



## **PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL BERBASIS VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN BER CERITA FABEL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**Sudirman<sup>1</sup>, Mujahidah<sup>2</sup>, Arum Rabania Anwar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

\*Email: [dirman64@unm.ac.id](mailto:dirman64@unm.ac.id), [mujahidah@unm.ac.id](mailto:mujahidah@unm.ac.id), [arumrabania@gmail.com](mailto:arumrabania@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2942>

Submitted: 10/04/24

Article info:

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pre-test–Post-test yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan e-modul berbasis video terhadap kemampuan bercerita fabel siswa kelas V SD Inpres 4/82 Biru, Kabupaten Bone. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan e-modul berbasis video, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan bercerita fabel siswa. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen pengumpulan data berupa tes kemampuan bercerita fabel yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan e-modul. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas serta uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 24,30 pada pre-test menjadi 63,07 pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan bercerita fabel siswa. Dengan demikian, e-modul berbasis video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di jenjang sekolah dasar.

**Kata Kunci:** E-Modul Berbasis Video, Kemampuan Bercerita Fabel

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan dinamika global saat ini berlangsung sangat pesat, menuntut adanya pembaruan yang berkelanjutan di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menghadapi tantangan zaman. Syomwene (2020) menekankan bahwa pelaksanaan kurikulum seharusnya bertumpu pada teori-teori pendidikan yang diimplementasikan secara efektif melalui perencanaan pembelajaran, peningkatan motivasi peserta didik, dan sistem penilaian yang relevan (Sudirman & Haling, 2024). Melalui pendidikan yang terarah dan berkualitas, diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan baik secara individual maupun kolektif dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional di era globalisasi.

Salah satu tradisi komunikasi lisan yang telah berkembang sejak dahulu hingga kini adalah kegiatan bercerita. Bercerita merupakan proses penyampaian informasi atau pengalaman secara lisan dari satu individu kepada individu lainnya, salah satunya melalui genre fabel. Cerita fabel tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang dapat dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik. Siswa yang menikmati cerita fabel umumnya mampu menceritakan kembali isi cerita tersebut dengan baik, terutama apabila cerita tersebut memberikan kesan yang mendalam. Kemampuan



bercerita fabel dapat dilihat dari aspek ketepatan pengucapan, penggunaan tata bahasa, pilihan kosakata, kefasihan, serta kelancaran dalam menyampaikan cerita. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SD Inpres 4/82 Biru, Kabupaten Bone, pada tanggal 9–10 Oktober 2024, ditemukan bahwa kemampuan bercerita siswa kelas V masih tergolong rendah. Wali kelas melaporkan bahwa hanya 5 dari 27 siswa yang mampu bercerita fabel di depan kelas, sedangkan sebagian besar siswa belum menunjukkan kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (a) siswa yang berani tampil kurang fokus dan cenderung banyak bergerak sehingga penyampaian cerita menjadi tidak jelas; (b) bahan ajar yang digunakan kurang menarik karena hanya dilengkapi satu gambar; dan (c) adanya rasa malu dan kurangnya kepercayaan diri siswa untuk tampil di depan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan upaya nyata untuk meningkatkan kemampuan bercerita fabel siswa. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penerapan sistem pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, di mana siswa berperan sebagai subjek pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan bahan ajar berbasis teknologi, yaitu e-modul berbasis video. Melalui media ini, siswa dapat belajar dengan pendekatan yang lebih menarik, saling bertukar pendapat, memahami isi materi melalui tayangan video, serta memperoleh pengetahuan baru. E-modul berbasis video merupakan versi elektronik dari modul cetak yang dapat diakses melalui layar monitor atau gadget, dilengkapi dengan video pembelajaran sebagai pendukung materi. Penggunaan e-modul ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, sekaligus memudahkan guru dalam menilai kemampuan siswa dalam bercerita fabel (Ritonga, 2022). E-modul ini dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, serta fokus pada inti pembahasan dan disesuaikan dengan pola pikir siswa agar tidak menimbulkan kebosanan saat digunakan.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar memegang peranan penting sebagai panduan bagi guru dan siswa. Anhar (2024) menyebutkan bahwa komponen utama dalam bahan ajar mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang ingin dicapai, informasi pendukung, latihan, petunjuk kerja, serta evaluasi. Petunjuk belajar memberikan arahan tentang cara mengajar dan belajar yang efektif. Kompetensi yang dicantumkan dalam bentuk standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator pencapaian, menjadi acuan utama dalam proses pembelajaran. Informasi pendukung berfungsi memperkaya isi bahan ajar, sedangkan latihan diberikan untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi. Petunjuk kerja atau lembar kerja berisi langkah-langkah kegiatan praktis yang mendukung keterampilan siswa. Sementara itu, evaluasi digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pembelajaran saat ini didorong untuk lebih inovatif dan interaktif. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu wujud nyata dari prinsip ini adalah penggunaan e-modul berbasis video. E-modul memungkinkan siswa belajar melalui kombinasi teks dan media visual, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan dalam bercerita, seperti dalam fabel.

Kemampuan bercerita fabel adalah kesanggupan atau kekuatan yang dimiliki oleh individu untuk menyampaikan ide/gagasan secara lisan maupun tulisan yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang benar-benar terjadi maupun karangan yang diperankan oleh binatang yang mampu mengembangkan imajinasi, kognitif, efektif, maupun psikomotor dan perasaan siswa. (Kartika 2014). Cerita Fabel merupakan jenis cerita fabel dalam penelitian ini, sebuah cerita tentang binatang dengan menggunakan sifat alaminya dalam bentuk kehidupan nyata. Misalnya si singa yang berwatak buas dan watak hewan lain yang seharusnya.

Indikator penilaian kemampuan bercerita fabel menurut Maswar (2017) mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) ketepatan intonasi, yang meliputi tinggi rendahnya nada dan kesesuaian penggunaan tanda baca; (2) pemilihan diksi atau ketepatan dalam memilih kata; (3) ekspresi wajah dalam menyampaikan cerita; dan (4) gaya tubuh sebagai bentuk pengungkapan pikiran. Penelitian oleh Made (2021) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis video berpengaruh signifikan terhadap



kemampuan bercerita fabel siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan Nuri (2022) yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan e-modul berbasis video memiliki kemampuan bercerita yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, Puspitasari (2019) menyatakan bahwa e-modul berbasis video layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian ini, peneliti memandang perlu untuk mengkaji lebih jauh apakah penggunaan E-Modul berbasis video berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan bercerita fabel pada siswa Kelas V SD Inpres 4/82 Biru Kabupaten Bone.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, mengidentifikasi hubungan antarvariabel, menyajikan deskripsi statistik, serta memprediksi hasil penelitian (Siroj dkk., 2024). Variabel independen dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis video (X), sedangkan variabel dependen adalah kemampuan bercerita fabel (Y). Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental, yang hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelas eksperimen (Kusumaningrum & Kultsum, 2022).

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik SD Inpres 4/82 Biru pada tahun ajaran 2024–2025, yang berjumlah 138 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2018). Purposive sampling memungkinkan peneliti memilih individu atau lokasi yang secara khusus memberikan pemahaman mendalam terhadap permasalahan dan fenomena yang diteliti (Creswell, 2015, dalam Fiqri, 2022). Berdasarkan kriteria tersebut, kelas V ditetapkan sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes bercerita. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Untuk menguji normalitas distribusi variabel, digunakan uji hipotesis Shapiro-Wilk.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Data *Pre-test* Kemampuan Bercerita Fabel Kelas Siswa Kelas V SD Inpres 4/82 Biru

*Pre-test* dilaksanakan pada Senin, 10 Februari 2025, dengan melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk memperoleh gambaran deskriptif mengenai skor *pre-test* siswa. Hasil olahan data ini memberikan informasi dasar yang penting sebagai acuan dalam membandingkan perubahan skor setelah pelaksanaan *post-test*. Data hasil *pre-test* disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Fabel Siswa Kelas V di SD Inpres 4/82 Biru**

No	Skor	Kategori	<i>Pre-test</i>	
			Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	61-80	Baik	-	-
3	41-60	Cukup	3	11,11%
4	21-40	Kurang	23	85,19%
5	0-20	Sangat kurang	1	3,70%
Jumlah			27	100%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor dalam kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa, kategori kurang sebanyak 23 siswa, dan kategori cukup sebanyak 3 siswa. Tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat baik atau baik pada *pre-test*.



Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan skor *pre-test* berada pada kategori kurang. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai tertinggi pada persentase distribusi skor *pre-test* yaitu 85,19%.

#### b. Data *Post-test* Kemampuan Bercerita Fabel Kelas Siswa Kelas V SD Inpres 4/82 Biru

*Post-test* dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Februari 2025, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 27 siswa. Setelah data *post-test* terkumpul, data tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran deskriptif mengenai skor *post-test* siswa. Data hasil *post-test* yang diperoleh selanjutnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bercerita Fabel Siswa Kelas V di SD Inpres 4/82 Biru**

	Skor	Kategori	<i>Post-test</i>	
			Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	2	7,4%
2	61-80	Baik	13	48,1%
3	41-60	Cukup	11	40,7%
4	21-40	Kurang	1	3,7%
5	0-20	Sangat kurang	-	-
Jumlah			27	100%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak dua orang siswa, kategori baik sebanyak 13 orang siswa, kategori cukup sebanyak 11 orang siswa, dan kategori kurang sebanyak satu orang siswa. Tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat kurang pada *post-test*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor *post-test* menunjukkan peningkatan dengan 48,1% siswa berada dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh kemampuan bercerita fabel siswa kelas V di SD Inpres 4/82 Biru setelah diterapkan penggunaan bahan ajar e-modul berbasis video.

### 1. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test***

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,209	$0,209 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post-test</i>	0,083	$0,083 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber : IBM SPSS Statistics Version 26

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0,209 untuk *pre-test* dan 0,083 untuk *post-test*, kedua data tersebut memiliki nilai *p-value* yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data *pre-test* dan *post-test* keduanya berdistribusi normal.

**Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample *t-Test* Data *Pre-test* dan *Post-test***

Data	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test - Post-test</i>	0,000	$0,000 < 0,05 = \text{Terdapat Perbedaan}$

Sumber : IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, nilai Sig. untuk perbandingan *pre-test* dan *post-test* adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Oleh karena itu, dapat



disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kemampuan bercerita fabel siswa setelah penggunaan bahan ajar e-modul berbasis video di kelas V SD Inpres 4/82 Biru.

## **Pembahasan**

### **1. Kemampuan Bercerita Fabel Siswa Kelas V SD Inpres 4/82 Biru Sebelum dan Sesudah Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Video**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya bahan ajar e-modul berbasis video, kemampuan bercerita fabel peserta didik berada pada kategori rendah. Dari total 27 siswa yang menjadi sampel, sebanyak 26 siswa tergolong dalam kategori kurang, sementara 1 siswa termasuk dalam kategori sangat kurang. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum mampu mengembangkan keterampilan bercerita fabel secara optimal. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kesulitan dalam memahami struktur dan karakteristik teks fabel, keterbatasan dalam merinci alur cerita yang menarik, serta rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang mampu merangsang minat belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Magdalena (2020), penyusunan dan pemanfaatan bahan ajar yang tepat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar.

Setelah diterapkannya e-modul berbasis video, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bercerita fabel siswa. Hasil post-test menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan ke kategori baik. Hal ini tercermin dari kemampuan siswa dalam mengemukakan ide secara cepat, bervariasi, dan lebih terstruktur saat menyampaikan cerita. Sebanyak 2 siswa menunjukkan capaian pada kategori sangat baik, 13 siswa berada pada kategori baik, 11 siswa dalam kategori cukup, dan hanya 1 siswa yang masih berada pada kategori kurang. Meskipun demikian, aspek orisinalitas masih memerlukan penguatan, karena sebagian besar siswa belum sepenuhnya mampu menghasilkan ide-ide yang unik. Di sisi lain, pada aspek kerincian, siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam menguraikan detail cerita secara lebih jelas dan mendalam.

Peningkatan hasil dari *pre-test* ke *post-test* yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berupa e-modul terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita fabel pada siswa kelas V SD Inpres 4/82 Biru. E-modul ini dirancang secara interaktif dan menarik, sehingga mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual. Dengan fitur yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing, e-modul memberikan ruang bagi mereka untuk memahami materi secara mendalam dan menerapkannya dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Keunggulan ini didukung oleh temuan Wulandari dkk. (2020) yang menyatakan bahwa e-modul berbasis video memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang interaktif serta kemampuannya dalam memadukan berbagai elemen media seperti teks, gambar, dan video. Kombinasi media tersebut memungkinkan siswa menggunakan lebih dari satu indra dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan daya serap terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan e-modul tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik, tetapi juga berkontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi siswa, khususnya dalam keterampilan bercerita fabel.

### **2. Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Video Terhadap Kemampuan Bercerita Fabel Siswa Kelas V SD Inpres 4/82 Biru**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar e-modul berbasis video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bercerita fabel siswa kelas V SD Inpres 4/82 Biru. Temuan ini didukung oleh hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif, terjadi peningkatan kemampuan bercerita setelah siswa menggunakan e-modul berbasis video. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan bercerita siswa berada pada kategori kurang, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi kategori baik. Peningkatan ini turut diperkuat melalui pemberian tugas menuliskan inti dari video pembelajaran yang ditayangkan. Tugas ini menunjukkan



bahwa siswa secara aktif memperhatikan dan memahami isi video. Selain itu, melalui kegiatan tersebut, siswa terdorong untuk mempelajari materi secara mandiri di rumah atau menciptakan cerita baru dengan menggunakan imajinasi serta bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan indikator penilaian kemampuan bercerita fabel, diperoleh beberapa temuan spesifik. *Pertama*, aspek intonasi mengalami peningkatan paling signifikan, yang ditandai dengan variasi nada dan penggunaan tanda baca yang tepat dalam penyampaian cerita. *Kedua*, pada aspek pemilihan diksi, siswa masih menunjukkan keterbatasan dalam memilih kosakata yang beragam, yang menyebabkan penggunaan kata-kata cenderung monoton. *Ketiga*, aspek ekspresi masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari kurangnya kesesuaian antara ekspresi wajah siswa dan isi cerita yang disampaikan. *Keempat*, gaya tubuh masih menjadi tantangan, karena sebagian besar siswa tampak kaku dan kurang percaya diri dalam menggabungkan gerakan tubuh saat bercerita.

Dalam analisis statistik inferensial, tahap awal yang dilakukan adalah pengujian asumsi melalui uji normalitas. Uji normalitas terhadap data pre-test dan post-test kemampuan bercerita fabel siswa kelas V dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjut. Setelah memenuhi asumsi normalitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000, yang berarti  $p\text{-value} < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita fabel siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar e-modul berbasis video dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil studi yang dilakukan oleh Zulfi (2024) yang menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menggunakan instrumen tes dan non-tes dalam pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul berbasis video memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan bercerita. Penelitian ini, meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* dan melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian—secara empiris mendukung temuan Zulfi. Instrumen penelitian berupa tes tertulis digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan e-modul berbasis video dalam pembelajaran.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita fabel serta internalisasi nilai-nilai moral. E-modul berbasis video terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa, mencakup aspek membaca, menulis, dan berbicara. Dengan demikian, e-modul berbasis video merupakan alternatif bahan ajar yang relevan dan efektif dalam mendukung peningkatan kompetensi literasi siswa sekolah dasar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata pre-test dan post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis video secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bercerita fabel siswa kelas V SD Inpres 4/82 Biru. Sebelum intervensi, kemampuan bercerita siswa berada pada kategori kurang. Setelah penerapan e-modul berbasis video, terjadi peningkatan yang bermakna, dengan rata-rata kemampuan siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian, e-modul berbasis video terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bercerita fabel pada siswa sekolah dasar.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

Anhar, B. A., Muslim, F., & Kurniadi, R. (2024). Pengembangan bahan ajar e-modul berbasis video berbasis canva pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. *Journal on Teacher Education*, 5(4), 68-77.

Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. 2018. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Fiqri, Muhammad, Sri Wahyuningsih, and Tina Nurhasanah (2022). "Sistem pendukung keputusan pemilihan marketplace terbaik menggunakan metode ahp pada Kelurahan Gunung Batu." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 2(02): 268–80.

Kartika, M.L. (2014). "Pembelajaran Kemampuan Menulis di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Kusumaningrum, N., & Kultsum, H. U. (2022). Efektifitas media pembelajaran multiplay card dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4913-4924.

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. (2020). Analisis bahan ajar dalam kegiatan belajar dan mengajar di SDN Karawaci 20. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 15(16), 311-326.

Maswar. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri melalui kegiatan bercerita. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, (9).

Nuri, A. (2022). Pengaruh Penggunaan E-modul berbasis video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV di UPT SDN 6 Penunungan Baru Tulang Bawang Tengah. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran Fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25.

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklnah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.

Sudirman and Abdul Haling. (2024). Authentic learning to enhance the learning interest of outlying children. *Atlantis Press SARL*.

Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2022). Analisis manfaat penggunaan e-modul berbasis video interaktif sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139-144.

Zulfi. (2024). Pengaruh E-Modul Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Peserta Didik. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.