

Pengembangan Media Audio Visual Cerita Fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai Bahan Ajar di SMP

Development of Audiovisual Media for the Fantasy Story Bola-Bola Waktu as Teaching Material in Junior High School

Nurhaliza Amanda^{1*}, Irma Suryani², Lusia Oktri Wini³, Oky Akbar⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Jambi

*email: nurhalizamanda25@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
07/02/2024

Diterima:
29/04/2024

Diterbitkan:
30/04/2024

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan dan efektivitas media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai bahan ajar di SMP Negeri 11 Kota Jambi. Metode penelitian yang digunakan adalah perancangan dan penelitian pengembangan & Development Research (D&D) model Richey dan Klein yang terdiri dari tahap planning (perencanaan), production (produksi), dan evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan mencapai skor 85,3% dari validator media dan 86% dari validator materi dengan kategori baik. Kesimpulan dari praktisi dan peserta didik juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi. Kemampuan menyimak peserta didik meningkat dari pretest (42%) menjadi posttest (82%) dengan nilai *N-gain* sebesar 0,7 dan uji *T* menunjukkan signifikansi 5,7. Oleh karena itu, media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* terbukti efektif sebagai bahan ajar di SMP.

Kata kunci: Pengembangan; Media Audio Visual; Cerita Fantasi

ABSTRACT

This study aims to describe the development procedures and effectiveness of the audiovisual media for the fantasy story *Bola-Bola Waktu* as teaching material in SMP Negeri 11 Kota Jambi. The research method used is the Design and Development (D&D) Research model by Richey and Klein, consisting of planning, production, and evaluation stages. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires, followed by qualitative and quantitative data analysis. The results show that the development procedures achieved a score of 85.3% from the media validator and 86% from the material validator, categorized as good. Conclusions from practitioners and students also indicate a high level of satisfaction. The listening skills of students improved from the pretest (42%) to the posttest (82%) with an *N-gain* value of 0,7 and the *T*-test showed significance at 5,7. Therefore, the audiovisual media for the fantasy story *Bola-Bola Waktu* proves to be effective as teaching material in SMP.

Keywords: Development; Audiovisual Media; Fantasy Story

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak hanya menjadi kebutuhan,

melainkan suatu keharusan guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan (Ayu & Amelia, 2020, p.

56). Ditinjau dari manfaatnya, penggunaan teknologi adalah metode yang efektif dalam pembelajaran dan pengembangan kebudayaan (Idammatussilmi, 2020, p. 12). Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi adalah media audio visual.

Media audio visual dianggap sebagai sarana yang sangat efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran di lingkungan sekolah (Salsabila et al., 2020, p. 299). Dengan bantuan media audio visual, peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap panjang dan rumit. Materi disajikan secara optimal melalui gambar dan ilustrasi yang menarik, memperbaiki kualitas pemahaman (Widiastuti et al., 2022, p. 283). Selain itu, penggunaan media audio visual juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengingat materi dalam jangka waktu yang lama dan memberikan dorongan motivasi karena penyajian materi yang menarik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks naratif.

Materi teks naratif terdapat dalam kurikulum merdeka yang diterapkan kelas VII SMP yang berfokus pada cerita fantasi. Cerita fantasi merujuk pada jenis teks yang mengandung kisah-kisah yang berasal dari dunia khayalan atau fiksi (Fauziah et al., 2023, p. 233). Cerita fantasi sebagai bentuk cerita fiksi menggabungkan unsur imajinatif dan unsur fantasi dalam narasi yang dikembangkan oleh penulis (Ramadhani & Yunus, 2021, p. 47). Salah satu cerita fantasi yang terdapat dalam buku teks Bahasa Indonesia kurikulum merdeka dari Kemendikbud adalah cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* karya Rakhma Subarna. Cerita ini berkisah tentang seorang anak bernama Ivan yang setiap hari membantu ibunya menjual kue-kue basah. Awalnya, Ivan merasa malu dan frustrasi dengan tugas tersebut, terutama ketika diolok-olok sebagai "tukang kue" oleh teman-temannya di sekolah. Namun, melalui pengalaman misterius yang mengubah pandangannya terhadap hidup, Ivan diberikan kesempatan untuk melihat masa depan keluarganya jika ia tidak terus berjualan kue. Pengalaman tersebut membuka mata Ivan, membuatnya menyadari nilai kerja keras dan cinta dalam keluarganya. Akhirnya, Ivan memilih untuk menghargai pekerjaan ibunya

dan dengan bangga menerima peran dalam menjual kue-kue tersebut (Subarna et al., 2021, p. 48).

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 11 Kota Jambi, guru mengandalkan dua sumber media pembelajaran, yakni buku LKS dan buku teks Bahasa Indonesia dari Yudhistira. Peserta didik di kelas tersebut menunjukkan tingkat kemahiran yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi dan menunjukkan minat yang signifikan terhadap konten-konten visual sesuai dengan hasil observasi awal. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik masih belum mahir dalam menyimak cerita fantasi menggunakan media konvensional. Selain itu, minat belajar peserta didik juga tergolong rendah disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pengembangan media cerita fantasi yang mengintegrasikan teknologi digital. Dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan memperbaiki kemampuan dalam menyimak. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengubah format media cerita fantasi dari teks menjadi video yang diharapkan lebih menarik dan efektif.

Media audio visual cerita fantasi menjadi alternatif pilihan yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Dengan memanfaatkan media audio visual berupa video yang menampilkan visual menarik dan menggunakan audio yang menghibur, peserta didik akan lebih tertarik dan aktif terlibat dalam menyelesaikan pembelajaran menyimak cerita fantasi (Syahidi et al., 2021, p. 26). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* dan mendeskripsikan efektivitas media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai bahan ajar di SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 11 Kota Jambi, Provinsi Jambi. Penelitian dilaksanakan sejak November hingga 15 Desember 2023.

Penelitian ini berjenis *Design and Development Research (D&D)* atau

perancangan dan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan memiliki peran penting dalam mengembangkan serta menguji validitas suatu produk (Sugiyono, 2017, p. 28). Hasil penelitian dan pengembangan dapat mencakup berbagai bentuk, seperti benda, perangkat lunak (*software*), metode pembelajaran, program pendidikan, dan program untuk meningkatkan potensi suatu daerah. Produk tersebut dihasilkan dengan memenuhi kriteria internal, yakni efektif, praktis, dan efisien.

Metode penelitian dan pengembangan ini menerapkan model Richey dan Klein yang terbagi menjadi beberapa tahapan, yakni perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*) atau secara singkat diistilahkan dengan *PPE*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memperoleh dasar-dasar pengembangan produk, model, dan alat-alat melalui data empiris yang dapat digunakan dalam pendidikan atau nonpendidikan (Richey & Klein, 2009).

Pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Ibis paint X* dan *CapCut*. Aplikasi *Ibis paint X* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *hanphone*, *tablet*, atau komputer. *Ibis paint X* dimanfaatkan untuk menggambar tokoh dalam cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* dilengkapi dengan warna, sementara aplikasi *CapCut* digunakan untuk menambahkan audio pada fitur penambah audio dan membuat teks bergerak pada gambar visual untuk menjadikan produk pengembangan konten cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media audio visual. Pengembangan dengan memanfaatkan aplikasi tersebut tentunya berdasarkan tiga tahapan penelitian Richey dan Klein.

Media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* diujicobakan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk melihat nilai kelayakan dan kepraktisan produk pengembangan. Jika produk sudah layak untuk digunakan, maka produk akan diujicobakan kepada peserta didik yang menjadi responden dalam hal ini 35 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan dua tipe, yaitu *in*

progress project data dan *tryout data*. *In progress project data* mencakup metode pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, dan dokumentasi yang digunakan dalam proses penelitian atau proyek. Sementara itu, *tryout data* mengacu pada hasil uji coba. Pengumpulan data dalam Penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes untuk mengumpulkan data yang relevan. Data dikumpulkan melalui observasi dengan melakukan pengamatan berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada guru maupun peserta didik. Angket yang digunakan mencakup angket validasi media dan materi, angket praktisi, dan angket respon peserta didik. Proses pengumpulan data menggunakan angket dilakukan dengan memberikan lembaran berisi beberapa pertanyaan yang kemudian diberi skor oleh responden.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan melalui hasil wawancara dengan guru dan peserta didik menggunakan instrumen wawancara yang telah disiapkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi terkait kepraktisan penggunaan media audio visual cerita fantasi sebagai bahan ajar di SMP. Peneliti melakukan reduksi data dan menyajikan deskripsi hasil wawancara, yang berasal dari respons narasumber, untuk penarikan kesimpulan yang relevan dengan data yang diperoleh. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif berasal dari validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan hasil tes. Tujuannya untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, dan kepraktisan serta keefektifan produk melalui evaluasi formatif *pretest* dan *posttest* dengan skala *likert*.

Persentase dari masing-masing subjek dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor per item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Yusri & Husaini, 2017)

Tabel 1. Kriteria Persentase

Skor nilai (%)	Kategori	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
64%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Audio Visual Cerita Fantasi *Bola-Bola Waktu*

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

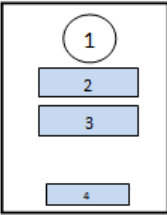

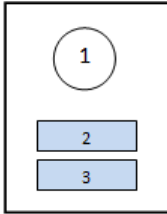
Dalam tahap perencanaan, dilakukan serangkaian analisis termasuk analisis kebutuhan dan masalah, analisis konten atau materi, analisis pengguna, dan analisis perangkat serta pembuatan *story board*.

Tahap analisis kebutuhan dan masalah dilakukan melalui observasi awal di SMP Negeri 11 Kota Jambi dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan dan masalah, teridentifikasi bahwa guru dan peserta didik kelas VII SMP N 11 Kota Jambi membutuhkan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan menyimak peserta didik terhadap cerita fantasi. Analisis konten atau materi melibatkan analisis kurikulum Merdeka dan pemilihan cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai contoh yang relevan dengan materi teks naratif dan capaian pembelajaran elemen menyimak.

Analisis pengguna mencakup karakteristik peserta didik. Observasi awal menunjukkan kurangnya antusiasme dan minat peserta didik dalam pembelajaran, khususnya karena penggunaan media konvensional yang masih dominan.

Analisis perangkat dalam penelitian ini mengandalkan pemanfaatan *handphone*, aplikasi *Ibis Paint X*, *CapCut*, dan Buku Teks Bahasa Indonesia yang memuat cerita fantasi *Bola-Bola Waktu*.

Pembuatan *story board* melibatkan desain halaman sampul, isi cerita, dan sampul belakang untuk memberikan gambaran visual yang jelas dan menarik.

No	Tampilan	Deskripsi
1		Tampilan sampul depan cerita fantasi dirincikan sebagai berikut. 1) Gambar sampul 2) Judul cerita fantasi 3) Nama penulis cerita fantasi 4) Nama Mahasiswa peneliti
2		Tampilan halaman dirincikan sebagai berikut. 1) Gambar adegan (tokoh dan latar) 2) Teks cerita Tampilan gambar dan teks cerita tersebut berlanjut ke halaman selanjutnya hingga cerita selesai.
3		Tampilan sampul belakang dirincikan sebagai berikut. 1) Latar 2) Identitas pengembang 3) Ucapan Terima kasih

Gambar 1. *Story Board*

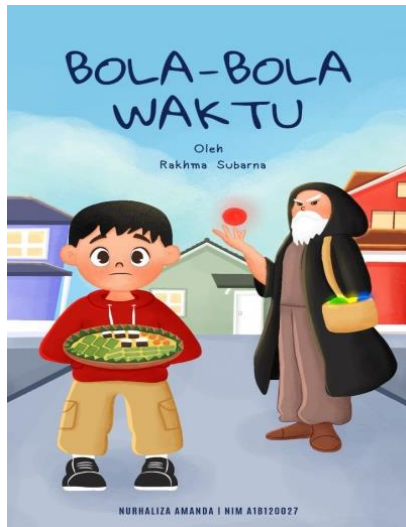
b. Tahap Produksi (*Production*)

Tahap produksi melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup pembuatan sketsa tokoh, ilustrasi, proses pewarnaan, rekaman audio, dan penambahan elemen lainnya seperti audio dan teks. Dalam proses produksi, dimulai dengan pembuatan ilustrasi sketsa tokoh sebagai dasar visual untuk karakter-karakter yang akan digunakan. Setelahnya, proses pewarnaan untuk memberikan warna yang sesuai dan menarik. Selanjutnya, rekaman audio suara tokoh dilakukan untuk menyempurnakan aspek audio visual suara. Selama proses produksi juga ditambahkan elemen lain seperti audio dan teks untuk meningkatkan kualitas keseluruhan produk.

1. Halaman Sampul Depan

Halaman sampul depan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* karya Rakhma Subarna menampilkan tokoh utama yaitu Ivan yang sedang membawa aneka kue basah dan diikuti oleh sosok pria misterius dengan bola-bola yang bersinar. Tepat di belakang tokoh ditampilkan tiga rumah. Rumah sederhana berwarna hijau adalah rumah Ivan. Di bagian bawah halaman sampul

tertera identitas pengembang berupa nama dengan NIM.



Gambar 2. Halaman Sampul Depan

2. Halaman Isi Cerita

Halaman cerita ini didesain dengan format yang menyajikan gambar adegan yang mencakup tokoh dan latar diikuti oleh teks cerita. Setiap halaman menggambarkan kesinambungan adegan yang menarik dengan menampilkan 17 *slide* yang berisi gambar dan teks cerita.



Gambar 3. Halaman Isi Cerita

3. Halaman Sampul Belakang

Sampul belakang ini mengusung latar solid biru toska yang memberikan kesan menenangkan. Di tengahnya terdapat gambar sampul media yang memperkaya visualisasi. Identitas pengembang tertera dengan jelas dan ucapan terima kasih turut disematkan.



Gambar 4. Halaman Sampul Belakang

c. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi melibatkan serangkaian kegiatan, yakni validasi media, validasi materi, validasi praktisi, revisi produk, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Evaluasi dilakukan oleh berbagai pihak, termasuk dosen ahli media dan materi, guru serta peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa validator media memberi skor 56 poin dari 15

indikator dengan skor maksimum 75. Apabila dihitung persentase, media mendapatkan skor 85,3% dengan kesimpulan bahwa media audio visual yang dikembangkan layak uji coba lapangan dengan revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
Tampilan	Warna sampul media audio visual cerita fantasi menarik untuk peserta didik SMP	5
	Kesesuaian gambar dengan tokoh cerita	4
	Kesesuaian warna latar	5
	Kemenarikan gambar	4
	Pemilihan warna yang sesuai untuk peserta didik SMP	4
	Penyajian tata letak gambar rapi	4
Tulisan	Pemilihan warna dalam setiap gambar menarik	5
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
	Ketepatan ukuran huruf	4
Audio	Ketepatan warna huruf	5
	Penyajian audio (<i>backsound</i>) yang baik	4
Manfaat	Penyajian suara tokoh sesuai	4
	Media praktis untuk digunakan	4
	Media dapat digunakan berulang-ulang	4
Media yang dikembangkan strategis		4
Jumlah Skor		64
Rata-Rata Skor		85,3

Validator materi memberi skor 43 dari 10 indikator dengan skor maksimum 50. Apabila dihitung persentase, materi mendapatkan skor 86% dengan kesimpulan bahwa media audio visual yang dikembangkan layak uji coba lapangan dengan revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor
Kelayakan Penyajian	Cerita fantasi yang dipilih sesuai dengan capaian pembelajaran	5
	Cerita fantasi diadaptasi dengan menarik	4
	Cerita fantasi yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
	Cerita fantasi yang dipilih sesuai dengan usia peserta didik	4
	Cerita fantasi yang diadaptasi memiliki struktur teks naratif (perkenalan/ <i>orientasi</i> , komplikasi, penyelesaian/ <i>resolusi</i>)	5
Kelayakan Isi	Cerita fantasi yang dipilih memiliki unsur-unsur teks naratif yang jelas (tema, tokoh dan karakter tokoh, alur, dan latar)	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
	Tokoh cerita fantasi diadaptasi sesuai dengan karakter tokoh	4

Latar cerita fantasi sesuai dengan teks cerita	4
Cerita fantasi yang dipilih memiliki amanat	5
Jumlah Skor	43
Rata-Rata Skor	86

Validasi praktisi memberikan kesimpulan yang sangat positif dengan skor 100% dari guru dan skor 99,3% dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil serta skor 98,3% dari peserta didik pada uji coba kelompok besar sehingga media audio visual sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor
Materi	Kesesuaian contoh cerita fantasi dengan capaian pembelajaran	5
	Cerita fantasi yang disajikan terstruktur	5
	Cerita fantasi yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran	5
	Cerita fantasi yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran	5
Tampilan Media Audio Visual Cerita Fantasi	Pemilihan karakter tokoh cerita yang menarik	5
	Kesesuaian warna latar belakang	5
	Kualitas gambar	5
	Media audio visual cerita fantasi dapat digunakan dengan mudah	5
Jumlah Skor		40
Rata-Rata Skor		100

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Peserta Didik	Nomor Item						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1.	ZHR	5	5	5	4	5	5	29
2.	SBL	5	5	5	5	5	5	30
3.	BRLND	5	5	5	5	5	5	30
4.	NDR	5	5	5	5	5	5	30
5.	KNY	5	5	5	5	5	5	30
6.	PRMT	5	5	5	4	5	4	28
Jumlah Rata-rata							29,5	
Rata-rata							98,3	

Dengan demikian, keseluruhan evaluasi mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar yang diperlukan dan siap untuk diimplementasikan secara lebih luas.

Efektivitas Media Audio Visual Cerita Fantasi Bola-Bola Waktu sebagai Bahan Ajar di SMP

Hasil evaluasi formatif pertanyaan 5W+1H kegiatan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* melalui media audio visual oleh peserta didik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan

menyimak peserta didik dari tingkat kurang baik menjadi baik. Hal ini didukung oleh peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari 42% (kriteria Kurang Baik) menjadi 82% (kriteria Baik). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dengan perolehan nilai mencapai 82% yang berada dalam interval 75% - 84%.

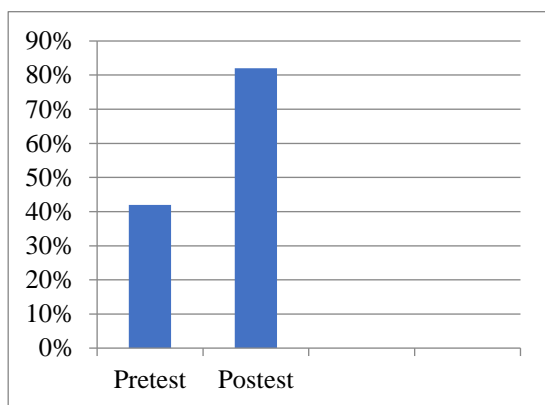


Diagram 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Persentase keefektifan peserta didik diperkuat melalui analisis N-Gain dan uji statistik T. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa evaluasi peserta didik memperoleh selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,7 kategori sedang. Selain itu, uji statistik T juga mendukung perolehan persentase efektivitas peserta didik. Dalam uji T, terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media audio visual cerita fantasi dan media konvensional yang digunakan oleh guru di sekolah. Hasil uji menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,7, yang secara signifikan lebih besar daripada nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% maupun 1% ($2,032 < 5,7 > 2,728$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, sementara H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, maka media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* efektif sebagai bahan ajar di SMP.

SIMPULAN

Melalui hasil penelitian dan pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai bahan ajar di SMP, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan media audio visual cerita fantasi dengan model Richey dan Klein melibatkan tiga tahap, yaitu perencanaan (*Planning*), produksi (*Production*), dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Dalam proses pengembangan media, tahap perencanaan melibatkan analisis kebutuhan, konten, pengguna, dan perangkat, serta pembuatan story board. Tahap produksi melibatkan adaptasi teks menjadi ilustrasi, rekaman audio, dan penambahan elemen lainnya. Evaluasi dilakukan melalui uji validasi oleh validator media, materi, dan praktisi, dengan hasil yang sangat positif dari guru dan peserta didik. Secara keseluruhan, media tersebut mendapatkan skor kelayakan yang baik dan layak untuk digunakan, serta tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.
3. Media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* terbukti efektif meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dengan mencapai nilai 82%. Evaluasi formatif menunjukkan bahwa pengaruh media ini termasuk dalam kategori sedang dengan selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,7. Hasil uji statistik T menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan media audio visual cerita fantasi dan media konvensional di sekolah dengan nilai t_{hitung} yang signifikan (5,7) dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% maupun 1%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif sebagai bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Proceedings*, 1(2), 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMA/STA/article/view/7145>
- Fauziah, Z., Ainol, & Susteya, H. H. (2023). Keefektifan Media Pembelajaran Podcast Pada Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII MTs Al-Husna. *ASAS: Jurnal Sastra*, 12(2), 233–240.
- Idammatussilmi. (2020). Implementasi

- Pembelajaran Sastra Berbantuan Media Digital di MI Najmul Huda Kemloko. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 2(1), 11–18. <https://ejournal.maarifnajateng.or.id/index.php/asna/article/view/27>
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v2i1.19293>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development*. Routledge.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat* (Vol. 1, Issue 1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Syahidi, A. A., Riyadi, A., Zakiah, S., & Astuti, M. (2021). Pengembangan Game Action-Adventure Berdasarkan Cerita Rakyat Sultan Suriansyah Bermuatan Kearifan Lokal Banjarmasin Berbasis Perangkat Bergerak. *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.35334/jbit.v1i1.2122>
- Widiastuti, Y., Winda Lestari, O., & Ambarwati, A. (2022). Preferensi Media Bacaan Sastra Siswa SMAN 1 Kraksaan: Cetak Atau Digital? *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 8(2), 272–287. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Ipteks Terapan*, 2(1). <https://doi.org/10.22216/jit.2017.v1i1.1648>