

The Effect Of Using Assemblr Edu Learning Media On The Ability To Write Fantasy Fairy Texts Of Class VII Students Of SMP Negeri 13 Medan

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Menulis Teks Dongeng Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Medan

Monalisa Hutagaol¹, Harlen Simanjuntak², Beslina Afriani Siagian³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email : monalisa.hutagaol@student.uhn.ac.id¹, harlen.simanjuntak@uhn.ac.id²,
beslinasiagian@uhn.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 06 September 2024, Revised : 26 October 2024, Accepted : 07 November 2024

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of using Assemblr Edu learning media on the ability to write fantasy fairy tale texts of class VII students of SMP Negeri 13 Medan. This type of research is a quantitative experimental research with a two group posttest-only control design. Quantitative research is research based on the calculation of statistical figures in its findings. The population in this study were all class VIII students with a total of 62 students with a sample of this study being VII-4 as many as 31 students and VII-5 as many as 31 students determined by simple random sampling techniques. The data analysis technique used was the normality test using the Homogeneity test and Hypothesis test. After conducting research for the pretest and posttest experiments on the use of Assemblr Edu learning media, the average value of the control class was 59.51 with a standard deviation of 13.52 and the average experimental class was 71.77 with a standard deviation of 14.5661. The results of the pretest and posttest data prerequisite tests stated that the samples were normally distributed and homogeneous. From the results of the research hypothesis testing, a "t" test was carried out at a significant level of $\alpha = 0.05$ $t_{count} > t_{table}$, namely $3.38 > 1.16$. Thus, the initial hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of Assemblr Edu learning media in class VII of SMP Negeri 13 Medan.

Keywords: Media Assemblr Edu, Writing Ability, Fantasy Fairy Tale Text.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu terhadap kemampuan menulis teks dongeng fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *two group posttest-only control design*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perhitungan angka-angka statistik dalam hasil temuannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah 62 siswa dengan sampel penelitian ini adalah VII-4 sebanyak 31 siswa dan VII-5 sebanyak 31 siswa yang ditentukan dengan teknik simple random sampling. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan uji Homogenitas dan uji Hipotesis. Setelah dilakukan penelitian untuk eksperimen *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 59,51 dengan simpangan baku 13,51 dan kelas eksperimen rata-rata 71,77 dengan simpangan baku 14,56. Hasil uji prasyarat data pretest dan posttest menyatakan sampel berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian dilakukan uji "t" pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,38 > 1,16$. Dengan demikian hipotesis awal (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu di kelas VII SMP Negeri 13 Medan.

Kata Kunci: Media Assemblr Edu, Kemampuan Menulis, Teks Dongeng Fantasi.

1. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat besar untuk kemajuan suatu negara. Dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia diperlukan pendidikan. Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi bangsa (Simanjuntak et al., 2022). Pendidikan menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter memiliki sudut pandang yang luas kedepan dalam mencapai cita-cita dapat beradaptasi cepat dan tepat bernaung dalam berbagai aspek kehidupan dilingkungan.

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan dan perkembangan setiap individu selama sepanjang hayat. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia sehingga meningkatkan mutu pembelajaran sekolah (Siagian et al., 2023). Dalam proses pendidikan juga memerlukan bahasa sebagai alat komunikasi dalam mendeskripsikan setiap pembelajaran.

Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama (Simaremare et al., 2024). Secara garis besar bahasa Indonesia dinilai sebagai bahasa yang penting di tingkat regional dan internasional. Bahasa yang telah diperoleh manusia dari sejak dilahirkan dan mempunyai peran dalam kehidupan manusia, tanpa adanya bahasa kebutuhan kehidupan manusia tidak akan terpenuhi dengan baik dan sulit mengerti akan keinginan satu dengan lainnya. Bahasa memiliki beberapa keterampilan yang terdiri atas 4 aspek yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang digunakan dalam berkomunikasi secara tidak langsung.

Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi (Sukirman, 2020). Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata, gramatikal dan penggunaan ejaan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu cara manusia dalam berkomunikasi selain mendengar, membaca, dan berbicara juga menyampaikan pesan dalam bentuk lambang-lambang atau simbol-simbol yang dapat dipahami orang yang membacanya, sehingga pesan tersebut dapat tersampaikan. Pesan yang disampaikan bisa berupa informasi, gagasan, pemikiran, dan sebagainya. Dalam keterampilan menulis ini terutama dalam pembelajaran di sekolah sering membahas mengenai teks salah satunya adalah teks dongeng.

Teks dongeng merupakan salah satu jenis teks fiksi dalam materi bahasa Indonesia yang dibuat berdasarkan imajinasi penulis berupa khayalan atau karya tulis bersifat imajinatif. Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut (Hasim, 2023). Dongeng juga merupakan cerita pendek mengenai petualangan khayal dengan suasana dan tokoh yang luar biasa dan ajaib (Syofiani, 2020). Kata dongeng berarti cerita rekaan atau fiksi yang berasal dari imajinatif pengarang tersebut. Jadi dongeng adalah cerita, namun cerita belum tentu dongeng. Pembelajaran teks dongeng fantasi ini pada umumnya bertujuan untuk memberikan hiburan, juga sarana untuk mewariskan nilai-nilai budi pekerti yang dikehendaki seorang penulis.

Fantasi merupakan genre sastra pada dongeng. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami (Oktaviani, 2019). Dikatakan dongeng atau cerita fantasi karena isi dari ceritanya memaparkan suatu peristiwa yang dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan daya khayal meningkatkan kreativitas dan keterampilan penalaran juga untuk menumbuhkan imajinasi yang dimiliki.

Kemampuan menulis teks dongeng fantasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa. Menulis teks dongeng membutuhkan keterampilan khusus yang berbeda dengan jenis tulisan lainnya. Penulis teks dongeng fantasi harus memiliki imajinasi yang kuat, kreativitas tinggi, dan kemampuan bercerita yang baik. Tidak hanya itu, memahami struktur cerita, mengembangkan karakter yang menarik, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan target pembaca. Kemampuan menulis teks dongeng fantasi bukanlah kemampuan yang dimiliki siswa dari lahir, namun kegiatan ini harus dipelajari dan dilatih.

Kenyataan yang ada dilapangan siswa kesulitan dalam memvisualisasikan ide dalam menulis teks dongeng fantasi. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti ke Sekolah terhadap salah satu Guru bahasa Indonesia siswa kelas VII yang bernama Bu Eva di SMP Negeri 13 Medan, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks dongeng fantasi masih belum optimal. Dilihat dari struktur, kaidah kebahasaan, ciri-ciri teks dongeng fantasi yang belum dikuasai dengan baik oleh siswa. Terbukti dari nilai tugas siswa dibawah KKM. Dari 31 siswa persentase nilai dibawah KKM ada 22 atau 73,33 % siswa di kelas yang mengalami kesulitan dalam menulis dongeng dan 8 atau 26,67% siswa dibawah KKM. Alasan siswa kesulitan menulis teks dongeng karena tidak percaya diri dengan kemampuan menulis yang dimiliki, takut membuat kesalahan dan tidak cukup baik dalam mencoba menulis teks dongeng fantasi. Siswa yang kesulitan memahami struktur seperti kewalahan dan frustasi. Menulis teks dongeng membutuhkan kosakata yang kaya dan kemampuan menggunakan bahasa secara deskriptif dan imajinatif. Keterampilan menulis tidak hanya dituntut untuk dapat menyusun isi tulisan, tetapi juga harus mampu menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan yang dipahami oleh pembaca (Widyaningrum, 2018). Sebagian besar siswa menganggap kegiatan menulis teks dongeng fantasi adalah membosankan. Idealnya siswa fokus belajar selama 30 menit. Pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak dapat secara bebas berkespresi karena keterbatasan bahan ajar menjadi salah satu faktor siswa dalam menerangkan sesuatu yang akan dituliskan.

Faktor keterbatasan kemampuan menulis lainnya seperti sulit mengungkapkan ide secara efektif dalam membentuk tulisan, menyusun alur cerita, mengembangkan karakter tokoh, serta kurangnya kreativitas menyebabkan cerita tidak memikat. Tidak cukup menginspirasi, membuat cerita menjadi datar dan kurang menarik bagi pembaca. Untuk memperbaiki dan membangun minat kreativitas dalam menulis teks dongeng fantasi secara signifikan melalui latihan, pembelajaran, dan pengalaman dengan bantuan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebagai alat tambahan untuk memvisualisasikan cerita dongeng fantasi di kelas.

Dalam pembelajaran di kelas disampaikan dengan pola yang sama, cenderung membosankan, sehingga siswa merasa jenuh dan kehilangan semangat belajar serta rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan penggunaan media yang kurang menarik membuat siswa kurang termotivasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan teknologi yang masih kurang dalam pemberian khususnya materi teks dongeng fantasi, alasan utamanya adalah kurangnya pelatihan yang memadai oleh guru untuk menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penyuluhan panduan pelatihan yang dibutuhkan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pengajaran belum terealisasikan dengan cukup. Untuk itu membutuhkan waktu atau jadwal yang sangat baik, sehingga sulit bagi guru menyisihkan waktu mengikuti pelatihan tambahan. Dalam kaitannya pembelajaran teks dongeng fantasi memerlukan teknologi.

Penyampaian materi terpaut pada buku teks saja. Guru cenderung mengandalkan buku teks untuk memastikan bahwa mereka mematuhi standar kurikulum. Sementara itu, buku hanya berisi tulisan tanpa gambar, atau yang memiliki sedikit gambar. Sebenarnya jauh lebih menarik adanya penambahan media yang beragam sebagai tambahan untuk teks yang membutuhkan gambaran yang lebih, sehingga siswa dapat mengamati dan mendengarkan informasi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga belum menghasilkan tulisan berbantuan media pembelajaran dongeng fantasi khususnya dengan

aplikasi, karena belum ada peneliti yang membahas media berbantuan teknologi khususnya Assemblr Edu.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Simanjuntak, 2024). Media pembelajaran juga dapat memberi kemudahan bagi setiap orang yang mampu memanfaatkannya dengan baik. Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan teks dongeng lebih menarik, dan proses penerimaan materi oleh siswa. Adapun salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah media aplikasi Assemblr Edu.

Assemblr Edu merupakan platform *augmented reality* (AR) yang mampu menggabungkan objek virtual dan kehidupan realitas langsung, dipergunakan oleh seorang guru yang mampu memproyeksikan sesuatu yang abstrak sehingga bersifat interaktif (Surani & Fricticarani, 2023). Assemblr Edu menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Assemblr Edu memuat fitur kelas, topik, scan, dan profil, dapat dimainkan atau dilakukan secara individu atau kelompok. Untuk penambahan tampilan bahan ajar dapat diperoleh dengan berbantuan aplikasi canva maupun media lain mengunduh dokumentasi gambar diterapkan pada aplikasi Assemblr Edu. Oleh karena itu pembelajaran harus disandingkan dengan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks dongeng fantasi. Adanya teknologi baru 3D *augmented reality* dapat ditampilkan pada *smartphone* memudahkan Guru dalam menyampaikan materi. Teknologi *augmented reality* menghasilkan suara dan menghidupkan gambar.

Adapun peneliti sebelumnya juga telah melakukan penelitian untuk penelitian relevan pertama dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Fitur *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Smp Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022”. Fitur *Augmented Reality* menjadi perbedaan pada penelitian selanjutnya. *Augmented Reality* adalah teknologi yang mencakup berbagai aplikasi, sementara Assemblr Edu adalah aplikasi spesifik dari *Augmented Reality*.

Penelitian kedua “Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek” pada tahun 2024 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu dalam keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI E memperoleh nilai rata-rata baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Najjibah, 2024). Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menganalisis mengenai keterampilan menulis pada siswa. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel terikat, yakni terhadap kemampuan menulis teks dongeng fantasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, penelitian yang menjelaskan hubungan sebab dan akibat antar variabel (Sugiyono, 2019). Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh media aplikasi Assemblr Edu terhadap kemampuan menulis teks dongeng fantasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas pertama eksperimen dan kelompok kelas kedua kontrol. Data yang diperoleh adalah pengaruh media pembelajaran Assemblr Edu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks dongeng fantasi oleh siswa kelas VII SMP Negeri 13 Medan. Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 62

orang. Sampel yang diambil 31 orang kelas eksperimen dan 31 orang kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media pembelajaran Assemblr Edu, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah diadakan penelitian dan data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya menganalisis data. Peneliti mengoreksi hasil belajar jawaban siswa sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan, kemudian peneliti menjumlahkan hasil skor nilai siswa yang telah ditentukan.

A. Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi

Setelah mendapatkan data tentang nilai kemampuan membacakan teks berita siswa baik yang menggunakan media Assemblr Edu maupun tidak, Langkah selanjutnya adalah menemukan nilai rata-rata dan standar deviasi dari kelas tersebut.

1) Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi Skor Pretest

a) Distribusi Frekuensi Kelompok Kelas Kontrol (X)

Dari perhitungan di atas maka dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi nilai *posttest*(X) dibawah ini.

Tabel 1. Identifikasi Kecenderungan Kelas Kontrol (X)

No	Rentang	F.Absolut	F.Relatif
1.	35-43	4	12,90%
2.	44-52	5	16,12%
3.	53-61	11	35,48%
4.	62-70	5	16,12%
5.	71-79	2	6,45%
6.	80-88	4	12,90%
Jumlah		31	100%

2) Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi Skor Posttest

Dari perhitungan di atas maka dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi nilai *posttest* (Y) dibawah ini.

Tabel 2. Identifikasi Kecenderungan Kelas Eksperimen (Y)

No	Rentang	F.Absolut	F.Relatif
1.	40-49	2	6,45%
2.	50-59	4	12,90%
3.	60-69	5	16,12%
4.	70-79	8	25,80%
5.	80-89	7	22,58%
6.	90-99	5	16,12%
Jumlah		31	100%

B. Mencari Perbedaan Standar Error, Mean Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah menghitung standar error, mean kelas eksperimen dan standar error, mean kelas kontrol, maka langkah berikutnya menghitung atau mencari standar error perbedaan mean kelas eksperimen dan mean kelas kontrol. Berikut perhitungan mencari perbedaan standar error kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 SE_{MX-MY} &= \sqrt{SEM_X^2 + SEM_Y^2} \\
 &= \sqrt{2,4686^2 + 2,6593^2} \\
 &= \sqrt{6,0939 + 7,0718} \\
 &= \sqrt{13,16} \\
 &= 3,62
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh standart error perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol = 3,62

Tabel 3. Data Statistik Penelitian Posttest kelas kontrol dan eksperimen

Besaran Satuan	Kelas	
	Kontrol	Ekperimen
Rata-rata (\bar{x})	59,51	71,77
Varians (S^2)	182,82	212,17
Standar Deviasi (S)	13,52	14,56
Data Terbesar (Xt)	85	95
Data Terkecil (Xr)	35	40
Standar error	2,46	2,65
Banyak Data	31	31

Berdasarkan tabel 3. tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata, varians, simpangan baku, data tertinggi terdapat pada kelas eksperimen, sedangkan rata-rata, varians, standar deviasi, standar error, dan data terendah terdapat pada kelas kontrol. Banyak data kedua kelas tersebut sama yakni 31.

C. Uji Pesyaratan Analisis Data

Dalam menganalisis data yang digunakan sebagai statistik komparasi yaitu menggunakan uji “t”. Persyaratan yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini adalah populasi yang berdistribusi normal dan variasi yang membentuk sampel adalah homogen. Maka dengan demikian uji normalitas akan diuji pada *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen.

1. Uji Normalitas Data

Persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametik salah satunya adalah sebaran data setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Pengujian normal tidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Syarat normal yang harus dipenuhi adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Diketahui rata-rata *posttest* kelas kontrol (rata-rata_y = 59,5161, standar deviasi (SD_x) = 13,5214 dan N = 31.

Tabel 4. Pengujian Normalitas Data Penguji

No	Data	L_{hitung}	$L_{tabel} (\alpha=0,05)$	Kesimpulan
1	Posttest Kontrol	0,1331	0,15913	Normal
2	Posttest Eksperimen	0,0684	0,15913	Normal

Dari penyajian tabel tersebut di peroleh $L_{hitung} = 0,1331$ dan L_{tabel} di dapat dari tabel kritis L uji hipotesis dengan N = 31 dan $\alpha=0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,15913$ setelah dibandingkan ternyata $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada kelas *posttest* kontrol $0,1331 < 0,15913$ dan pada kelas *posttest* eksperimen $0,0684 < 0,15913$ maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen digunakan rumus perbandingan varians. Varians kelas *posttest* kontrol (S^2) = 182,828 dan varians kelas *posttest* eksperimen (S^2) = 212,171.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$F = \frac{212,171}{182,828}$$

$$F = 1,16$$

Kriteria pengujian terhadap homogen atau tidaknya data jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ diambil dk pembilang adalah dk varians terbesar dan dk penyebut adalah varians terkecil. Maka harga F didapat dari tabel dengan huruf nyata $\alpha=0,05$ atau $F_{\alpha} (n_1-1 : n_2-1)$ adalah $F_{0,05} (30-30)$. Mencari F_{tabel} sebagai berikut.

F_{tabel} = dihitung melalui interpolasi

Harga $F_{tabel|\alpha} = 0,05$

$$\begin{aligned} \text{Derajat kebebasan (dk) pembilang} &= N - 1 \\ &= 31 - 1 \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Derajat kebebasan (dk) penyebut} &= N - 1 \\ &= 31 - 1 \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$F_{tabel} = (0,05) = (30.30) = 1,84$$

Berdasarkan hasil tersebut, maka untuk mengetahui data populasi homogeny atau tidak $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,16 < 1,84$), maka dapat disimpulkan bahwa data populasi (data kelas eksperimen dengan data kelas kontrol) **homogen**.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dari uji hipotesis di ketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah H_0 (hipotesis nihil) diterima atau ditolak. Jika H_0 ditolak maka H_a (hipotesis alternatif) diterima. Untuk mengetahui hipotesis penelitian dilakukan dengan uji "t" uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji "t".

Setelah diketahui maka nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dengan $df = N-1$, df yaitu 31 maka 30. Dari df 30 diperoleh taraf signifikan 5% = 1,16. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,38 > 1,16$. Dengan demikian hipotesis awal (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga akan dinyatakan bahwa media pembelajaran Assembler Edu berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks dongeng fantasi.

4. Penutup

Media pembelajaran Assembler Edu adalah media sosial yang baik untuk media pembelajaran dan sangat menarik bagi siswa, akan tetapi media ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Serta dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa-siswi. Karena melalui media ini siswa-siswi dapat mencari bahan atau topik materi yang disajikan dalam bentuk gambar maupun bentuk tulisan dan guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media untuk menyimpan materi pembelajaran. Serta dapat dilihat oleh siswa-siswi dan juga materi dapat menjadi catatan oleh siswa-siswi. Hal ini tentunya akan mempermudah siswa-siswi mencari bahan materi pembelajaran karena guru menjelaskan menggunakan media aplikasi Assembler Edu di depan kelas sebagai media pembelajaran dan menyajikan kembali materi yang dijelaskan di aplikasi media Assembler Edu ini yang menjadi materi pembelajaran adalah teks dongeng fantasi yakni guru menjelaskan teks dongeng fantasi menggunakan media Assembler Edu ini sebagai materi dengan menjelaskan apa itu teks

dongeng fantasi, kaidah teks dongeng fantasi, ciri-ciri teks dongeng fantasi, struktur teks dongeng fantasi dan juga unsur teks dongeng fantasi. Untuk melatih keterampilan menulis teks dongeng fantasi siswa siswi, yang nantinya akan menjadi data dalam penelitian adalah lembar kerja *posttest* siswa yang ditugaskan oleh guru.

Berdasarkan uraian temuan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa menulis teks dongeng fantasi setelah menggunakan media Assemblr Edu di kelas VII SMP Negeri 13 Medan lebih baik dari sebelumnya yang dilihat dari lembar kerja siswa-siswi. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar (59,5161) dan hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar (71,7742).

References

- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139.
- Arbi, A. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Fitur Augmented Reality terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Asniar. (2020). Pendekatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 2157–2163.
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Dewi, K. S. Y., Sriasih, S. A. P., & Wendra, W. (2023). Analisis Siniar “Dongeng Anak Masa Kini” sebagai Mediaajar dalam Pembelajaran Cerita Fantasi Di SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 116–132.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fajrudin, L., Rahmat, K. N. A., Saefulloh, F., Fajari, L. E. W., Sa’diyah, H., & Aini, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Fandini, I. (2018). *Penguasaan Struktur Teks Dan Unsur Kebahasaan Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A Smp Negeri 3 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*. 1–20.
- Febriyanti, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur Cerita Fantasi Menggunakan Metode Peta Pikiran. *Sarasvati*, 2(2), 208.
- Hasim, E., Pahrun, R., Halidu, S., Thalib, W. R., Pendidikan, J., & Dasar, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Dongeng Melalui Media Pop Up Book Pada Siswa Kelas II SDN 29 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 885(4), 885–900.
- Ilham, M., Agus, I., Fatimah Kadir, S., & Nursagita, Y. (2022). PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 5 RANOMEETO, KAB. KONAWA SELATAN The Effect Of Distance Learning Methods On Students’ Learning Outcomes In SDN 5 Ranomeeto, Kab. South Konawe. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 14(01), 2623–2685.
- Jahi, M., Irfan, M., Rahman, A., & Findiga, B. P. (2024). *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. 4(1), 24–31.
- MRizky, A. (2020). model pembelajaran kejuruan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.

- Muharam, A., Nursyahbani, A., Firdaus, D. N., Farhanah, R., & Mustikaati, W. (2023). Jenis Model Dan Metode Pembelajaran Yang Digunakan Pada Tematik 4 Di Kelas 3 Sd Plus 3 Al-Muhajirin. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 179–190.
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. H. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 769.
- Najibah. (2024). *Pemanfaatan Media Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di MTS Negeri Jakarta*. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Nasution, B. (2023). Metode Pembelajaran Dan Teknik Mengajar Dalam Pendidikan Agama Islam (Pai) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 142.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam*, 15(2), 125–136.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
- Rosada, U. D. (2016). Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual. *CARE (Children Advisory Research and Education)*, 04, 42–49.
- Saleh, S., Basri, S., & Mus, S. (2022). Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 418.
- Siagian, B. A., Sihombing, D., & Agus, J. (2023). *Media Hasil Literasi Berbasis Project Based Learning Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Free Methodist 2 Medan*. 6(4), 402–411.
- Siburian, L. A., Sitorus, P. J., & Siagian, B. A. (2023). Hubungan Penguasaan Afiks dalam Membangun Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 54–61.
- Simanjuntak, H., Endaryono, B.T., Sinaga, D., Siagian, B.A., Saragih E.L.L. (2022). *Mutu Pendidikan Untuk Jenjang Sekolah Dasar*. Qiara Media. 1-93
- Simanjuntak, H. Nainggolan, J., Tampubolon, S., Hasibuan, R., Siahaan, M. (2022). *Strategi Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Qiara Media.1-106
- Simanjuntak, H. (2023). *Perencanaan Pembelajaran* (Nasution Arief (ed.); Nomor 112).
- Simanjuntak, H. (2024). *Pembelajaran Yang Menyenangkan* (Febria sisi (ed.)). yayasan pendidikan cendekia muslim.
- Simanjuntak, H., Saragih, A. F., (2023). Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa SMP Negeri 14 Medan. *Innovative: 3*, 480–490.
- Simaremare, J. A., Kaloko, D. M., Purba, N. P., & Aritonang, C. M. (2024). *Bentuk, struktur, jenis morfem dalam cerita putri berdarah putih*. 5(1), 97–102.
- Solihat, E. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Naratif Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(2), 119–131.
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–81.
- Sulolipu, A. A., Yahya, M., Rismawanti, E., & Anas, M. (2023). Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1(5), 730–737.
- Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216.

- Syofiani. (2020). *Literation Culture Through Dongeng Text As an Effort To Improve the Character of Islamic Sd Students Khaira Ummah Upaya Meningkatkan Karakter Siswa Sd Islam*. 8(2), 110–117.
- Wardani, K. K., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1. 5
- Widyaningrum, H. K. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.129>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journalon Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zahrina, L. N., & Qomariyah, U. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 64–71. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>