon ini juga diimplementasikan melalui tahap uji coba <i>one to one</i>, <i>small group</i>, dan <i>field test</i>. Pada uji coba <i>one to one</i> media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 79%. Pada uji coba <i>small group</i> media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 95%. Pada uji coba <i>field test</i> media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan</p> | <p>Diakses dari laman https://bajangjournal.com/index.php/JPDS/H/article/view/5463/4173</p> <p>(21 Maret 2025).</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|-----------------------------------|--|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | nilai 94%. Oleh karena itu, tujuan penelitian pengembangan ini dapat dikatakan tercapai. | |
| 6. | Devy Rahmasari, Harlinda Syofyan. | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. | Nasional | Video | ADDIE | 1. Media pembelajaran berbasis video interaktif menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan serta diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Para ahli desain, ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi telah mengikuti serangkaian kegiatan validasi media pembelajaran video interaktif mencakup topik yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia. Selain itu, konten video interaktif telah diperbarui sesuai dengan saran ahli. Tingkat validitas media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem pencernaan manusia berdasarkan uji validasi oleh empat orang ahli (ahli desain, ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi) memperoleh skor rata-rata sebesar | (Rahmasari & Syofyan, 2023) masari, D., & Syofyan, H. (2023). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA.</i> Diakses dari laman https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9167/4200 (21 Maret 2025) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | 82%. 2. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas ditinjau dari aspek validitas karena nilai 82% termasuk dalam kriteria valid berdasarkan kriteria validasi media. | |
| 7. | Dyen Erni Lakapu, Pifa Arita Lakapu, Dorkas Taloim. | Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola Bagi Siswa SD. | Nasional | Video | 4D | 1. Media video interaktif telah divalidasi dan diujicobakan. Hasil penelitian ini adalah secara garis besar media video interaktif yang telah dikembangkan berada pada kriteria layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian ahli materi 91,9% dengan kriteria sangat baik, ahli media 89,6% dengan kriteria sangat baik, dan respon siswa 84,4% dengan kriteria sangat layak, serta hasil uji coba pada skala yang lebih luas yakni guru, | (Lakapu et al., 2023) apu, D. E., Lakapu, A., Taloim, D., Sitasi, C., Lakapu, ;, & Taloim, &. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola Bagi Siswa SD. Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika. In <i>Jurnal Kependidikan</i> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>siswa dan para pengamat mendapat persentase 78,8% dengan kriteria baik.</p> <p>2. Hasil ini mengindikasikan bahwa media video interaktif yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika dan memiliki karakteristik yakni menarik minat dan motivasi siswa, mudah dipahami, serta membantu siswa untuk belajar di mana saja.</p> | <p><i>Matematika</i> (Vol. 167, Issue 2).</p> <p>Diakses dari laman https://journal.unwira.ac.id/index.php/ASIMTOT/article/view/2343/706</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |
| 8. | Munawaroh, Sanin Sudrajat, Saepudin, Novinda Rinjani, Uswatun Hasanah. | Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. | Nasional | Video | - | <p>1. Produk yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut temuan siswa yang belajar melalui multimedia interaktif memiliki tingkat belajar yang lebih tinggi dari pada mereka yang tidak menggunakan multimedia. Rata-rata skor pretes 26,85, dan rata-rata skor postes 38,19, dengan skor tertinggi 44, menunjukkan</p> | <p>(Sudrajat et al., 2024) rajat, S., Rinjani, N., Hasanah, U., & Bina Bangsa, U. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Inovasi Dan</i></p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video.</p> <p>2. Berdasarkan padahasil N - gain , penambahan waktu belajar siswa menghasilkan kenaikan sebesar 0,65 poin pada kategori lancar, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif.</p> | <p><i>Teknologi Pendidikan JURINOTEP</i>, 3(2), 121–240. https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i2</p> <p>Diakses dari laman http://jurinotep.lppmb.inabangsa.ac.id/index.php/home/article/download/93/96 (22 Maret 2025).</p> |
| 9. | I Wayan Suwendra, Ni Putu Cahya Intania, Agung Gede Agung. | Video Animasi Berbasis Inquiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Untuk Anak Usia Dini. | Nasional | Video | ADDIE | <p>1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik anak usia dini berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku untuk anak usia dini.</p> | <p>(Suwendra et al., 2022) Suwendra, W., Putu, N., Intania, C., Agung, A., & Agung, G. (2022). Video Animasi Berbasis Inquiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Untuk Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan</i></p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--------------------------|--------------------------------|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>2. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa uji ahli materi pembelajaran memperoleh persentase 85,00% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 80,00% dengan kualifikasi baik, uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase 82,50% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95,00% dengan kualifikasi sangat baik.</p> <p>3. Disimpulkan bahwa media video animasi berbasis inkuiri terbimbing layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini pada proses pembelajaran</p> | <p><i>Anak Usia Dini Undiksha</i>, 10(3), 488–497. https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.58219</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/58219/25370 (22 Maret 2025)</p> |
| 10. | Baiq Tasya Nuraini, Anak | Video Cerita Bergambar Digital | Nasional | Video | ADDIE | 1. Pembelajaran daring membuat anak kesulitan dalam menyerap | (Nuraini & Agung, 2022) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|-------------------|--|-------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | Agung Gede Agung. | Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini. | | | | <p>materi pembelajaran dengan baik. Hal itu juga disebabkan oleh keterbatasan media yang digunakan, yang didominasi menggunakan media cetak. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini.</p> <p>2. Hasil uji validitas memperoleh hasil yaitu: ahli isi memperoleh persentase 91,67% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil</p> | <p>aini, B. T., & Agung, A. A. G. (2022). Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i>, 10(2), 173–182. https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48754</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/48754/23928 (22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>memperoleh persentase 95,00% dengan kualifikasi sangat baik.</p> <p>3. Jadi dapat dinyatakan bahwa produk video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian ini dapat menambah variasi media dan dapat memotivasi serta menarik minat belajar anak</p> | |
| 11. | Dwi Ayu Tantri, Anak Agung Gede Agung, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. | Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. | Nasional | Video | ADDIE | <p>1. Pada era globalisasi saat ini, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran secara maksimal. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga motivasi belajar siswa turun yang berimplikasi pada hasil belajar siswa menjadi rendah.</p> | (Tantri et al., 2023) tri, D. A., Anak Agung Gede Agung, & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i> , 11(1), 100–109. |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|-------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis surat undangan bagi siswa kelas V.</p> <p>2. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli desain pembelajaran diperoleh 91,11% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji perorangan 95,33% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok kecil diperoleh 96,58% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji lapangan diperoleh 93,99% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah itu, perhitungan dengan statistik inferensial diperoleh nilai</p> | <p>https://doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1i.57719</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/57719/26221</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|-------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | t-tabel sebesar 2,070 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | |
| 12. | Ibnu Sina, Anak Agung Gede Agung, I Made Tegeh. | <i>Problem Based Learning Animation Videos in Third Grade Indonesian Language Lesson Content.</i> | Internasional | Video | ADDIE | <p>1. The learning process implemented in schools tends to be teacher-centered, so students wait for explanations of material from the teacher. This condition results in students needing help answering various problems and issues encountered in the learning process. This research aims to create problem-based learning animation videos for Class III Indonesian language content.</p> <p>2. The data collection method was obtained using the test and questionnaire method—quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of</p> | <p>(Sina et al., 2024) a, I., Anak Agung Gede Agung, & I Made Tegeh. (2024). Problem Based Learning Animation Videos in Third Grade Indonesian Language Lesson Content. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 11(2), 288–297. https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.63287</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/J</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>this research show the validity of the learning design expert with a score of 95%, the learning content expert with a score of 94.54%, the learning design expert with a score of 86.15%, the results of individual trials with a score of 88.66%, and the results of small group trials namely a score of 89%. The effectiveness of learning media can be seen from the t-test with the calculated t value of 17.247 and t table of 1.717.</p> <p>3. The conclusion is that there is a significant difference in student learning outcomes between before and after using problem-based learning animated video media. This research implies that teachers can use the media in teaching, making it easier for students to understand the lesson material.</p> | <p>EU/article/view/63287/28629 (22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|-------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 13. | Cok Istri Dian Natharani, Anak Agung Gede Agung, Didith Pramunditya Ambara. | <i>Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media.</i> | Internasional | Video | ADDIE | <p>1. The lack of interactive, creative, and innovative instructional media provided by educators has resulted in students' diminished interest and difficulty in concentrating during lessons, thereby leading to lower academic performance. This study aims to develop interactive video media based on the contextual teaching and learning approach for the topic of plant body parts in the fourth-grade science and social curriculum (IPAS) at elementary school.</p> <p>2. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the development of interactive video media indicate that: the design expert judgment test yielded a score of 92.05% in the "very good" category; the feasibility of the interactive video media, as evaluated by subject matter</p> | <p>(Natharani et al., 2024) Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 12(2), 372–379. https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/91672/31712</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasio nal | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|--------------------------------|--------|-------|---|----------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>experts, achieved a score of 97.72% in the "very good" category; the scores obtained from learning design experts and media experts were 92.05% in the "very good" category, individual testing yielded a score of 93.33% in the "very good" category, and small group testing yielded a score of 89.72% in the "good" category; the effectiveness test using a correlated t-test produced $t_{\text{calculated}} = 12.558$, which is greater than $t_{\text{table}} = 2.056$ at a 5% significance level with 26 degrees of freedom, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_1).</p> <p>3. This indicates a significant difference between pre-test and post-test scores before and after the use of the interactive video media. It can be concluded that the interactive video media product</p> | |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|-------------------------|--------|-------|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | based on contextual teaching and learning is suitable for use in the learning process. | |
| 14. | Shelfy Nasfovi, Desak Putu Parmiti. | <i>Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning in Mathematics for Eighth Graders.</i> | Internasional | Video | ADDIE | 1. This interactive learning video can increase student motivation and learning outcomes. Students also become more active and interested in learning. Opening insights and honing teachers' abilities to utilize technology in making learning media that can improve the quality of education and make media interesting, varied, and effective. Based on the results of data analysis, interactive instructional video media obtained valid and effective results for use in learning by obtaining an average expert score of 94.82% with very good qualifications and in individual, small group, and field tests obtaining an average result of 88.65% with good | (Nasfovi & Desak, 2023) fovi, S., & Desak, P. P. (2023). Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning in Mathematics for Eighth Graders. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 11(1), 177–186. https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.51440 Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/51440/26963 |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasio nal | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|--------------------------------|--------|-------|---|-----------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>qualifications. Interactive instructional video media in learning can make it easier for teachers to explain the material and increase student motivation and learning outcomes, with evidence of obtaining a pre-test result of 55.7 with poor qualifications and a post-test of 88.9 with good qualifications. The data were tested with the t-test and obtained the result that there were significant differences in student learning outcomes before and after using problem-based learning interactive video media in Mathematics for eighth graders of SMP Negeri 10 Semarang. Therefore, interactive learning videos based on <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) are appropriate and effective for the learning process. Based on the results of the development research "Development of</p> | (22 Maret 2025) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | Mathematical Interactive Learning Videos" material, "Gradient" can be given suggestions to other researchers as follows. 1) The material in interactive Mathematics learning video learning media can be made more broadly; 2) In this study using the Problem-Based Learning (PBL) learning model, it would be better to highlight more for the use of the model. Suggestions are given with the aim that future research will be better. | |
| 15. | Desak Ketut Sri Galuh, Gusti Ngurah Sastra Agustika. | <i>Contextual-Based Mathematics Learning Videos on Fifth-Grade Fraction Material.</i> | Inter nasional | Video | ADDIE | 1. Mathematical concepts that are difficult for students to understand make them easy to forget. This study aims to create a learning media through contextual-based videos in mathematics. It is equipped with an impact evaluation on learning outcomes obtained by students in grade 5 of elementary school. | (Sri Galuh & Sastra Agustika, 2023) Galuh, D. K., & Sastra Agustika, G. N. (2023). Contextual-Based Mathematics Learning Videos on Fifth-Grade Fraction Material. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>2. The results of the research are that all aspects have been determined valid in the design expert test by 90%, material expert test by 92.30%, learning design expert test by 90.90%, learning media expert test by 91.07%, personal trial by 93.94 %, small group trials 93.69%, and field trials 92.42%. The effectiveness test results show how well the learning video media can be applied to mathematics content. It was concluded that using contextual-based learning video media in the learning process is valid and effective in improving student learning outcomes.</p> | <p>11(1), 54–63. https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.57953 Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/57953/26946 (22 Maret 2025)</p> |
| 16. | Dewa Nyoman Katon Agastya, I Wayan Sujana. | <i>Learning Video Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School.</i> | Internasional | Video | ADDIE | <p>1. The limited learning media that increases students' motivation and interest in learning makes learning less effective. It takes a product that can support learning activities. This study aims to</p> | <p>(Katon Agastya & Sujana, 2023) on Agastya, D. N., & Sujana, I. W. (2023). Learning Video Media in Natural and</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|------------------------|--------|-------|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>develop Learning Video Media in Class IV Elementary School Science Subjects. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The research results of the assessment results from experts and students have good and very good categories so that the products developed are feasible or valid to use. The results of the effectiveness test are that there is a significant difference of 5% before and after using this product. Thus the results of this study indicate that Learning Video Media media is valid and effective for use in Class IV Elementary School Science Subjects.</p> | <p>Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 11(1), 20–30. https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/54601/26939</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |
| 17. | M. Anggrayni, Suci Rahma Putri, Fitriani. | Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata | Nasional | Video | ADDIE | 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>powerpoint</i> | (Anggrayni & Rahma Putri, 2023) grayni, M., & Rahma Putri, S. (2023). |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|---|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 09 Sitiung. | | | | <p>pada pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN 09 Sitiung. Karena hasil dari observasi serta wawancara bersama wali kelas IV bahwasanya rendahnya rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar, dengan adanya video pembelajaran interaktif sangat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik 8 orang.</p> <p>2. Tahap pengembangan yakni mengembangkan produk video dengan menguji kevalidan dengan berupa lembar angket (bahasa, isi/konstruksi, dan kegrafikaan), dengan memperoleh persentase nilai akhir dari ketiga validator rata-rata 85% kategori "Sangat Valid", Tahap implementasi melakukan uji praktikalitas, efektivitas produk kepada peserta didik dan pendidik dengan lembar angket</p> | <p><i>PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SDN 09 SITIUNG. 4(2), 631–637.</i></p> <p>http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/department</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/department/article/view/995/499</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|------------------------------------|---|------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>respon pendidik serta angket respon peserta didik dengan memperoleh persentase 89% kategori “Sangat Praktis” menentukan efektivitas menggunakan angket minat belajar peserta didik setelah menonton video pembelajaran interaktif, dengan persentase 87% kategori “Sangat Efektif”. Tahap evaluasi dimana tahap mengetahui revisi yang dilakukan dalam produk untuk mengembangkan pembelajaran dari semua tahap-tahap sebelumnya.</p> | |
| 18. | Sesilia Dwi Laura, I Wayan Sujana. | Video Interaktif Berbasis <i>Problem Solving</i> sebagai Media Pembelajaran Unik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | 1. Latar belakang penelitian yaitu keterbatasan guru dalam penggunaan media ajar saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menguraikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif dan | (Laura & Sujana, 2022) ra, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|-------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>menganalisis kelayakan media video pembelajaran interaktif.</p> <p>2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan media video pembelajaran interaktif menurut ahli isi pembelajaran yaitu sebesar 92,30%. Persentase kelayakan menurut ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 97,50%. Persentase kelayakan menurut ahli media pembelajaran yaitu sebesar 100%. Tingkat persentase kelayakan menurut uji coba perorangan yaitu sebesar 96,66%. Tingkat persentase kelayakan menurut uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 97,66% dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil review para ahli dan hasil uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis <i>problem solving</i> pada muatan IPS materi</p> | <p>bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i>, 5(1), 96–107. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600</p> <p>Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JI_PPG/article/view/46600/22818</p> <p>(22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|------------------------|--------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | sumber daya alam layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. | |
| 19. | Lale Inggit Kasturi, Siti Istiningsih, Muhammad Tahir. | Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. | Nasional | Video | ADDIE | <p>1. Sumber belajar berupa media video interaktif yang berisikan materi sifat dan perubahan wujud benda telah melalui tahapan validasi dari ahli materi dan ahli media serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli sebelum digunakan. Hasil validasi ahli materi mencapai 68% dengan kategori layak dan hasil dari validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media video interaktif mencapai 87% dengan kategori sangat layak dan untuk hasil seluruh respon siswa mencapai 93% dengan kategori sangat layak.</p> <p>2. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media video</p> | <p>(Kasturi et al., 2022) turi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i>, 7(1), 116–122. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432</p> <p>Diakses dari laman https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/432/278</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|-------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | interaktif sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. | (22 Maret 2025) |
| 20. | Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal. | Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. | Nasional | Video | ADDIE | <p>1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Media Pembelajaran Video Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V disekolah dasar.</p> <p>2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentasi kevalidan media oleh 2 validator ahli dengan nilai akhir sebesar 95,8% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian respon peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan hasil yang sangat baik bahwa siswa sangat "Sangat Setuju". Pada uji peningkatan hasil belajar dengan menggunakan $t_{hitung}(8.339) > t_{tabel}(2.160)$ dan pada uji gain menunjukkan hasil kategori lemah 7%, sedang sebanyak 79%, dan kategori tinggi 14%, dari hasil</p> | <p>(R. Rahmawati et al., 2021) Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. <i>JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia</i>, 1(1), 29–38. https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163 Diakses dari laman https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/163/94 (22 Maret 2025)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasio nal | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|--------------------------------|--------|-------|--|----------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan yaitu dibuktikan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran. | |



RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Hardiyanti Sakura Hime, lahir di Denpasar pada tanggal 08 Maret 2004. Penulis merupakan putri dari I Nengah Ardana dan Ni Luh Kariasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Penulis beralamat di Br. Merta Buana, Kecamatan Denpasar Barat, Kabupaten Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Negeri 11 Padangsambian dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Denpasar dan lulus pada tahun 2019. Dan pada tahun 2022 penulis lulus dari SMA Negeri 4 Denpasar. Penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tanda Baca Sesuai PUEBI Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur”. Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.