

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS PUISI SISWA KELAS X
Pitri Yani Sitanggang¹, Martua Reynhat Sitanggang Gusar², Juni Agus Simare-
Mare³**

Email : pitriyani.sitanggang@student.uhn.ac.id¹, martua.gusar@uhn.ac.id²,
juni.simaremare@uhn.ac.id³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas, HKBP Nommensen Medan,
Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assamblr Edu terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Markus Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan desain penelitian One grup pretest dan posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Markus Medan Tahun pembelajaran 2024/2025 berjumlah 96 orang yang terbagi tiga kelas dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-1 sebanyak 32 siswa yang ditentukan dengan teknik Sampling insidental. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan uji F, uji homogenitas dan uji hipotesis. Setelah dilakukan penelitian untuk pretest dan posttest Penggunaan Media Pembelajaran Assamblr Edu, diperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 53,21 dengan simpangan baku 11,3 dan nilai rata-rata pada posttest yaitu 78,01 dengan simpangan baku 8,63. Dari hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan uji "t" pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh thitung > ttabel ($10,49 > 1,99$), dengan demikian bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hasil uji prasyarat data pretest dan posttest menyatakan sampel terdistribusi normal dan homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assamblr Edu terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Markus Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata kunci: Media Pembelajaran Assamblr Edu, Teks Puisi, Keterampilan Menulis

Abstract

This study aims to determine the Effect of Using Assamblr Edu Learning Media on the Writing Skills of Poetry Texts of Class X Students of SMA Markus Medan in the 2024/2025 Academic Year. This type of research is a quasi-experimental quantitative study with a One group pretest and posttest design. The population in this study were all class X students of SMA Markus Medan in the 2024/2025 academic year totaling 96 people divided into three classes and the sample in this study was class X-1 as many as 32 students determined by the incidental Side technique. The data analysis technique used is the normality test using the F test, the homogeneity test and the hypothesis test. After conducting research for the pretest and posttest of the Use of Assamblr Edu Learning Media, the average pretest score was 53.21 with a standard deviation of 11.3 and the average posttest score was 78.01 with a standard deviation of 8.63. From the results of the hypothesis testing in this study, a "t" test was carried out at a significant level $\alpha = 0.05$, obtained $t_{count} > t_{table}$ ($10.49 > 1.99$), thus H_0 was rejected, and H_a was accepted. The results of the pretest and posttest data prerequisite tests stated that the samples were normally distributed and homogeneous. So it can be concluded that there is an Influence of the Use of Assamblr Edu Learning Media on the Writing Skills of Poetry Texts of Class X Students of SMA Markus Medan in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Assamblr Edu Learning Media, Poetry Texts, Writing Skills

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat kebahasaan yaitu menyimak, berbicara, membaca. Menulis merupakan keterampilan yang kompleks dengan menuangkan pikiran, perasaan, ide, atau informasi ke dalam bentuk tulisan. Banyak ahli yang mendefinisikan menulis. Keterampilan menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan, misalnya, memberitahu, meyakinkan, dan menghibur. (Pratiwi, 2019). Keterampilan menulis merupakan menuangkan, mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan gagasan ke dalam bentuk kata, kalimat, karangan dan wacana. (Reynhat & Irene, 2019) Sejalan dengan pendapat (Sukirman, 2020). Keterampilan Menulis merupakan aktivitas pengeksperesikan ide gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat pengembangan paragraf, pengolahan gagasan serta pengembangan model dan media, ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis pada hakikatnya adalah menuangkan pikiran, gagasan dan kemampuan siswa dalam bentuk teks untuk diterima oleh pembaca dan mengikuti penulisan secara sistematis (Iskandar et al., 2023).

Menurut Kosasih (dalam Saepuloh et al., 2021) puisi adalah bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan kaya makna keindahan sebuah puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima dan pengulangan bunyi yang terkandung dalam puisi yang disebabkan oleh pepadatan segala unsur Bahasa, Puisi mengandung informasi-informasi penting yang mengemukan unsur unsur puisi dua bagian yaitu 1) unsur fisik puisi 2) unsur batin puisi, J. Waluyo Kosasih, (Saepuloh et al., 2021) dengan berpendapat 1) unsur fisik puisi terdiri dari lima kategori, diantaranya diksi (pemilihan kata), pengimajinasian, kata konkret, bahasa piguratif (majas), rima/ritma, dan tata wajah. 2) unsur batin puisi unsur batin puisi terbagi menjadi empat kategori, diantaranya tema, perasaan penyair, nada atau sikap penyair, amanat, selanjutnya diyantakan bahwa terdapat 9 langkah- langkah dalam menulis puisi 1) menentukan tema 2) menemukan inspriasi 3) menentukan nada dan suasana puisi 4) menentukan amanat 5) menentukan judul 6) menggunakan imajinasi 7) mulai menulis 8) mulai mengendapkan 9) pemilihan kata (Surani & Fricticarani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah SMA Markus Medan tepatnya pada kelas X 1 kemampuan menulis puisi kurang dari yang diharapkan, Tergolong rendah hal ini tampak pada saat penilaian tugas menulis teks puisi diuraikan sebagai berikut, dari 32 siswa persentase nilai bahwa KKM ada 27 atau 84,4 % siswa di kelas mengalami kesulitan dalam menulis teks puisi, dan siswa yang lulus KKM sebanyak 5 siswa atau 15,6% Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa di sekolah yang nilai keterampilan menulisnya berada kritea kentuan minimal (KKM). Artinya lebih banyak siswa yang tidak mencapai kriteria atau indikator capaian nilai yang diharapkan dalam menulis teks puisi tersebut (Agustin & Wardhani, 2023).

Hal-hal yang mempengaruhi kesulitan dalam keterampilan menulis yaitu pertama siswa Siswa sulit dalam menyusun teks puisi sesuai dengan struktur puisi, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan struktur yang tepat, seperti struktur puisi di bagi menjadi dua yaitu struktur fisik puisi yang terdiri dari pemilihan kata (Diksi), citraan, figuratif, rima, dan struktur batin puisi yaitu tema, perasaan, nada, amanat, kedua Siswa sulit memunculkan dan mengembangkan, mengepresikan ide pikiran, perasaan dan imajinasi yang akan mereka tuangkan dalam menulis teks puisi (Koç et al., 2022). Ketiga Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan selama pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterampilan menulis siswa, keempat Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan diksi yang tepat, memilih citraan yang mampu menggugah imajinasi pembaca, serta menerapkan gaya bahasa yang sesuai untuk memperkuat makna dan emosi dalam puisi mereka. dan

Pitri Yani Sitanggang, martua reyhant Sitanggang Gusar, Juni Agus Simare-mare | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X Sma Markus Medan Tahun

yang kelima Siswa sulit dalam menghadapi tantangan dalam mengembangkan unsur-unsur dan ciri-ciri puisi secara optimal, seperti membangun tema yang kuat, merangkai diksi yang puitis, menciptakan citraan yang mampu membangkitkan imajinasi, serta menyesuaikan rima dan irama agar puisi terasa harmonis (Putri & Firdaus, 2024).

Berdasarkan semua masalah yang disampaikan dalam kesulitan dalam keterampilan menulis teks puisi tepat pada kelas X SMA Markus Medan peneliti dapat mengusulkan penggunaan media (Saepuloh et al., 2021) *Assemblr edu* merupakan salah satu ekosistem *software* yang dikembangkan oleh *assemblr* Indonesia Official yang berperan dalam membantu gaya pembelajaran interaktif dengan fitur AR yang dikembangkan, serta penggunaannya secara kolektif dengan *assemblr* studio, *Assemblr* Aplikasi, dan *assemblr edu* adalah layanan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di ponsel secara gratis atau berbayar (Rauschnabel et al., 2022). Keunggulan media *assemblr edu* adalah desain aplikasinya, dimana program dapat dipadukan dengan aplikasi visual (*immersion*) sehingga memudahkan penggunaannya oleh guru dan siswa. Aplikasi *Assemblr edu* menawarkan berbagai fitur seperti fitur pembelajaran, fitur desain tema dengan berbagai materi pembelajaran, fitur pemindahan serta fitur pembuatan 3D dan AR (Chairudin et al., 2023).

Penelitian relevan yang berkontribusi dalam penelitian diuraikan sebagai berikut (Najjibah 2024) mengenai “Pemanfaatan Media *Assemblr Edu* dalam keterampilan menulis Cerita Pendek” pada tahun 2024 dari program studi Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatulla Jakarta tujuan penelitian ini adalah menyatakan bahwa media pembelajaran *assemblr edu* meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen di kela XI E memperoleh nilai rata-rata dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan tujuan yang diharapkan hasil tersebut 24 siswa dengan nilai 80-100 sudah termasuk keritia baik sekali. Kedua (Rianti Pradita et al., 2024) yang berjudul “Pengaruh Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman konsep Siswa kelas IV SDN Tegalkalong pada materi fotosintesis” siswa mengetahui memahami mengembangkan pemahaman dalam konsep materi fotosintesis dengan menggunakan fitur *augmented realty*. Ketiga (Surani & Fricticarani, 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Augemented Reality Assemblr Edu* daka Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Siswa SMP. Kutipan ini mengenai pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran IPA, khususnya pada topik sistem pencernaan manusia, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa SMP (Hutagaol, 2024).

Dengan demikian, uraian latar belakang di atas intuk itu dilakukan penelitian dengan judul judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Markus Medan.”.

METODE

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen .” Menurut Supriyati ((Naimah et al., 2024), metode eksperimen adalah mengajar dan melakukan percobaan, lalu mengamati proses dari hasil percobaan. Kegiatan ini cukup efektif karena dapat membantu anak mencari / menemukan jawaban. Dengan usaha ini berdasarkan fakta yang benar, contohnya mencampur warn (Noviani & Fajri, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Markus Medan Tahun pembelaran 2024/2025 berjumlah 96 orang yang terdiri dari tiga kelas dengan masing-masing kelas berjumlah rata-rata 30- an siswa Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini Samping insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan / insidental bertemu dengan peneluti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Maka 32 dari itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini

Pitri Yani Sitanggang, Martua Reynhat Sitanggang Gusar, Juni Agus Simare-Mare| Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X adalah anggota kelas X-1 SMA Markus Medan (Endra & Agustina, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test -post test design* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan teks kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan (Hidayat, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Markus Medan yang beralamat dengan alamat Jalan Kapten Muslim No.226, Helvitia Timur, Prov, Sumatera Utara.. Satu kelas digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian One Group Prettest-Posttest Design. Desain ini memberikan perlakuan yang sama pada setiap subjek sampel tanpa memperhitungkan dasar kemampuan yang dimiliki (Bressler & Bodzin, 2013). Pengukuran pertama dilakukan sebelum perlakuan diberikan (O1) disebut pre-test, dan pengukuran kedua dilakukan sesudah perlakuan dilaksanakan (O2) disebut post-test dengan sampel 32 siswa.



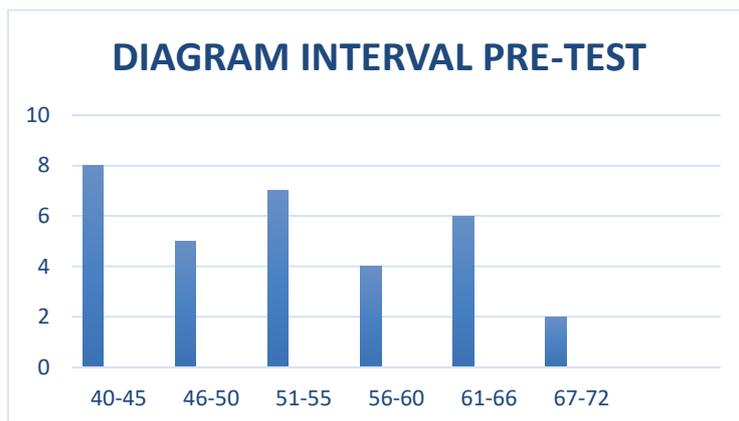
Gambar 1 Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1. Menabulasi Skort Prettest dan Posttest

Berdasarkan olah data skor siswa di kelas posttest diperoleh informasi bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa dalam keterampilan berbicara pada materi keterampilan menulis teks puisi dengan menggunakan media *Assemblr edu* adalah 92, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 60 dengan nilai rata-rata 78.01 varians sebesar 104,28 dan standar deviasinya 10,21. Sedangkan, olah data skor siswa di kelas prettest memperoleh nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 72 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 40 dengan nilai rata-rata 53.21, nilai varians sebesar 74.56 dan standar deviasinya 8.63 (Kardipah & Wibawa, 2020).

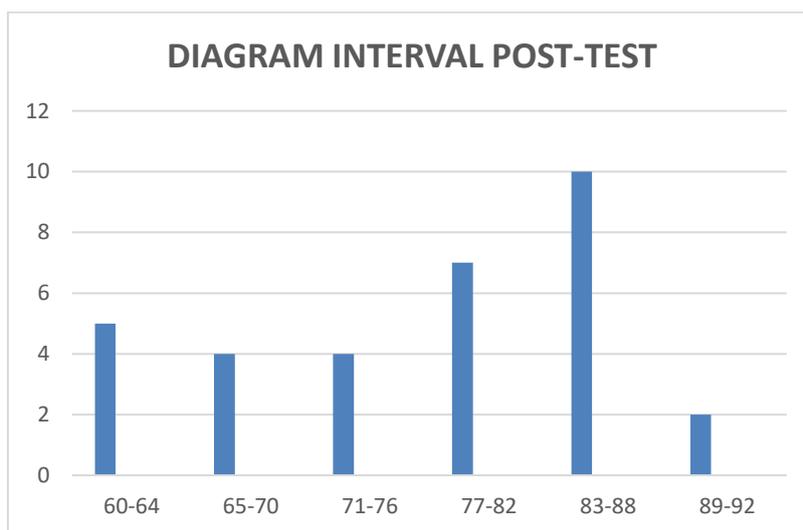
2. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Prettest dan Posttest

Data kelas prettest dan posttest dalam keterampilan menulis teks puisi oleh siswa kelas X SMA Markus Medan dideskripsikan dalam diagram distribusi frekuensi sebagai berikut



Gambar 2. Distribusi Frekuensi untuk Pretest

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa dalam rentang 67-72 berjumlah 2 orang siswa, rentang 61-66 berjumlah 6 orang siswa, rentang 56-60 berjumlah 4 orang siswa, rentang 51-55 berjumlah 7 orang siswa, rentang 46-50 berjumlah 5 orang siswa, rentang 40-45 berjumlah 8 orang siswa.



Gambar 3. Distribusi Frekuensi Untuk Posttest

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa dalam rentang 89-92 berjumlah 2 orang siswa, rentang 83-88 berjumlah 10 orang siswa, rentang 77-82 berjumlah 7 orang siswa, rentang 71-76 berjumlah 4 orang siswa, rentang 65-70 berjumlah 4 orang siswa, rentang 60-64 berjumlah 5 orang siswa.

3. Uji Normalitas

Tabel 4. Pengujian Normalitas Data

No	Data	L_{hitung}	$L_{tabel} \alpha=0,05$	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	0,2050	0,319	Normal
2	<i>Posttest</i>	0,12735	0,319	Normal

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh harga $L_{hitung} = 0,12735$ dan L_{tabel} diperoleh dari tabel

Pitri Yani Sitanggang, Martua Reynhat Sitanggang Gusar, Juni Agus Simare-Mare | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X kritis L uji hipotesis dengan $N = 32$, dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,319$. setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,12735 < 0,319$, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah data sampel dari kelas pretest dan posttest seragam atau tidak, digunakan uji homogenitas varians. Untuk menguji data pretest dan posttest digunakan rumus perbandingan varians. Varians kelas pretest = 74.56 dan varians data posttest 104.28. Menghitung F_{tabel} menggunakan tabel F. Jadi, F_{tabel} diperoleh $F(0.05)(31.31) = 1.82$

Tabel 5. Uji Homogenitas

No	Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>			Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$
2	<i>Posttest</i>	1,39	1,82	sehingga variabel X_1 dan X_2 berasal dari poulasi yang homogen

5. Uji Hipotesis

Setelah diketahui maka nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel taraf signifikan 5% dengan $dk = (N_1 + N_2) - 2 = 62$. Dengan melihat nilai t_{tabel} diperoleh $t_{tabel} 5\% = 1.99$. oleh sebab itu diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.49 > 1.99$). maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima

Berdasarkan hasil penelitian nilai pretest yang diperoleh siswa yakni: nilai rata-rata dalam keterampilan menulis pada materi teks puisi sebelum menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* adalah 53,21 berkategori kurang dengan standar Deviasi 8,63. Nilai tertinggi siswa adalah 72 dan nilai terendah siswa adalah 40. Nilai post-test yang diperoleh siswa rata-rata siswa keterampilan menulis pada materi teks puisi sesudah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* adalah 78,01 kategori baik dengan standar Deviasi 10,21. Nilai tertinggi siswa adalah 92 dan nilai terendah siswa adalah 60 (Suciliyana & Rahman, 2020).

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,49$. Jika dibandingkan dengan harga $t_{tabel} = 1,99$ pada Taraf signifikan 0,05. Menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,49 > 1,99$). Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan arti dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan keterampilan menulis pada materi teks puisi, hal ini dapat dilihat dari analisis data.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka beberapa kesimpulan ditempuh sebagai berikut;

- Keterampilan menulis teks puisi sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Assamblr Edu* oleh Siswa - Siswi Kelas X SMA Markus Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 tergolong kurang, hal ini diketahui dari nilai rata-rata 53.21 (nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 40).
- Keterampilan menulis teks puisi sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Assamblr Edu* (sesudah perlakuan) oleh Siswa - Siswi Kelas X SMA Markus Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 tergolong baik, hal ini diketahui dari nilai rata-rata 78,01 (nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 60).
- Berdasarkan hasil perhitungan ditemukan adanya pengaruh antara Media Pembelajaran *Assamblr Edu* terhadap kemampuan siswa menulis teks puisi yaitu dengan pretest (nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 72) dan data posttest (nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 92).

Ucapan Terima Kasih (Jika Ada)

1. Bapak Ojak Sitanggang S.Pd (+) seseorang yang sebut laki-laki cinta pertama di dunia saya dan jadi guru teladan penulis, Puji Tuhan kini penulis sudah berada di tahap ini. Terimakasih buat semua cinta dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis, sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini dan terimakasih buat bapa yang sudah berjuang melawan sakit untuk boru siappudan walaupun pada akhirnya bapa telah pergi meninggalkan saya dan pada akhirnya penulis harus berjuang dan berlatih sendiri tanpa bapa temani lagi.
2. Derliana Nainggolan S.Pd, (+) seseorang yang sudah melahirkan saya di dunia ini yang sangat kucintai yang kusyangi dan yang paling berarti di dunia terimakasih untuk bimbingan ibunda kepada penulis. Puji Tuhan kini penulis sudah berada di tahap mendapatkan gelar sesuai keinginan ibu.
3. Martua Reynhat Sitanggang Gusar S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, masukan, motivasi yang diberikan dalam membimbing peneliti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Rasa hormat dan bangga bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak.
4. Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing kedua penulis, terimakasih atas bimbingan, arahan serta masukan yang telah diberikan kepada penulis. Sungguh suatu rasa kehormatan, penulis berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak.

Daftar Pustaka

- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp It Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13.
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). A Mixed Methods Assessment Of Students' Flow Experiences During A Mobile Augmented Reality Science Game. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505–517. <https://doi.org/10.1111/jcal.12008>
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang Smp/Mts. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312–1318. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12881>
- Endra, R. Y., & Agustina, D. R. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality. *Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 9(2). <https://doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1311>
- Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Creative Information Technology Journal*, 2(1), 77. <https://doi.org/10.24076/citec.2014v2i1.39>
- Hutagaol, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Menulis Teks Dongeng Fantasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 13 Medan*. <https://doi.org/https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/11363>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asean Kelas Vi. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 596–606. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.20.3.596-606>
- Kardipah, S., & Wibawa, B. (2020). A Flipped-Blended Learning Model With Augmented Problem Based Learning To Enhance Students' Computer Skills. *Techtrends*, 64(3), 507–513. <https://doi.org/10.1007/S11528-020-00506-3>

- Pitri Yani Sitanggang, Martua Reynhat Sitanggang Gusar, Juni Agus Simare-Mare | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X
- Koç, Ö., Altun, E., & Yüksel, H. G. (2022). Writing An Expository Text Using Augmented Reality: Students' Performance And Perceptions. *Education And Information Technologies*, 27(1), 845–866. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10438-X>
- Naimah, S. J., Siskawati, F. S., & Mt, A. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Sigma*, 9(2), 149–154.
- Noviani, E., & Fajri, B. R. (2022). Rancang Bangun Media Interaktif Augmented Reality Pengenalan Gerak Dasar Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12553–12561. <https://doi.org/https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3756>
- Pemanfaatan Media Assemblr Edu Dalam Di Mts Negeri Jakarta Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Najiibah Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.* (2024).
- Pratiwi, N. W. E. S. (2018). Kemampuan Siswa Kelas Viii B Smp Negeri 1 Torue Dalam Menulis Teks Berita. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 10.
- Putri, A. N., & Firdaus, R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 610–623.
- Rauschnabel, P. A., Babin, B. J., Tom Dieck, M. C., Krey, N., & Jung, T. (2022). What Is Augmented Reality Marketing? Its Definition, Complexity, And Future. In *Journal Of Business Research* (Vol 142, Bll 1140–1150). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/J.Jbusres.2021.12.084>
- Reynhat, M., & Irene, L. (2019). “Jika Aku Menjadi” *Trans Tv*. 205–211.
- Rianti Pradita, A., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). Inkuiri: Jurnal Pendidikan Ipa Pengaruh Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sdn Tegalkalong Pada Materi Fotosintesis. *Sumedang Jl. Mayor Abdurahman*, 13(1), 45322. <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V13i1.83995>
- Saepuloh, M. F., Nurwahidah, L. S., & Kartini, A. (2021). Media Pembelajaran Podcast Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah*, 10(2), 107–116.
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.38102/Jsm.V2i1.51>
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10.
- Surani, D., & Frictarani, 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. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V4i3.16429>