

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL *POWERPOINT*  
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
FANTASI SISWA KELAS VII SMPN 7 BULUKUMBA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**Nur Intan Burhan**

**105331102020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUANDAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2024**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Tetaplah Bersujud, Meskipun tidak tau kapan akan Terwujud

Jalani hidup Semampunya, Nikmati Seadanya, dan Syukuri Segalanya.



## ABSTRAK

Nur Intan Burhan. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Bulukumba*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Prof. Dr. A.Rahman Rahim, M.Hum dan pembimbing II Arifuddin, S. Pd., M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bulukumba.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain *posttest only control group design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok sampel yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 siswa untuk kelas kontrol dan 23 siswa untuk kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes. dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis uji-t berbantuan SPSS dan Microsoft excel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual *Powerpoint* interaktif merupakan sebuah alat pembelajaran yang menggabungkan unsur visual (gambar, animasi, video) dan audio (narasi, musik), kuis, hyperlink, action dan tombol navigasi lainnya dalam satu presentasi *Powerpoint* yang dapat diinteraksikan oleh siswa dengan fitur hyperlink siswa dapat mengklik gambar atau teks tertentu untuk melihat penjelasan lebih lanjut, contoh yang berkaitan dengan tema cerita dan fitur kuis yang berkaitan dengan pertanyaan interaktif dapat menguji pemahaman siswa tentang materi cerita fantasi siswa dapat menjawab kuis secara langsung pada *Powerpoint* tersebut kemudian mendapatkan hasil hasil instan. Dengan kata lain, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Secara umum pembelajaran dikatakan efektif, ciri paling utama yang menunjukkan efektivitas pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang memuaskan. dari hasil belajar kedua kedua sampel skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 72,8 dan skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 80. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t, dimana hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,33 > 2,01$ . Maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Penggunaan media audio visual *Powerpoint* Interaktif efektif dengan pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bulukumba.

**Kata Kunci:** *Powerpoint*. Audio-visual, menulis teks cerita fantasi

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadiran Allah Subahanna Wata'ala,atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba”.Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu `alaihi wasallam.

Menyelesaikan studi di perguruan tinggi merupakan sebuah cita-cita dan dambaan bagi setiap individu. Perjalanan panjang penuh lika-liku telah dilalui penulis dalam mencapai cita-cita tersebut. Tak terhitung rintangan dan hambatan yang dihadapi, namun berkat pertolongan Allah SWT, doa, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Prof. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S. Pd., M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Terima kasih juga kepada seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian

ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis. Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr.A. Rahman Rahim, M. Hum pembimbing I dan Arifuddin, S. Pd., M. Pd. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan ketelatenan beliau dalam membimbing penulis patut menjadi teladan. Ucapan terima kasih yang teramat dalam dan penuh cinta penulis persembahkan kepada Ayah Burhan dan Ibu Norma Dg Romba tercinta yang telah menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan kasih sayang tiada tara dalam hidup penulis. Pengorbanan, cinta kasih, dan doa yang tiada henti. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan doa dari Ayah dan Ibu, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini sebagai wujud rasa cinta dan terima kasih kepada Ayah dan Ibu tercinta. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas program KIP Kuliah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi. Program KIP Kuliah telah menjadi penyelamat bagi penulis dan keluarga. Tanpa program ini, penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi dan meraih gelar sarjana. Penulis sangat bersyukur atas bantuan biaya pendidikan dan dukungan moral yang diberikan melalui program KIP Kuliah. Penulis berharap program KIP Kuliah dapat terus berkelanjutan dan membantu lebih banyak lagi anak-anak Indonesia yang ingin melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi. Program ini sangatlah bermanfaat bagi keluarga-keluarga kurang mampu seperti keluarga penulis. Teruntuk kedua saudari tercinta

Nurhayati dan suami serta saudari Yuli Ariyanti dan suami terima kasih atas segala dukungan, doa, dan semangat yang telah telah berikan selama penulis menempuh pendidikan. penulis mencupakan terima kasih kepada Himpunan pelajar mahasiswa turatea dan Himaprodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesiaia atas kontribusi intelektual yang sangat bermanfaat bagi penulis. Terima kasih kepada Sahabatku Nurul Fitra Rahmadani S.Pd. dan Fatimah atas kesetiaan,kesabaran dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis sampai detik ini dan terima kasih kepada pacar saya Rizal S.Pd. serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.Penulis juga berterima kasih kepada Ibu Hj Satmawati S.Pd. dan bapak/ibu guru SMPN 7 Bulukumba karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa kerja sama dari serta adik-adik SMPN 7 Bulukumba.

Dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan meningkatkan kualitas skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Makassar, 1 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>KARTU KONTROL PEMBIMBING I</b> .....	iii
<b>KARTU KONTROL PEMBIMBING II</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Teori.....	6
B. Kerangka Pikir.....	21
C. Hasil Penelitian Relevan .....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Lokasi Penelitian .....	29
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	30
D. Desain Penelitian.....	31

E. Variable Penelitian .....	31
F. Definisi Operasional Variable .....	32
G. Prosedur Penelitian.....	33
H. Instrumen Penelitian.....	33
I. Tenik Pengumpulan Data .....	35
J. Teknik Analisis Data .....	35

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasasn .....	51

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	54
B. Saran.....	54

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan, perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan diartikan sebagai suasana dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan dan potensi moral upaya sadar dan disengaja untuk menciptakan suatu proses.

Perkembangan ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat mendukung terciptanya berbagai teknologi baru yang memasuki tahap digital dan telah merambah ke semua aspek kehidupan. Salah satunya dibidang pendidikan. Peningkatan teknologi dalam lingkup pendidikan memberikan dampak positif yang besar salah satunya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya teknologi yang canggih dan modern saat ini dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Pendidikan dikatakan efektif jika proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pendidikan yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran

adalah suatu alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam proses pembelajaran dan dapat memantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif.

*Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi *Microsoft* yang digunakan sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *Slide* hanya bersifat satu arah saja, peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat. *Powerpoint* interaktif dikatakan demikian karena presentasi yang digunakan mengandung elemen-elemen interaktif yang membantu siswa berinteraksi dengan konten secara langsung. Elemen-elemen yang dimaksud dimaksud seperti tombol navigasi, tautan, animasi yang dapat dikendalikan, gambar dan video dapat ditampilkan serta materi-materi yang terdapat pada *Slide* tersebut. Dengan adanya media *Powerpoint* interaktif mempermudah pembelajaran lebih, menarik, interaktif dan efektif dalam proses pembelajaran.

Interaktif bukan saja teletak di media pembelajarannya melainkan pada Interaksi guru dan siswaselama presentasi. guru menggunakan presentasi interaktif *Powerpoint* untuk menjelaskan konsep-konsep penting dalam teks cerita fantasi agar dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan mendapatkan umpan balik tentang pemahaman mereka. Guru menggunakan animasi, audio dan gambar untuk menarik perhatian siswa agar meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran dan menggunakan fitur tanya jawab/kuis dalam *Powerpoint* interaktif

untuk mendorong siswa untuk menilai pemahaman siswa tentang teks cerita fantasi

Pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang saling mendukung yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis. Menulis adalah suatu kemampuan dan keterampilan mengungkapkan gagasan, pendapat, pikiran, atau ide melalui bahasa tulis sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Dengan menulis siswa dapat memiliki keterampilan bahasa secara efektif untuk menyampaikan suatu informasi/pesan dan dapat berpikir kritis dan kreatif untuk menemukan ide-ide baru dan mengembangkan kreativitas, daya imajinasi dengan menghasilkan tulisan yang menarik dan inovasi. Salah satu kompetensi dasar menulis yang terdapat di dalam pembelajaran bahasa Indonesia Menengah pertama (SMP) adalah menulis teks cerita fantasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan selama kurang lebih dua bulan, Peneliti menemukan beberapa permasalahan. Dilihat dari sudut relita dilapangan bahwasanya siswa banyak memiliki kendala dalam proses pembelajaran. Di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. metode ini kurang efektif karena menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Guru terkadang kurang aktif dan optimal dalam menyampaikan materi kepada peserta didik akibatnya, peserta didik tidak kritis/aktif dalam pembelajaran

serta sulit memahami materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang kreatif karena hanya menggunakan buku paket yang masih memiliki banyak kekurangan materi didalamnya dan penyajian juga kurang menarik, akibatnya sebagian besar siswa hanya membuat catatan tanpa mengerti apa yang dimaksud dalam tulisan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka, peneliti berinisiatif mengambil judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang Maka, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan media Audio-Visual *Powerpoint* Interaktif efektif dengan pembelajaran menulis Teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba” ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk meningkatkan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada

mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media audio-visual *Powerpoint* interaktif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat Bagi Guru

Mengoptimalkan penggunaan media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

### b. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran, siswa lebih tertarik untuk memperhatikan, memahami, serta dapat mengembangkan ide-idenya sehingga dapat termotivasi belajar, aktif, serta berani bertanggungjawab. Dengan demikian minat belajar dan prestasi siswa meningkat.

### c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi kepada kepala sekolah dan guru-guru tentang penggunaan media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran.

### d. Manfaat Bagi Penulis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Teori Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menuangkan ide/gagasannya dalam bentuk tulisan.

Menurut Susanto (2013:248) dalam Nur Anisa Pebrianti, 2020:15 mengartikan pembelajaran menulis sebagai kegiatan menuangkan ide atau gagasan yang ada di pikiran kita, serta menuangkan isi hati melalui bahasa tulis agar dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Kemudian Situmorang (2018:166) mendefinisikan, keterampilan menulis adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa karena berkaitan dengan lengkapnya kemampuan dalam menyusun gagasan, baik secara lisan maupun tertulis.

Dari kedua pendapat diatas tidak jauh berbeda penafsirannya, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah suatu kemampuan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan yang harus dikuasai sehingga pembaca dapat memahami isi tulisan tersebut.

##### 2. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan konteks

masing-masing. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. (Kemendikbudristek, 2022)

Pada tingkat SMP, Kurikulum merdeka memiliki beberapa karakteristik utama yaitu:

- a. Fokus pada materi esensial. Kurikulum merdeka berfokus pada pembelajaran materi esensial yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Materi yang dibutuhkan dipilih berdasarkan hasil pembelajaran yang ditetapkan pemerintah.
- b. Waktu lebih banyak. Menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengembangkan keterampilan dan karakter. Kurikulum merdeka memberi siswa lebih banyak waktu untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadiannya. Waktu ini dapat digunakan untuk mengikuti proyek pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan lain yang menunjang kemampuan dan pengembangan karakter.
- c. Peserta didik berhak memilih mata pelajaran yang selaras dengan minat dan bakatnya. Selain itu, peserta didik dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai.

Kurikulum merdeka menerapkan prinsip pembelajaran yang mencakup tiga jenis kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Pembelajaran Inkurikuler disampaikan secara berbeda untuk menjamin siswa mempunyai waktu yang cukup untuk

mendalami konsep dan memperkuat keterampilan. Hal ini memberikan keleluasan bagi guru untuk memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

- b. Kokurikuler berbentuk pembelajaran proyek untuk meningkatkan profil peserta didik pancasila dan menerapkan prinsip pembelajaran interdisipliner dengan fokus pada pengembangan karakter dan kompetensi umum.
- c. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di satuan pendidikan didasarkan pada minat dan bakat peserta didik serta mempertimbangkan ketersediaan sumber daya yang dimiliki.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Andriani dan Wahyuni (2016:145) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas dan membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat juga pendapat yang dikemukakan Sinta dkk (2022:732) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.

Dari kedua pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran untuk memudahkan tujuan pembelajaran tercapai.

## b. Jenis-jenis Media pembelajaran

### 1. Media Visual

Menurut Sutikno (2009:19) media visual adalah media yang dapat dilihat dengan panca indera. Media visual adalah media yang dimanfaatkan dengan cara dilihat saja tidak mengandung unsur suara dalam penggunaannya. Kemudian, Asriyanti (2016:13) mengatakan media visual ialah media yang hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan melalui pengalaman melihat sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang dapat mendorong siswa agar dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan suatu alat untuk sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata) yang penyajian pesan/ informasi yang menampilkan gambar.

### 2. Media audio

Menurut Sadiman (2005:49) Media audio adalah media untuk penyampaian pesan yang disampaikan dalam bentuk lambing-lambang audiktif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Dariyanto (2010:37) mengatakan media audio berasal dari kata *audible* yang artinya suara

dapat ditangkap secara alami oleh indra pendengaran manusia.

Dari kedua pendapat diatas saling berkaitan jadi,dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan salah satu jenis bahan ajar non cetak yang didalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio atau suarayang hanya diterima melalui indera pendengaran saja.

### 3. Media audio visual

Menurut Krishna dkk. (2019:55) menafsirkan bahwa Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual,audio berupa suara dan visual berupa gambar. Selain itu, Sanaky (2010:22) media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik,karena meliputi kedua jenis media *auditif* (mendengar) dan *visual* (melihat).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan dari media yang dapat dilihat dan dapat didengar dalam mempermudah proses pembelajaran.

## 4. Teks Cerita Fantasi

### a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks cerita yang bernuansa keajaiban. Menurut Harsianti, Titik dkk (2016:50)

menyatakan bahwa cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi yang menggambarkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa yang diciptakan penulis. Kemudian, Menurut Kurniawan (2014:39) menulis teks cerita fantasi adalah menulis teks cerita yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia.

Dari kedua pendapat diatas saling berkaitan dapat disimpulkan bahwa Teks cerita fantasi adalah salah satu jenis cerita yang bersifat khayalan atau imajinasi yang diciptakan dari penulis yang mengandung nilai edukatif dalam cerita tersebut.

#### b. Ciri-ciri Teks Cerita Fantasi

Adapun ciri-ciri cerita fantasi sebagai berikut;

##### 1. Keberadaan keanehan, misteri dan keajaiban

Kisah ini mengungkap hal-hal supranatural/mistis, hal hal supranatural yang tidak terlihat di dunia nyata. Cerita fantasi didasarkan pada dunia fantasi yang diciptakan oleh pengarangnya yang tidak ada di dunia nyata.

Genre fantasi umumnya mendasarkan alur cerita, latar belakang, penokohan, ataupun keseluruhan narasi pada unsur-unsur magis atau supernatural. Konsep cerita terbebas dari batasan imajinasi penulis dan tidak terikat pada realitas

kehidupan nyata. Ide cerita fantasi dapat berupa antarmuka antara dunia nyata dan dunia khayalan yang diciptakan pengarang.

## 2. Ide cerita

Ide cerita terbuka pada imajinasi penulis dan tidak dibatasi oleh kenyataan atau kehidupan nyata. Ide bisa datang dalam bentuk penggalan dunia nyata atau dunia khayalan yang diciptakan pengarang. Mereka sederhana namun dapat meninggalkan pesan yang menarik.

## 3. Menggunakan berbagai latar(lintas ruang dan waktu)

Dalam cerita fantasi, peristiwa yang dialami tokoh terjadi dalam dua setting yaitu setting yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan setting cerita yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Itu tidak ada. Alur dan latar cerita fantasi mempunyai ciri khas tersendiri. Rangkaian peristiwa cerita fantasi dengan beragam latar yang melampaui dimensi ruang dan waktu.

## 4. Tokoh Unik

Tokoh dalam cerita fantasi biasanya mempunyai kekuatan khusus atau istimewa. Tokoh mempunyai kepribadian dan sifat unik yang tidak terdapat dalam kehidupan sehari-hari, dan tokoh biasanya mengalami peristiwa di lingkungan yang berbeda, waktu yang berbeda (waktu yang berbeda), waktu yang berbeda,

dan tempat yang berbeda.( masa lalu atau masa depan/masa depan)

#### 5. Sifat Fiksi

Cerita fiksi adalah fiktif (bukan peristiwa nyata) yang dapat dilihat dari tempat nyata atau benda nyata dalam kehidupan tertentu.

#### 6. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi adalah penggunaan sinonim dan berbagai kata yang menonjol dengan emosi yang kuat. Bahasa yang digunakan beragam dan ekspresif, dengan beragam

#### c. Struktur Teks Cerita fantasi

Struktur Teks dalam sebuah karya tulis merupakan salah satu tanda. Struktur Teks dibuat teratur dan bertahap dimulai dari pembukaan, isi, dan penutup. Setiap struktur Teks memiliki ciri khas masing-masing. Teks cerita fantasi memiliki struktur Teks tersendiri yang dapat menunjukkan bahwa cerita tersebut merupakan cerita fantasi. Biasanya dalam cerita fantasi mengandung hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.

Struktur Teks cerita fantasi diuraikan lebih lanjut oleh Kosasih (2018:241). Struktur tersebut sebagai berikut;

1. Orientasi, berisi pengenalan tokoh, watak dan latar

2. Komplikasi mencakup cerita tentang masalah tokoh utama. Bagian ini biasanya merupakan tempat terjadi sesuatu dalam cerita yang di luar nalar.
3. Solusi berisikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi tokoh

Berdasarkan poin-poin tersebut dapat disimpulkan bahwa struktur cerita fantasi terdiri dari tiga bagian, yaitu orientasi berisi pengenalan para tokoh, watak, dan latar, kemudian komplikasi yang berisi permasalahan yang sudah masuk ke dalam klimaks masalah pada cerita, selanjutnya resolusi ialah penyelesaian masalah dari konflik yang dialami dalam cerita tersebut.

#### d. Unsur Teks Cerita Fantasi

Pada Teks cerita fantasi yang ditulis siswa ditemukan enam unsur Teks cerita fantasi, yakni tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat.

##### 1. Tema

Tema adalah gagasan/pokok utama permasalahan yang menjadi titik penyusunan dalam sebuah karya. Tema yang sering diangkat dalam sebuah karya. Tema yang sering diangkat dalam sebuah cerita adalah masalah kehidupan. Masalah tersebut dapat berupa pengalaman yang bersifat individual.

## 2. Alur

Alur merupakan rangkaian cerita yang memiliki sebab-akibat. Alur terbagi atas tiga, yaitu alur konvensional, non-konvensional dan campuran. *Pertama*, alur konvensional atau alur progresif (maju) menafsirkan kronologis atau peristiwa urut dari awal sampai akhir. *Kedua*, alur konvensional atau sorot balik (mundur) menafsirkan peristiwa masa lalu. *Ketiga*, Alur campuran atau maju mundur menafsirkan cerita dengan meloncat-loncat antara masa ke masa.

## 3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pameran dalam sebuah cerita. Penokohan merupakan penggambaran secara jelas mengenai tiap tokoh yang memiliki watak, sifat, dan kondisi fisik yang disebut dengan karakter /perwatakan. Dilihat dari watak yang dimiliki, tokoh dapat dibedakan atas tokoh yang wataknya baik dan positif. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya biasa digambarkan sebagai tokoh yang berwatak buruk dan negatif.

## 4. Latar

Latar atau *setting* merupakan keterangan dalam sebuah cerita seperti latar tempat, waktu dan suasana yang

menjadi wadah tokoh terlibat dalam peristiwa yang diungkapkan dalam cerita.

#### 5. Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* merupakan teknik yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita.

#### 6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita. pesan moral berupa nilai edukatif yang bisa dijadikan contoh yang baik untuk pembaca.

#### 5. Microsoft Powerpoint

Menurut Hutahaean (2020:148) *Microsoft Powerpoint* merupakan aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar, bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, *hyperlink*, audio, video, dan animasi. Selain itu, Daryanto (2013:68) mengungkapkan bahwa *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *software* aplikasi yang digunakan untuk membantu media presentasi. *Microsoft Powerpoint* adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* dan salah satu program berbasis multimedia.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah aplikasi presentasi yang digunakan

untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga memberikan kemudahan dan mendorong bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

*Microsoft Powerpoint* Pertama kali diciptakan pada tahun 1987. Penemu *Microsoft Powerpoint* adalah Bob Gaskins dan Dennis Austin merupakan dua orang karyawan perusahaan *Forethought*. Ketika mereka mengembangkan sebuah aplikasi presentasi bernama *Presenter* untuk perusahaan *Forethought*. Aplikasi ini masih menggunakan warna hitam putih dan mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi OHP *OverHead Projector*. (Wikipedia, 2023,hal.2)

Pada tahun 1987 Microsoft mengubah nama *Presenter* menjadi *Powerpoint* dan merilis versi 1.0 untuk versi pertama ini masih menggunakan warna hitam putih, tetapi sudah memiliki fitur-fitur dasar seperti teks, grafik, dan animasi. Selanjutnya, Pada tahun 1990 versi 2.0 untuk windows dirilis. versi ini sudah mendukung warna dan memiliki fitur-fitur baru seperti table, diagram, dan animasi yang lebih kompleks. *Powerpoint* terus berkembang pesat dari tahun ketahun. (Microsoft, 2023, hal.1)

Kemudian, Pada tahun 2023 Versi terbaru *Powerpoint* yang memiliki berbagai fitur-fitur yang baru dan canggih, seperti kemampuan untuk membuat presentasi interaktif, menambahkan foto

dan video 360 derajat dan menggunakan kecerdasan buatan untuk membuat sebuah presentasi yang lebih menarik.

#### **6. *Miscrosoft Powerpoint* interaktif**

*Miscrosoft Powerpoint* interaktif merupakan *slide* presentasi yang terdapat didalamnya fitur *Hyperlink/action* sehingga dapat menimbulkan interaktif didalamnya.

Menurut Azhar arsyad (2011:19) *Powerpoint* interaktif merupakan salah satu media kategori multimedia. multimedia merupakan kombinasi dari beberapa fitur diantaranya grafik, audio, video dan animasi. Haerani Wahyu Evi (2017:25) menyatakan *Powerpoint* interaktif merupakan persembahan *Slide* yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram.

Darikedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Powerpoint* interaktif merupakan media presentasi yang *Slide* disusun secara interaktif sesuai keinginan pengguna. Interaksi ini dapat berupa kuis, polling, animasi, link, media dan fitur-fitur lainnya agar peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **7. Langkah-langkah membuat media pembelajaran *Powerpoint* interaktif**

Langkah-langkah membuat media pembelajaran *Powerpoint* interaktif yaitu sebagai berikut :

a. Menyiapkan *Slide*

1. Buka aplikasi Microsoft *Powerpoint*
2. Pilih Desain,*Slide Size, Customize Slide, Setting Width 9 In, Height 11 in*
3. Pilih desain kemudian Format *Background*

b. Menyiapkan Tombol

1. Pilih *Insert, Shapes, Rectangle, Text Box*
2. Pilih *insert, Pictures*, kemudian pilih gambar yang diinginkan

c. *Action/Hyperlink*

*Hyperlink/action* adalah sebuah sarana dalam Microsoft Office yang berfungsi untuk menghubungkan halaman kerja satu dengan halaman kerja satu dengan halaman kerja yang lainnya. Pilih *Insert, Action, Hyperlink to ,Slide,Slide* tujuan

d. Membuat Animasi

1. Buatlah respon atas hasil jawaban-nya apakah benar atau salah
2. Buatlah sebuah pertanyaan beserta jawabannya menggunakan *Rectangle* dan *Text Box*
3. Setelah itu, Blok Respon jawaban ,pilih *animasi, Add animasi, animasi zoom*

e. Membuat *Trigger*

*Trigger* berfungsi untuk memicu suatu animasi bergerak dengan menggunakan tombol berupa objek pada *Powerpoint*. Misalnya mempunyai dua objek A dan B, jika mengklik pada objek A maka objek B akan bergerak. seperti definisi *tigger* sendiri yaitu Pemicu.

1. Blok opsi Jawaban, pilih *trigger*, Pilih *on click of*, Pilih target pemicu
  2. Selanjutnya masuk ke *timming*, pilih *Delay 1*
- e. Mengatur *Slide show/ Set up Slide show*
1. Pilih *Slide show*, pilih *Slideup show*, pada *show type*,
  2. kemudian pilih *Browsed At A Kiosk (Full Screen)*

Fungsi set up *Slide show* untuk pengaturan *Slide-Slide* dan *type* layar yang akan di tampilkan dalam presentasi.

Ada 3 jenis *show type* pada *Powerpoint*

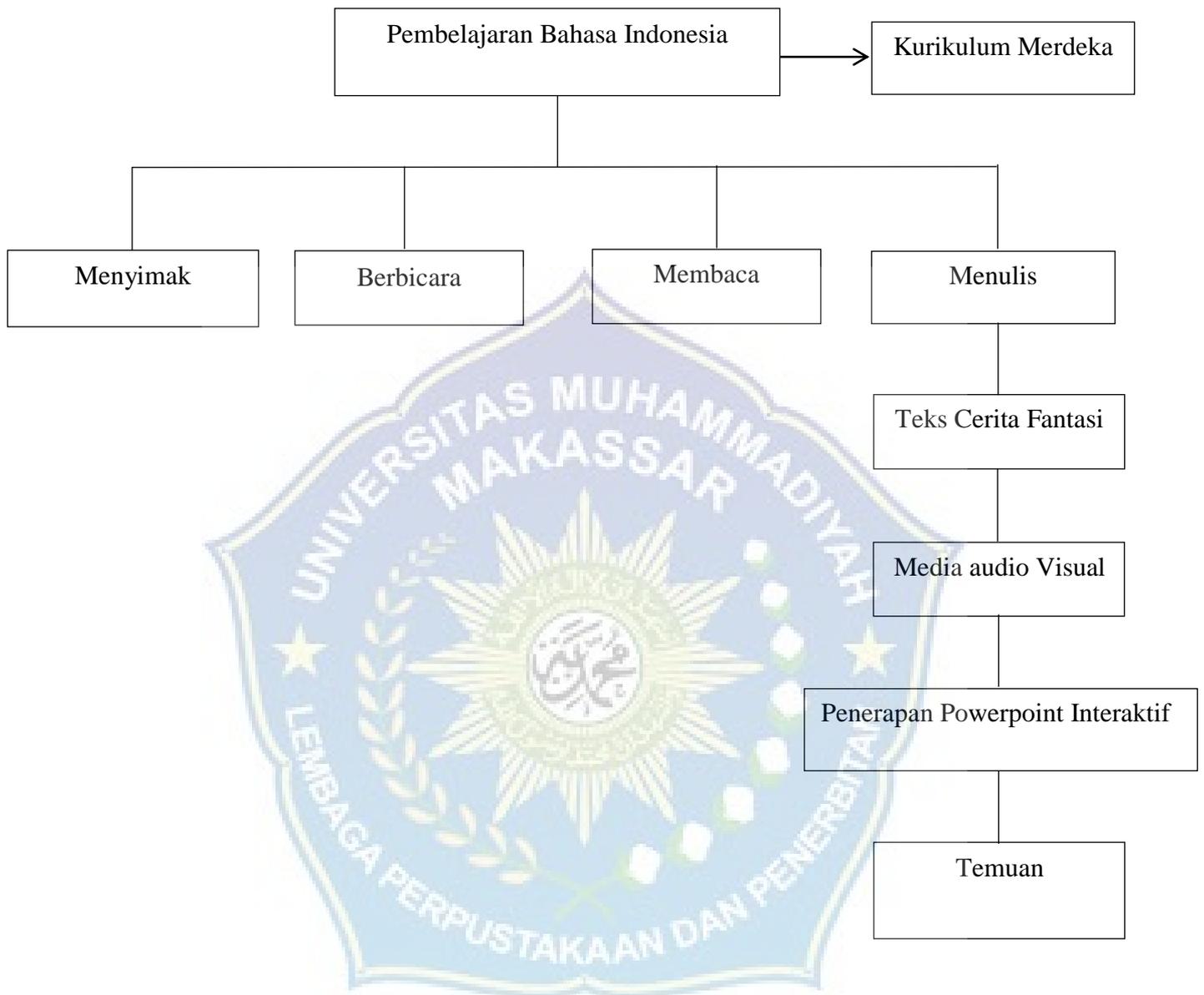
1. *Presented By A Speaker* : Menampilkan *Slide show* pada *full screen mode* dengan damping pembicara yang menjalankan presentasi
2. *Browsed By An Individual* : pengaturan ini digunakan jika seseorang akan melihat *Slide show* dari komputer atau *CD/DVD*. Opsi ini akan menjalankan presentasi pada jendela (*full screen*)
3. *Browsed At A Kiosk* : Presentasi *full screen* yang menggunakan sebuah tombol untuk berpindah ke *Slide* selanjutnya.

## B. Kerangka Pikir

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII telah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memiliki beberapa karakteristik salah satunya menyajikan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis khususnya menulis Teks cerita fantasi dengan media pembelajaran audio visual dengan salah satu *microsoft office* berbasis presentasi yaitu *Powerpoint* interaktif.

Materi teks cerita fantasi sesuai dengan media yang digunakan yaitu *Powerpoint* interaktif karena terdapat gambar, video, animasi dan suara serta fitur-fitur interaktif yang dapat mendorong minat berpartisipasi dalam pembelajaran. Artinya, pembelajaran menulis dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif dapat membangkitkan imajinasi peserta didik agar selalu aktif pada proses pembelajaran.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Dwie Rosmalinda, Rifa Liyanda Fadillah dan Sinta Rosalina pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Ajar bahasa Indonesia berbentuk *Powerpoint* interaktif., Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat produk media pembelajaran berupa *Microsoft Powerpoint* interaktif dan peneliti ingin melihat hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif tentang penelitian survie melalui teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran ini adalah tahap pertama wawancara ,tahap kedua observasi,tahap ketiga percobaan pengembangan media.penelitian ini untuk menyajikan hasil observasi yang sudah kami lakukan di SMAN 1 Karawang Barat dengan media yang sudah kami buat tentunya merujuk pada pengembangan media berbasis *Powerpoint* interaktif dimana media tersebut akan kami kembangkan sebagai bahan ajar penelitian untuk melakukan uji coba kepada para siswa/siswi tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pantun yang sudah kami siapkan dengan memfokuskan materi peneliti akan membahas butir-butir dari pantun tersebut yaitu struktur dan unsur-unsur dalam pantun kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat.

Pada penelitian diatas sama-sama membahas tentang media pembelajaran berupa *Powerpoint* interaktif Namun,menjadi perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak pada metode yang digunakan dan materi pelajaran yang berbeda.

Kedua, Penelitian yang dilakukan Made Sri Indriani pada tahun 2019 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan menulis cerita fantasi dengan Penggunaan video cerita”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui langkah-langkah meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan video cerita pada siswa kelas VII 3 SMP Laboraturium Undiksha (2) mengetahui peningkatan kemampuan siswa menulis cerita fantasi melalui video cerita pada siswa kelas VII 3 SMP Laboraturium Undiksha, dan (3) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video cerita dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi ,tes, kuensioner, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa,(1) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat dilakukan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sudah tergolong baik/bagus. Hal ini dapat dilakukan penelitian atau observasi saat mengamati guru mengajar. (2) penggunaan video cerita dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa.

Pada penelitian diatas sama-sama membahas tentang objek penelitian yang sama yaitumenulis cerita fantasi,Namun,menjadi perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yang digunakan,dan metode yang berbeda.

Ketiga, Penelitian Ala’Imroatana, Nisaul Barokati Selirowangi ,Anissa Ulfa pada tahun 2022 dengan judul “pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis *Powerpoint* Interaktif”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks negosiasi dengan mengukur kualitas media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan procedural bersifat deskripsi. Prosedur yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif sudah melalui tahap penilaian oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, praktisi (guru), uji coba lapangan (siswa).

Pada penelitian diatas sama-sama membahas tentang media pembelajaran berupa *Powerpoint* interaktif Namun, menjadi perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak materi pembelajaran yang berbeda dan subjek yang ditujukan serta metode yang digunakan.

Keempat, Penelitian Slamet Triyadi pada tahun 2015 dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa kelas X Farmasi SMK Wirasaba Kabupaten Karawang, mengetahui penggunaan media audio-visual pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa dan peningkatan keterampilan menyimak siswa siswa kelas X Farmasi SMK Wirasaba Kabupaten Karawang Pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media audio visual, Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

(Classroom Action Research) yang terdiri dari tiga siklus (Pra-Siklus, Siklus 1, Siklus 2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif sudah melalui tahap penilaian oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, praktisi (guru), uji coba lapangan (siswa). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata tes akhir menyimak setelah mendapatkan perlakuan efektivitas penggunaan media audio-visual dari dari setiap siklusnya.

Pada penelitian diatas sama-sama membahas tentang media pembelajaran berupa Media audio-visual Namun, menjadi perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak materi pembelajaran yang berbeda, subjek dan objek yang ditunjukkan dan serta metode/model yang digunakan

Kelima, Penelitian Ariyana, Intan Sari Ramdhani, Sumiyana pada tahun 2020 dengan judul Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio Visual pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan merdeka belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini adalah teks deskripsi melalui media audio visual yang diajarkan pada jenjang SMP kelas VII. Untuk mengumpulkan data digunakan teknik dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data dengan cara diseleksi, diinterpretasi, dan disimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual dapat membantu pendidik dan

peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi dalam menerapkan kebijakan merdeka belajar, media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi berpengaruh dalam meningkatkan nilai pendidikan, mengajak peserta didik berpikir kritis, serta memberikan pengalaman yang bermakna, media audio visual dapat mempermudah di dalam menuliskan teks deskripsi secara langsung melalui informasi yang didapat dan media audio visual tidak akan membosankan bagi peserta didik karena materi menulis teks deskripsi yang disampaikan sangat variatif

Pada penelitian diatas sama-sama membahas tentang media pembelajaran berupa Media audio-visual Namun, menjadi perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak subjek dan objek yang berbeda dan metode/model yang digunakan.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yang diajukan adalah media audio visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi kelas VII SMPN 7 Bulukumba

Bedasarkan deskripsi teoritis dan kerangka pikir diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* Interaktif pada peserta didik kelas VII SMPN 7 Bulukumba

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* Interaktif pada peserta didik kelas VII SMPN 7 Bulukumba



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono(2020:16) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada positivis,digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu dan mengumpulkan data menggunakan alat penelitian,menganalisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen sebagai pendekatan utama dalam mencapai tujuan.alasan memilih metode ini untuk menguji efektivitas intervensi yaitu penggunaan media audio visual *Powerpoint* interaktif dan perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Desain posttest only kontrol group design*. Desain ini melibatkan dua subjek menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen yaitu kelas yang menerima perlakuan berupa penggunaan media audio visual *Powerpoint* interaktif sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerima perlakuan berupa penggunaan media audio visual *Powerpoint* interaktif hanya menggunakan metode konvensional.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 7 Bulukumba beralamat di sawere,Bontoraja ,Kec.Gantarang ,Kab. Bulukumba Prov.Sulawesi Selatan

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2021:126) mengatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas serta ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan setelah itu diambil kesimpulannya. Adapun Populasi yang menjadi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 7 Bulukumba, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan.

Tabel 3.1 Keadaan populasi

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VII.A	20 Siswa
2	VII.B	23 Siswa
Jumlah		43 siswa

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk mewakili suatu penelitian. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	kelompok
1	VII.A	Kelas kontrol
2	VII.B	Kelas eksperimen

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik VII.A sebagai kelas kontrol dan kelas VII.B sebagai kelas eksperimen di SMPN 7 Bulukumba.

#### D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.3 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Kontrol	-	Y
Eksperimen	X	Y

Keterangan:

Kontrol : Kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Eksperimen : Kelompok yang diberikan perlakuan

X : Perlakuan

- : Tanpa Perlakuan

Y : Hasil Belajar

#### E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2021:67) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independen*) merupakan variabel yang menyebabkan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah “Media audio visual *Powerpoint* interaktif”
2. Variabel Terikat (*Dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Berdasarkan uraian diatas variabel terikat adalah “ Menulis teks cerita fantasi”.

#### F. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini mengkaji dua variabel. Adapun penjelasan Definisi operasional masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Media audio visual *Powerpoint* interaktif (Variabel Bebas)

Media audio visual *Powerpoint* interaktif adalah salah satu media pembelajaran berupa aplikasi presentasi untuk memaparkan sebuah materi teks cerita fantasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII didalamnya menggabungkan unsur audiovisual dan interaktif. *Powerpoint* ini dilengkapi dengan animasi, suara, video, hyperlink dan trigger. Hyperlink berfungsi untuk menghubungkan satu bagian presentasi dengan bagian lain dan trigger berfungsi untuk memicu suatu animasi bergerak dengan menggunakan tombol/ pemicu agar lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Menulis teks cerita fantasi (Variabel Terikat)

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi adalah kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi yang baik dan memenuhi kriteria. Kemampuan ini dapat diukur dengan menggunakan tes menulis teks cerita fantasi.

### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
2. Memberikan perlakuan kepada kelas Eksperimen berupa pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media audio visual *Powepoint* Interaktif sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media audio visual *Powerpoint* interaktif hanya menggunakan metode konvensional/ceramah.
3. Menganalisis data hasil tes siswa untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
4. Pembuatan laporan

### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data secara sistematis dengan tujuan memecahkan suatu persoalan agar mendapatkan hasil yang lebih mudah dan lebih baik.

Rubrik penilaian autentik menulis teks cerita fantasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Ide cerita	Ide cerita sesuai dengan judul dan mengandung unsur-unsur fantasi yang kreatif dan menarik	4
		Ide cerita cukup sesuai dengan judul dan mengandung unsur-unsur fantasi yang kreatif dan menarik	3
		Ide cerita kurang sesuai dengan judul dan mengandung unsur-unsur fantasi yang kreatif dan menarik	2
		ide cerita tidak sesuai dengan judul dan mengandung unsur-unsur fantasi yang kreatif dan menarik	1
2	Struktur Cerita	Cerita memiliki struktur yang sesuai dan jelas yaitu bagian orientasi, komplikasi dan resolusi yang terhubung dengan baik	4
		Cerita memiliki struktur yang cukup sesuai dan jelas yaitu bagian orientasi, komplikasi dan resolusi yang cukup terhubung dengan baik	3
		Cerita memiliki struktur yang kurang sesuai dan jelas yaitu bagian orientasi, komplikasi dan resolusi yang kurang terhubung dengan baik	2
		Cerita memiliki struktur yang tidak sesuai dan jelas yaitu bagian orientasi, komplikasi dan resolusi yang tidak terhubung dengan baik	1
3	Plot	Plot cerita yang cukup menarik dan mudah diikuti. alur cerita yang cukup, namun ada beberapa bagian yang kurang jelas. konflik penyelesaiannya kurang memuaskan.	4
		Plot cerita kompleks, menarik, dan penuh kejutan. Alur cerita mengalir dengan baik dan runtut. Ada konflik yang jelas dan penyelesaian yang memuaskan.	3
		Plot cerita sederhana dan mudah ditebak. alur cerita kurang runtut dan banyak bagian yang tidak logis. konflik kurang jelas atau tidak ada.	2

		Plot cerita sangat sederhana dan membosankan tidak ada konflik atau penyelesaian yang jelas.	1
4	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami	4
		Bahasa yang digunakan dalam cerita cukup sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan cukup mudah dipahami	3
		Bahasa yang digunakan dalam cerita kurang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan kurang dipahami	2
		Bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan tidak dapat dipahami	1
5	Karakter	karakter dalam cerita digambarkan dengan baik dan memiliki kepribadian yang kuat.perkembangan karakter terlihat jelas sepanjang cerita.	4
		Karakter dalam cerita cukup jelas ,namun kurang mendalam.perkembangan karakter kurang terlihat.	3
		Karakter dalam cerita kurang jelas dan datar.tidak ada perkembangan karakter yang signifikan.	2
		Karakter dalam cerita sangat datar dan tidak menarik.	1
6	Imajinasi	Imajinasi yang ditampilkan sangat kreatif dan mampu menciptakan dunia fantasi yang detail.	4
		Imajinasi cukup baik,namun kurang detail.dunia fantasi kurang hidup.	3
		Imajinasi kurang berkembang .dunia fantasi yang diciptakan sangat sederhana dan kurang menarik	2
		Imajinasi sangat terbatas.tidak ada unsur fantasi yang terdapat didalamnya.	1
7	Amanat	Cerita memiliki amanat yang sesuai dengan isi cerita fantasi	4
		Cerita memiliki amanat yang cukup sesuai dengan isi cerita fantasi	3

		Cerita memiliki amanat yang kurang sesuai dengan isi cerita fantasi	2
		Cerita memiliki amanat yang tidak sesuai dengan isi cerita fantasi	1
Jumlah skor tertinggi :			28

Keterangan: Skor 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), 1 (sangat kurang)

Perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{skor pemerolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

### I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini yaitu

#### 1. Tes tertulis

Tes tertulis berupa tes pilihan ganda dan tes uraian untuk mengukur aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, kreativitas dan evaluasi peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi. Tes pilihan ganda berjumlah 10 nomor. Siswa yang menjawab benar diberikan poin 1 jika siswa menjawab salah tidak diberikan skor dan tes uraian hanya 1 nomor Peserta didik akan membuat teks cerita fantasi sesuai kreativitas peserta didik.

#### 2. Dokumentasi

Pada penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto atau video untuk melengkapi data-data pada saat penelitian.

### J. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2019:206) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## 2. Teknik Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapatkan pada populasi secara keseluruhan

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan sebuah variabel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada uji Shapiro-Wilk dikarenakan sampelnya berjumlah 40 atau lebih dari 30 dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 29* dengan taraf signifikan  $> 00,5$  maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kelompok data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak, pada penelitian ini menggunakan uji homogeneity of variance dengan taraf signifikan  $> 00,5$  maka dapat disimpulkan kedua varian homogen.

### c. Uji Hipotesis

Menurut Muhammad Arifin (2017:17) uji hipotesis dilakukan dalam menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini uji *Independen sampel t-test* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft excel*



## BAB VI

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Smp Negeri 7 BulukumbaJl. Poros Sawere, Bontoraja, Kec. Gantarang, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Pada tanggal 20 maret 2024 tahun ajaran 2023/2024. Peneliti menggunakan dua sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kelas VII. Kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* interaktif. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajarannya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Jadwal kegiatan

No	Sampel penelitian	Waktu Pelaksanaan
1	VII.A Kelas Kontrol	Rabu,20 Maret 2024 07:30-selesai
2	VII.B Kelas Eksperimen	Senin,25 Maret 2024 07:30-selesai

#### 1. Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol

Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol yang dilaksanakan pada kelas kontrol di VII.A yang menggunakan metode mengajar yang umum yaitu metode ceramah dan tanya jawab.pada proses pembelajaran ini peneliti hanya menjelaskan materi secara lisan dan memberikan

kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya dan mencatat topik materi.

Dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik hanya duduk memperhatikan saat penjelasan materi dan hanya berpusat kepada guru sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik sehingga menghambat proses belajar dan pemahaman mereka terhadap materi.

Adapun data yang diperoleh dapat dipaparkan pada tabel dibawah ini adalah hasil belajar kelas kontrol

Tabel 4.2 hasil belajar kelas kontrol

No	Kode Siswa	Aspek Penilaian							Hasil akhir
		Ide cerita	Struktur cerita	Plot	Bahasa	Karakter	Imajinasi	Amanat	
1	AA	4	4	3	3	3	4	4	90
2	AB	3	3	2	3	3	3	3	70
3	AF	3	3	4	3	4	4	3	85
4	ANH	3	4	4	3	3	3	4	85
5	CS	3	3	2	2	3	3	2	60
6	FN	2	3	2	3	2	2	3	60
7	FH	3	4	3	4	3	3	4	90
8	MY	3	4	3	3	3	4	3	80
9	MQ	3	3	3	2	2	3	2	62
10	MF	2	3	3	2	3	2	3	62
11	MA	3	3	3	3	2	4	3	75
12	NA	2	3	4	2	3	3	2	64
13	NL	3	2	3	2	3	3	2	62
14	NB	3	3	3	3	4	3	2	75
15	NS	3	2	3	2	2	3	4	64
16	NY	3	3	4	3	3	3	3	80
17	PS	3	2	3	2	4	3	2	64
18	SM	3	3	3	2	3	4	3	76
19	FR	4	4	3	3	4	4	3	88
20	AZ	3	3	3	2	3	3	2	64

Perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{skor pemerolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dari tabel 4.2 terdapat hasil belajar dari kelas kontrol VII .A berjumlah 20 siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Dari segi penilaian peneliti memiliki tujuh aspek penilaian menulis teks cerita fantasi yang jumlah skor maksimal dua puluh delapan untuk mengetahui capaian siswa pada kelas kontrol telah dipaparkan pada table dibawah ini :

Tabel 4.3 Capaian pembelajaran siswa kelas kontrol

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Capaian
1	86-100	3	15%	Sangat baik
2	66-85	8	40%	Baik
3	51-65	7	35%	Cukup
4	41-60	2	10%	Kurang
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 86-100 adalah 3 siswa dengan jumlah presentase 15% digolongkan pada kategori sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai 66-85 adalah 8 siswa dengan presentase 40% pada kategori baik, dan siswa yang mendapatkan nilai 51-65 adalah 7 siswa dengan presentase 35% masuk dalam kategori cukup dan siswa yang memperoleh 41-60 adalah 2 siswa dengan presentase 10% pada kategori Kurang

Pada Kurikulum merdeka ,Kriteria Ketuntasan Penilaian (KKTP) pada menulis teks cerita fantasi pada kelas kontrol ditetapkan sebesar yaitu 65, alasan

memilih standar KKTP menulis teks cerita fantasi pilihan yang tepat sebagai nilai seimbang untuk mendorong motivasi belajar siswa agar dapat mengembangkan daya kreativitas atau imajinasi mereka dan dapat ditinjau dari tingkat kesulitan materi beberapa aspek seperti tata bahasa, ejaan, kosakata dan kemampuan menulis.

Maka, dari itu siswa yang memperoleh nilai 41-65 berjumlah 9 siswa dapat digolongkan siswa yang tidak lulus pada kriteria ketuntasan penilaian (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 65.

## 2. Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen

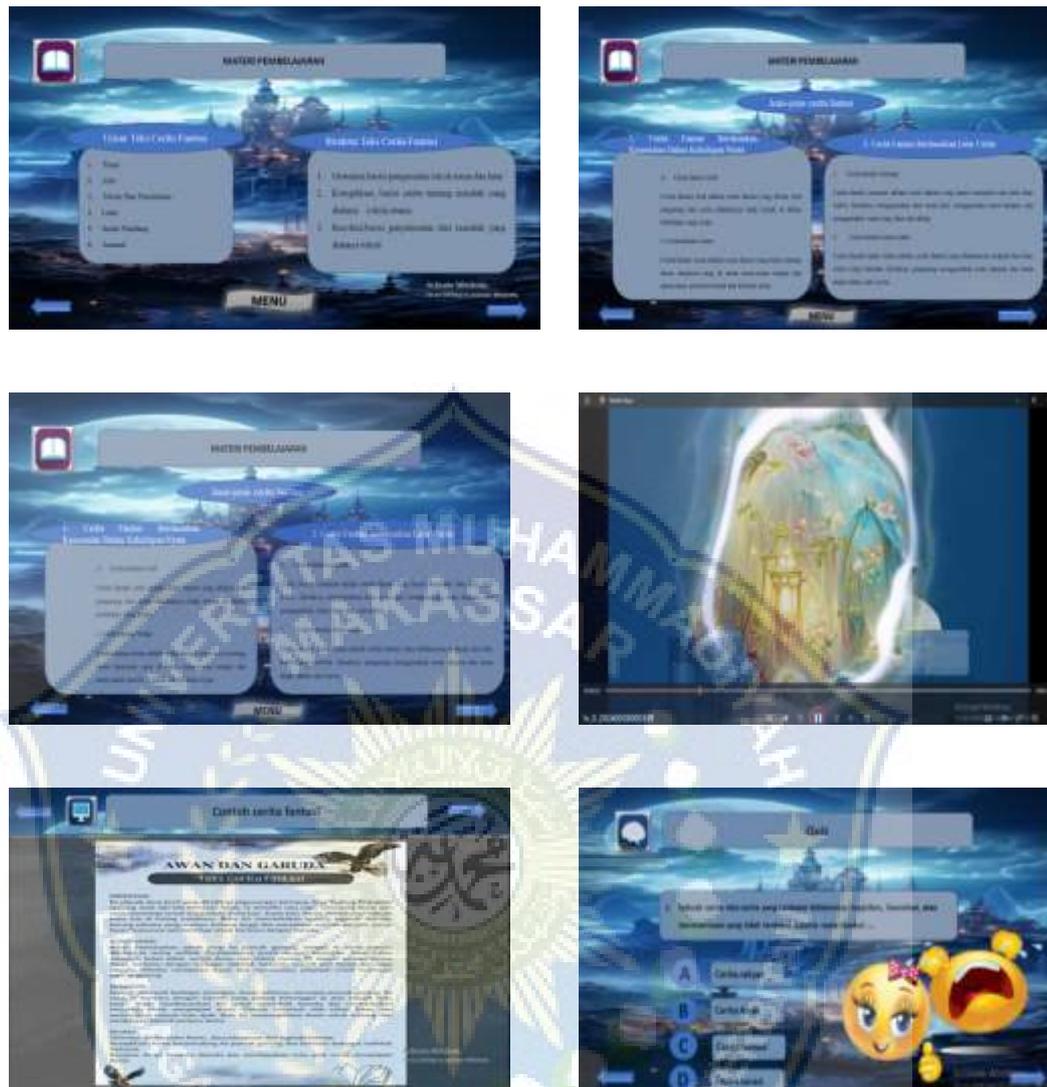
Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen VII.B yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan media audio visual *Powerpoint* interaktif yaitu:

- a. Peserta didik memberi salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan dicek kehadirannya
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti laptop, lcd proyektor dan layar monitor
- c. Selanjutnya guru menyampaikan pertanyaan pemantik mengenai teks cerita fantasi sebelum memulai pembelajaran.
- d. Kemudian siswa diminta untuk memperhatikan materi yang ada didalam *Powerpoint* tersebut.
- e. Guru menjelaskan materi dan terdapat juga contoh cerita fantasi dalam bentuk video, gambar audio dan kuis

- f. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi, lebih aktif, berani mengemukakan pendapatnya dan memuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan.
- g. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan lembar kerja peserta didik untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik.

Dan dibawah ini terdapat gambar audio visual *Powerpoint* interaktif yang digunakan pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada kelas eksperimen dan adapun data hasil belajar setelah diberikan perlakuan.





Tabel 4.4 Hasil belajar Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Aspek Penilaian							Nilai Akhir
		Ide cerita	Struktur cerita	Plot	Bahasa	Karakter	Imjinasi	Amanat	
1	AYZ	4	3	4	4	4	4	4	95
2	AN	3	3	4	4	4	4	3	90
3	ASR	4	3	4	3	3	3	3	86
4	AR	4	3	3	3	3	3	3	80
5	AG	3	4	3	3	2	3	2	72
6	AR	3	4	3	4	4	4	4	92

7	HE	3	3	3	3	2	3	2	70
8	MI	3	3	3	2	3	3	3	78
9	MFQ	3	3	3	4	3	3	3	80
10	MK	3	3	3	3	3	3	2	75
11	MZ	4	4	4	4	4	4	3	95
12	MR	3	4	4	2	3	3	3	80
13	MFN	3	4	3	2	3	2	2	75
14	MS	3	3	3	3	3	3	4	80
15	NJ	4	4	3	4	4	3	3	88
16	NH	3	3	2	2	2	2	3	60
17	NP	3	3	4	3	4	4	3	84
18	PN	4	3	3	4	3	3	3	82
19	RR	4	3	3	3	3	3	3	80
20	RN	4	3	4	3	3	3	3	86
21	RM	3	2	3	2	3	3	3	65
22	WD	3	3	3	3	2	3	2	65
23	PT	4	4	3	3	3	3	3	82

Perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{skor pemerolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dari tabel 4.2 terdapat hasil belajar dari kelas kontrol VII .A berjumlah 20 siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Dari segi penilaian peneliti memiliki tujuh aspek penilaian menulis teks cerita fantasi yang jumlah skor maksimal dua puluh delapan. Adapun data dibawah ini merupakan capaian pembelajaran siswa kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif.

Tabel 4.5 capaian pembelajaran siswa kelas eksperimen

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Capaian
1	86-100	7	30%	Sangat baik
2	66-85	13	57%	Baik

3	51-65	2	9%	Cukup
4	41-60	1	4%	Kurang
Jumlah		23	100%	

Berdasarkan pada tabel 4.5 dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 86-100 adalah 7 siswa dengan presentase 30% dapat dikategorikan sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai 66-85 adalah 13 siswa dengan presentase 57% digolongkan pada kategori baik, siswa yang mendapatkan nilai 51-65 adalah 2 siswa dengan presentase 9% dikategorikan cukup dan siswa yang mendapatkan nilai 41-60 adalah 1 siswa dengan presentase 4% termasuk kategori kurang.

Pada Kurikulum merdeka, Kriteria Ketuntasan Penilaian (KKTP) pada menulis teks cerita fantasi pada kelas kontrol ditetapkan sebesar yaitu 65, alasan memilih standar KKTP menulis teks cerita fantasi pilihan yang tepat sebagai nilai seimbang untuk mendorong motivasi belajar siswa agar dapat mengembangkan daya kreativitas atau imajinasi mereka dan dapat ditinjau dari tingkat kesulitan materi beberapa aspek seperti tata bahasa, ejaan, kosakata dan kemampuan menulis.

Dari pemaparan diatas dapat diketahui siswa mendapatkan nilai 41-65 berjumlah 3 siswa dapat dikategorikan siswa yang tidak lulus pada kriteria ketuntasan penilaian (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 65 Adapun nilai tes hasil belajar kedua kelompok belajar dapat diuraikan dibawah ini:

Tabel 4.9 Nilai tes hasil belajar

Nilai \ Kelompok	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	90	95
Nilai Terendah	60	60
Nilai rata-rata	72	80

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat hasil tes belajar kelas kontrol nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 60 yang memperoleh nilai rata-rata 72 sedangkan nilai tes hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 60 dengan memperoleh nilai rata-rata 80.

Setelah memperoleh data hasil belajar peserta didik, maka dari itu selanjutnya akan melakukan analisis data dengan menggunakan *SPSS Statistikal Product and service Solution versi 29* maka diperoleh data analisis Inferensial yaitu:

1. Deskriptif statistik
  - a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meringkas sekumpulan data sehingga memudahkan pemahaman dan interpretasi.

Tabel 4.6 Deskriptif statistiks

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post test Kontrol	20	30	60	90	72.80	10.856
Post test Eksperimen	23	35	60	95	80.00	9.347
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah siswa kelas kontrol berjumlah 20 siswa dan kelas eksperimen 23 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk kelas kontrol sebesar 72 untuk kelas eksperimen sebesar 80 jadi dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fantasi kelas VII

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka penulis menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan bantuan *SPSSStatistikal Product and service Solutionversi 29* dengan taraf  $\alpha$  signifikan  $> 00,5$  berarti data berdistribusi normal jika sebaliknya uji normalitas  $< 00,5$  maka dapat dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.7 tests of normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Post-test Kelas Kontrol	.241	20	.003	.877	20	.016
	Post-test Kelas Eksperimen	.152	23	.180	.966	23	.587

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table diatas, dapat diperoleh nilai signifikan untuk uji *Shapiro-Wilk* kelas kontrol adalah 0,16 dan kelas eksperimen

0,587. Maka nilai signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen taraf  $\alpha$  signifikan  $> 0,05$  maka dinyatakan normal.

### 3. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen tahap selanjutnya, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah ada varian populasi yang sama atau tidak.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	2.544	1	41	.118
	Based on Median	2.540	1	41	.119
	Based on Median and with adjusted df	2.540	1	38.248	.119
	Based on trimmed mean	2.499	1	41	.122

Dasar pengambilan keputusan dalam data homogenitas yaitu jika nilai sig pada based on mean  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil homogenitas di atas diketahui nilai signifikansi (sig) pada based on mean sebesar  $0,118 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varian antar kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat Homogen.

### 4. Uji Hipotesis T

Pada uji hipotesis digunakan peneliti adalah uji t dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* untuk lebih mudah dan fleksibel dalam perhitungan uji t independen.

## Uji t Independen Sampel test menggunakan Microsoft excel

	<i>kelas eksperimen</i>	<i>kelas kontrol</i>
Mean	80	72,8
Variance	87,36363636	117,8526316
Observations	23	20
Pooled Variance	101,4926829	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	41	
t Stat	2,337544127	
P(T<=t) one-tail	0,012186314	
t Critical one-tail	1,682878002	
P(T<=t) two-tail	0,024372628	
t Critical two-tail	2,01954097	

Berdasarkan tabel diatas Pengambilan keputusan dalam perhitungan uji t jika nilai  $t_{hitung}$  nilai  $t_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah  $t_{hitung}$  sebesar 2,33 dan untuk nilai  $t_{tabel}$  diperoleh 2,01. Dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  maka, dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* interaktif pada peserta didik kelas VII SMPN 7 Bulukumba

## B. Pembahasan

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang esensial dalam kehidupan. Menulis bukan hanya sekedar menyusun kata-kata diatas kertas, melainkan suatu proses kreatif sebagai media ekspresi diri yang dituangkan dalam bentuk tulisan dengan menulis seseorang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri serta meningkatkan kemampuan belajar bagi peserta didik agar dapat memahami informasi yang lebih baik.

Menulis teks cerita fantasi adalah salah satu cara meningkatkan kreativitas untuk mengekspresikan imajinasi dan membangun kepercayaan diri seseorang dalam bentuk karya tulis bagi peserta didik kelas VII. Pemahaman tentang menulis teks cerita fantasi sangatlah penting memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran yang efektif.

Media audio visual *Powerpoint* interaktif yang digunakan peneliti bukan hanya sekedar *Powerpoint* seperti biasanya tetapi menggabungkan elemen interaktif kedalamnya seperti elemen audio, gambar, animasi, video, kuis, hyperlink, action dan tombol navigasi lainnya. *PowerPoint* dikatakan interaktif karena kemampuannya untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran atau penyampaian informasi. Tidak hanya sekedar menampilkan teks dan gambar secara statis, *PowerPoint* memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan materi yang disajikan. *PowerPoint* interaktif dilengkapi dengan berbagai fitur elemen interaktif yaitu Pengguna tombol dapat mengklik tombol untuk menampilkan

informasi tambahan, memulai video, atau membuka link ,Pengguna hyperlink dapat mengklik teks atau gambar untuk berpindah ke slide lain, membuka dokumen lain, atau mengakses sumber informasi di internet ,dapat membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda benar-salah, terdapat klik tertentu pada slide dapat dibuat sensitif terhadap klik, sehingga ketika diklik akan memunculkan informasi atau animasi tertentu, Penggunaan animasi dan efek transisi yang tepat dapat membuat presentasi lebih menarik dan dinamis, serta membantu pengguna memahami hubungan antara satu slide dengan slide lainnya. dan Media yang Beragam *PowerPoint* dapat menampilkan berbagai jenis media seperti gambar, video, audio, dan bahkan objek 3D. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi secara lebih menarik dan variatif. Serta dengan adanya elemen interaktif, pengguna tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. mereka dapat mengklik, memilih jawaban, atau berinteraksi dengan materi yang disajikan. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kreativitas dan pembelajaran lebih efektif.

Dalam konteks menulis cerita fantasi, *PowerPoint* interaktif digunakan untuk:

- 1 Mempresentasikan contoh cerita fantasi: Siswa dapat menganalisis struktur cerita, gaya bahasa, dan elemen-elemen fantasi dalam contoh cerita yang disajikan.

- 2 Memperkenalkan konsep-konsep kunci dalam menulis cerita fantasi: Konsep seperti karakterisasi, plot, setting, konflik, dan resolusi dapat dijelaskan secara visual dan interaktif.
- 3 Memberikan inspirasi: Gambar-gambar dan animasi yang menarik dapat memberikan inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan ide cerita mereka sendiri.
- 4 Memfasilitasi proses penulisan: PowerPoint dapat digunakan sebagai panduan untuk membantu siswa dalam menyusun struktur cerita, mengembangkan karakter, dan membangun setting.

Pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. tidak hanya menerima informasi secara pasif, siswa didorong untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan membangun pemahaman mereka sendiri. Ciri-ciri pembelajaran interaktif antara lain:

- a Keterlibatan siswa: Siswa diajak untuk bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas.
- b Umpan balik langsung: Siswa mendapatkan umpan balik yang cepat dan spesifik terhadap kinerja mereka.
- c Fleksibilitas: Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.
- d Penggunaan teknologi: Teknologi seperti PowerPoint interaktif, video, dan simulasi dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar.

*PowerPoint* interaktif efektif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi karena dalam media tersebut melibatkan kombinasi gambar, suara, animasi, dan elemen

interaktif lainnya, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Media ini efektif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi antara lain :

1. Membangkitkan imajinasi : Visualisasi yang menarik dan narasi yang hidup dalam PowerPoint dapat merangsang imajinasi siswa, membantu mereka membayangkan dunia fantasi yang mereka ciptakan.
2. Meningkatkan motivasi: Elemen-elemen interaktif seperti kuis, permainan, dan tugas-tugas kreatif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus terlibat.
3. Mempermudah pemahaman konsep: Visualisasi yang jelas dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam menulis cerita fantasi, seperti karakterisasi, plot, dan setting.
4. Memfasilitasi kolaborasi: PowerPoint interaktif dapat digunakan untuk kegiatan kelompok, sehingga siswa dapat berkolaborasi dan saling belajar dari teman sebayanya.
5. Menyajikan informasi secara terstruktur: Materi pembelajaran dapat disajikan secara terstruktur dan logis, memudahkan siswa untuk mengikuti alur pembelajaran.

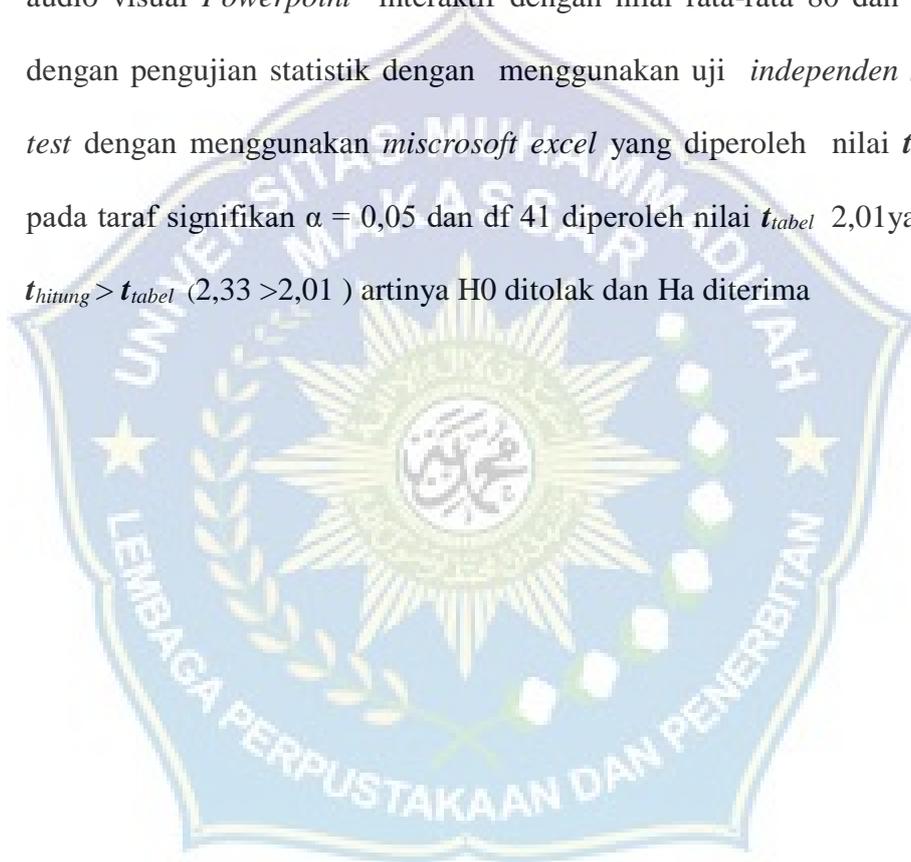
Pelaksanaan pembelajaran dikatakan efektif merupakan hal yang kompleks dan multidimensional dalam dunia pendidikan. Namun, secara umum, ciri paling utama yang menunjukkan efektivitas pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang memuaskan.

Pelaksanaan pembelajaran dikelas VII dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat hasil belajar dari kelas kontrol VII A berjumlah 20 siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Siswa yang memperoleh nilai 86-100 adalah 3 siswa dengan jumlah presentase 15% digolongkan pada kategori sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai 66-85 adalah 8 siswa dengan presentase 40% pada kategori baik, dan siswa yang mendapatkan nilai 51-65 adalah 7 siswa dengan presentase 35% masuk dalam kategori cukup dan siswa yang memperoleh 41-60 adalah 2 siswa dengan presentase 10% pada kategori Kurang. Sejalan dengan hal tersebut pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan memiliki nilai yang baik yang masih perlu ditingkatkan.

Kemudia pada pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dilaksanakan di kelas VII.B. Berdasarkan pada tabel 4.5 dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 86-100 adalah 7 siswa dengan presentase 30% dapat dikategorikan sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai 66-85 adalah 13 siswa dengan presentase 57% digolongkan pada kategori baik, siswa yang mendapatkan nilai 51-65 adalah 2 siswa dengan presentase 9% dikategorikan cukup dan siswa yang mendapatkan nilai 41-60 adalah 1 siswa dengan presentase 4% termasuk kategory kurang.

Selanjutnya dapat dilihat dari tabel 4.9 telah dipaparkan nilai tes hasil belajar kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 72,8 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan program *SPSS* dan *microsoft excel* terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut dimana kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,8 dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media audio visual *Powerpoint* interaktif dengan nilai rata-rata 80 dan diperkuat dengan pengujian statistik dengan menggunakan uji *independen sampel t-test* dengan menggunakan *microsoft excel* yang diperoleh nilai  $t_{hitung}$  2,33 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df$  41 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  2,01 yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,33 > 2,01) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pembelajaran interaktif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, siswa didorong untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Media audio-visual *Powerpoint* interaktif merupakan sebuah alat pembelajaran yang menggabungkan unsur visual (gambar, animasi, video) dan audio (narasi, musik) ,kuisi, hyperlink,action dan tombol navigasi lainnya dalam satu presentasi *Powerpoint* yang dapat diinteraksikan oleh siswa dengan fitur hyperlink siswa dapat mengklik gambar atau teks tertentu untuk melihat penjelasan lebih lanjut, contoh yang berkaitan dengan tema cerita dan fitur kuis yang berkaitan dengan pertanyaan interaktif dapat menguji pemahaman siswa tentang materi cerita fantasi siswa dapat menjawab kuis secara langsung pada *Powerpoint* tersebut kemudian mendapatkan hasil instan. Dengan kata lain, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Secara umum pembelajaran dikatakan efektif, ciri paling utama yang menunjukkan efektivitas pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat dilihat dari hasil deskriptif Posttest diperoleh nilai rata-

rata kelas kontrol 72 yang berjumlah 20 siswa dan nilai rata-rata kelas eksperimen 80 dengan jumlah 23 siswa dan dapat dibuktikan dari hasil uji *Independen sampel t-test* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft* diperoleh  $t_{hitung}$  2,33 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df$  41 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  2,01 yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,33 > 2,01$ ) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* Interaktif pada kelas kontrol dan kelas, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media audio-visual *Powerpoint* interaktif Efektif dengan pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba.

## **B. Saran**

Penelitian mengenai perbandingan dari hasil belajar dengan menggunakan media audio visual *Powerpoint* interaktif, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media audio visual *Powerpoint* interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan dan bahan masukan oleh guru ke dunia pendidikan agar bisa menerapkan penggunaan media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik .
2. Pemilihan media pembelajaran membutuhkan keterampilan dan latihan untuk membuat presentasi interaktif yang baik karena media

pembelajaran yang tepat dapat membawa dampak bagi hasil belajar peserta didik.

3. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai agar dapat menerapkan media pembelajaran dan gangguan teknis seperti masalah listrik, masalah proyektor dapat menghambat proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, E., & Wahyuni, L. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ariyani., Ramdani S., I., Sumiyan. (2020). *Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. 3(2). 356-370
- Arifin, J (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi Media Komputindo*
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asriyanti, N. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Dariyanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harsianti, Titik, dkk. (2016). *Cerita Fantasi: Teori dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Haerani, Wahyu Evi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengacu Pada Kurikulum 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Benda Kelas IV*. SKripsi. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Hutahaean, J. (2020). *Teknik Presentasi Efektif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Indriani, M. S. (2019). *Meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan penggunaan video cerita*. Jurnal Bahasa dan Pengajarannya, 14 (2), 57-64.
- Imroatana'A., Salirowangi Barokati. N., Ulfa., (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran materi berbasis Powerpoint interaktif*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 8(1), 41-50
- Nur Anisa Pebrianti, 2020:15 *Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniawan, A. (2014). *Menulis Teks Cerita Fantasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Krishna, Sudhita, Mahadewi Zulherman, dkk. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Kosasih, E. (2018). *Jenis-Jenis Teks dalam Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya

- Microsoft. (2023, January 11). Microsoft *Powerpoint* . Microsoft <https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/Powerpoint>
- Rosmalinda, Nanda Dwie,Rifa Liyanda fadillah, dan Rosalina (2022). *Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia berbentuk Powerpoint interaktif*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2): 207-222.
- Triyadi Slamet., (2015). *Penggunaan Media Audio-Visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Uniska. 3(2). 231- 236
- Sadiman, A. S. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanaky, H. (2010). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sinta, R., Astuti, P., & Suryani, W. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Recount Teks Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 7(4), 679-687
- Sutimorang, P. R. (2018). *Peningkatan Keterampilan menulis melalui pembelajaran berbasis proyek pada siswa SMK Kelas XI*. Jurnal Pendidikan Vokasi Universitas Negeri Medan, 7(2), 165-174
- Sugiyono, (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno. (2009). *Media Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Wikipedia. (2023, January 10). *Microsoft Powerpoint* . Retrieved January 11, 2023, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Powerpoint](https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Powerpoint)

# LAMPIRAN



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL VII. A



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN VII. B







LEMBAR KERJA SISWA KELAS EKSPERIMEN  
YANG MENDAPATKAN NILAI TERENDAH

Nama : Muhammad Fadil

Kelas : VII.B

1. Buatlah cerita fantasi sesuai dengan struktur cerita dan berdasarakan imajinasi sendiri!

sinopsis: Pelaksanaan lempungan  
Agus gadis yang anti sosial di hutan, suatu hari saat istirahat  
hutan di hutan, agus tersebut dia dan bisa menemukan suatu makhluk  
misteris di dalam kepunahannya. agus bertemu dengan seekor kupu-kupu  
besar dan berwarna-warni. Kupu-kupu itu membawanya  
ke sebuah area kesembunyi di dalam gua. agus bertemu  
dengan pria anti sosial bernama Eli. agus ingin membantu  
eli agus dan Eli pun untuk membantu agus. agus  
membelikan agus sebuah senjata rj-45 yang dapat  
mengalahkan musuh. agus bertemu dengan kawan agus  
di hutan. agus dan eli bersama dengan kawan-kawan  
menjaga hutan untuk menyelamatkan makhluk

Resensi  
Mula dan penemuan agus berkesit mendapatkan  
pustaka misteri, petrusate hutan, misteri petrus  
dibuktikan dan labud mistik di hutan misterius  
dapat menjadi pahitnya bagi para petrus hutan

LEMBAR KERJA SISWA KELAS KONTROL  
YANG MENDAPATKAN NILAI TERENDAH

Nama : Nur Haerunnisa Ardiah

Kelas : VII.B

1. Buatlah cerita fiksi sesuai dengan struktur cerita dan berdasarkan 'imajinasi sendiri'

**TAJUK: RAHASIA**

**ORIENTASI:**  
Di sebuah desa kecil, hiduplah seorang guru bernama Laya Laya yang disebat Murah Lu yang Penakut dan misterius.

**KOMPLOT:**  
Suatu hari, Laya menemukan sebuah jendela kayu tua yang di kelokang kayu bekat. Jendela itu berdebu dan kotor namun Laya merasakan ada sesuatu yang aneh dari menarik dirinya, Laya memberanikan diri untuk membuka jendela itu.

Tan Lita Laya beresap ke dalam kayu yang berdebu. Dihadapannya terdapat buku tua yang berdebu yang besar.

**RESOLUSI:**  
Laya pun menemui petualangan di dunia yang ia temukan. Dengan bantuan buku itu, ia menemukan masalah yang banyak sekali dan berdebu seperti rumah siwa dan misteri. Dengan keberaniannya Laya menemukannya dan menyajarkannya diri.

60/

## RIWAYAT HIDUP



**NUR INTAN BURHAN** dilahirkan di balombonga kecamatan kelara, kabupaten jeneponto. pada tanggal 22 mei 2002. penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara oleh pasangan bapak Burhan dan ibu Norma. penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 6 pinrang pada tahun 2007-2014 kemudian, melanjutkan pendidikan ke MTS Negeri 2 Jeneponto pada tahun 2014-2017, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 10 Jeneponto pada tahun 2017-2020. saat ini, penulis melanjutkan pendidikannya di Perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan stambuk 2020 diterima sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dengan berkat perlindungan dan pertolongan Allah Subhanahuwata'ala, serta doa kedua orang tua yang selalu setia menemani hingga detik ini, penulis panjatkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual *Powerpoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba"

