

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

Nur Intan Burhan¹, Rahman Rahim², Arifuddin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

¹Nurintanburhan305@gmail.com ²Abrarunismuh65@gmail.com,

³arifuddin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of interactive Powerpoint audio-visual media in learning to write fantasy story texts for grade VII students of SMPN 7 Bulukumba. Interactive Powerpoint audio visual media is effectively used in writing fantasy story texts for grade VII students of SMP Negeri 7 Bulukumba. This can be seen from the descriptive results of the Posttest obtained the average score of the kontrol class of 72.80 which amounted to 20 students and the average score of the experimental class of 80.00 with a total of 23 students. This study uses a type of quantitative research with an experimental method. The population and sample in this study were all students of grade VII of SMPN 7 Bulukumba, Gantarang District, Bulukumba Regency, South Sulawesi.

Keywords: *Audio-visual, Power point. Fantasy story text*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media audio-visual *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba. Media audio visual *Powerpoint* interaktif efektif digunakan dalam menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bulukumba. Hal ini dapat dilihat dari hasil deskriptif *Posttest* diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 72,80 yang berjumlah 20 siswa dan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,00 dengan jumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas VII SMPN 7 Bulukumba, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan.

Kata Kunci: *Audio-visual, Power point. teks cerita fantasi*

A. Pendahuluan

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.

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 membantu 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 terletak di media pembelajarannya melainkan pada Interaksi guru dan siswa selama 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.

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 opimal 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 yangmaksud 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. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020:16) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitan 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 audiovisual 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.

Teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini yaitu

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. Teknik Pengumpulan data berikutnya yaitu Dokumentasi, pada penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto atau video untuk melengkapi data-data pada saat penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan teknik statistik inferensial yang meliputi Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Smp Negeri 7 Bulukumba Jl. 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.

1. Pelaksanaan pembelajaran kelas control

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. Dari segi penilaian peneliti menggunakan pilihan ganda dan essay. Dari aspek pilihan ganda berjumlah sepuluh soal, setiap siswa menjawab benar diberikan skor satu poin jika siswa menjawab salah maka, tidak diberikan skor. Sedangkan untuk essay nilai maksimal 16 poin terdiri dari empat aspek penilaian yaitu ide cerita, struktur cerita, penggunaan bahasa dan amanat. Untuk menentukan nilai akhir siswa peneliti menggunakan bobot nilai akhir .bobot pilihan ganda 60% dan bobot essay 40%. Untuk mencari skor pilihan ganda yaitu skor pemerolehan dibagi dengan skor maksimum yang berjumlah 10 soal jika telah mendapatkan hasilnya selanjutnya, dikali dengan bobot

soal yaitu 60% begitupun mencari skor essay maka menggunakan bobot soal 40%. Untuk menentukan nilai akhir yaitu hasil skor pilihan ganda dijumlah dengan hasil skor essay itulah nilai akhir siswa. dan untuk mengetahui capaian siswa pada kelas kontrol telah dipaparkan pada kolom dibawah ini

Tabel 1. 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	41-65	7	35%	Cukup
4	51-60	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 41-65 adalah 7 siswa dengan presentase 35% masuk dalam kategori cukup dan siswa yang memperoleh 51-60 adalah 2 siswa dengan presentase 10% pada kategori kurang.

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.

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

Berdasarkan pada tabel 2 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 41-65 adalah 2 siswa dengan presentase 9% dikategorikan cukup dan siswa yang mendapatkan nilai 51-60 adalah 1 siswa dengan presentase 4% termasuk kategori kurang.

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 72,80 dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media audio visual Powerpoint interaktif dengan nilai rata-rata 80,00 dan diperkuat dengan pengujian statistik dengan menggunakan uji *independen sampel t-test* dengan menggunakan *microsoft excel* yang diperoleh nilai *thitung* 2,337544127 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan *df* 41 diperoleh nilai *ttabel* 2,01954097 yang berarti *thitung* > *ttabel* (2,337544127 > 2,01954097) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat dilihat dari hasil deskriptif Posttest diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 72,80 yang berjumlah 20 siswa dan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,00 dengan

jumlah 23 siswa dan dapat dibuktikan dari hasil uji *Independen sampel t-test* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft* diperoleh *thitung* 2,337544127 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan *df* 41 diperoleh nilai *ttabel* 2,01954097 yang berarti *thitung* > *ttabel* (2,337544127 > 2,01954097) 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.

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.