PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD AUGMENTED REALITY BERBASIS ASSEMBLR EDU SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 TANJUNGBALAI

Miranda[1], Dra Tuti Herawati[2]
mirandaxiaomi0@gmail.com[1], tutiherawati41967@gmail.com[2]
Universitas Asahan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Flashcard Augmented Reality berbasis Assemblr edu terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan menulis teks deskripsi (posttest). Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji Independent Samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 61,87, sedangkan kelas eksperimen sebesar 81,25. Nilai signifikansi 0,001 < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Flashcard Augmented Reality berbasis Assemblr edu terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Flashcard Augmented Reality berbasis Assemblr edu efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung (12,11) lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikan 5% (2,00) dan 1% (2,65), sehingga hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan Media Flashcard Augmented Reality berbasis Assemblr edu berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Model dan media ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek struktur teks, isi, kaidah kebahasaan, serta penggunaan ejaan dan tanda baca, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Flashcard Augmenter Reality, Asseblr Edu Kemampuan Menulis Teks Deskripsi, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by Flashcard Augmented Reality media based on Assemblr edu on the ability to write descriptive texts of Grade X students at SMA Negeri 2 Tanjungbalai. The research method used is experimental with a two-group design, namely the experimental class and the control class. Data collection techniques were conducted through a descriptive text writing ability test (posttest). Data analysis used normality test, homogeneity test, and Independent Samples t-test. The results of the study showed that the average posttest score of the control class was 61.87, while the experimental class was 81.25. The significance value of 0.001 < 0.05 indicates a significant effect of the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Flashcard Augmented Reality media based on Assemblr edu on students' ability to write descriptive texts. Thus, the Problem Based Learning model assisted by Augmented Reality Flashcard media based on Assemblr edu is effective for learning Indonesian in the material of writing descriptive texts. The hypothesis test results showed that the calculated t value (12.11) is greater than the t table at a 5% significance level (2.00) and 1% (2.65), so the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Therefore, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by Augmented Reality Flashcard media based on Assemblr edu has a significant effect on students' ability to write descriptive texts. This model and media can improve students' abilities in aspects of text structure, content, language rules, as well as the use of spelling and punctuation, making learning more active, creative, and enjoyable.

Keywords: *Problem Based Learning, Flashcard Augmented Reality, Asseblr Edu Writing Description Text Skills, Indonesian Language Learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam hal membaca, menulis, dan memahami informasi secara kritis (Darwin & Saputra, 2024). Melalui kegiatan seperti diskusi, debat, menulis argumen, dan menganalisis

teks, siswa dilatih untuk menemukan ide utama, menilai pendapat orang lain, serta mengembangkan cara berpikir yang logis dan didukung oleh bukti.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis dianggap paling kompleks karena melibatkan kemampuan berpikir logis, penguasaan kosakata, serta keterampilan menyusun kalimat dan paragraf yang padu. Menulis merupakan kegiatan yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan reflektif, karena dalam menulis siswa harus mengorganisasikan ide, menganalisis informasi, serta menilai gagasan secara logis.

Dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat SMA, siswa diharapkan mampu menulis berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan untuk memaparkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara jelas dan terperinci, sehingga pembaca dapat membayangkan serta seakan-akan merasakan secara langsung hal yang digambarkan oleh penulis (Susyati, 2020). Pembelajaran teks deskripsi melatih siswa untuk memperhatikan detail, meningkatkan kepekaan observasi, serta memperkaya penggunaan kosakata dan majas dalam penulisan.

Meskipun menulis merupakan keterampilan penting, kenyataannya banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi. Hasil penelitian (Kelas & Sman, 2025), menunjukkan nilai yang diperoleh dari 20 siswa yang diuji berkisar antara 25 hingga 100, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X di SMAN 5 Padang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menulis teks deskripsi dengan struktur dan gaya bahasa yang baik. Selain itu, (Haryanti & Nugraha, 2022), menemukan bahwa proses pembelajaran menulis di sekolah masih bersifat konvensional, yaitu guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa variasi model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Akibatnya, kemampuan menulis siswa sulit berkembang karena kurangnya kesempatan untuk berpikir kritis dan berkreasi.

Terlebih lagi sejak diterapkannya kebijakan *full day school* yang menetapkan waktu pulang hingga pukul 16.00, kejenuhan belajar semakin tampak hingga mengibatkan siswa siswa tidak fokus. Hasil penelitian (Hasri et al., 2023), menunjukkan bahwa lebih dari 65% siswa SMA yang mengikuti sistem *full day school* mengalami kejenuhan belajar akibat padatnya jadwal dan lamanya waktu berada di sekolah. Kejenuhan tersebut ditandai dengan menurunnya motivasi, konsentrasi, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada jam pelajaran siang hingga sore hari.

Kejenuhan belajar adalah dimana suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat baik secara fisik maupun mental sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar (Hasri et al., 2023). Kejenuhan dalam belajar disebabkan oleh monotonnya metode pembelajaran yang digunakan guru. Sistem belajar yang terlalu panjang tanpa variasi model dan media pembelajaran yang menarik dapat menurunkan efektivitas belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Pernyataan ini didukung oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Tanjungbalai, di mana jawaban salah satu peserta didik pada menulis teks deskripsi, dari 33 peserta didik, terdapat 20 peserta didik yang masih keliru dalam menulis deskripsi, sedangkan 13 peserta didik lainnya sudah berusaha menulis dengan benar namun belum sepenuhnya sesuai dengan kaidah teks deskripsi. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mengembangkan ide secara rinci dan konkret. Kalimat yang ditulis cenderung masih bersifat umum dan belum menggambarkan objek secara jelas. Selain

itu, penggunaan kata sifat dan struktur kalimat deskripsi juga belum tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap ciri-ciri teks deskripsi masih perlu ditingkatkan melalui latihan menulis yang lebih terarah.

Selain itu, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa kejenuhan belajar siswa semakin meningkat akibat penerapan sistem *full day school*, di mana waktu belajar berlangsung hingga sore hari. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kehilangan fokus dan semangat belajar, terutama pada jam pelajaran terakhir. Rasa lelah dan bosan berdampak pada menurunnya motivasi menulis serta rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan menyusun teks deskripsi secara kreatif.

Salah satu model yang dapat mengatasi kejenuhan sekaligus meningkatkan kemampuan menulis adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami konsep melalui situasi dan permasalahan nyata yang disajikan sejak awal pembelajaran. Menurut (Hutagaol et al., 2024), PBL bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kolaborasi antarsiswa. Dalam penelitian yang telah dilakukan (Khairiyah et al., 2023) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII" menunjukkan bahwa penerapan PBL efektif meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 88,7% .

Model PBL relevan diterapkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi karena keduanya sama-sama menuntut pengamatan, analisis, dan penyusunan gagasan berdasarkan hasil observasi. Dengan demikian, penerapan PBL dalam pembelajaran menulis dapat membantu siswa mengurangi kejenuhan, meningkatkan partisipasi aktif, serta menghasilkan tulisan yang lebih kreatif dan bermakna.

Untuk menambah daya tarik pembelajaran, PBL dapat dipadukan dengan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam Pembelajaran. Menurut (Arsini & Kristiantari, 2022) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah *flashcard augmented reality* (AR). Media ini mengintegrasikan *flashcard dengan* teknologi *augmented reality* sehingga mampu menampilkan objek tiga dimensi, animasi, video, dan suara yang bersifat interaktif. Penggunaan *flashcard* AR dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mengamati dan berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Media *flashcard* berbasis AR dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pengembangan ide tulisan.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* layak diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mustaqim et al., 2017).

Salah satu platform yang mendukung pengembangan media *flashcard augmented reality* adalah *Assemblr Edu. Assemblr Edu* merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat, menampilkan, dan membagikan konten tiga dimensi berbasis *augmented reality* yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Jamilah Albanjar, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Tanjungbalai, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan terstruktur. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, terutama pada jam pembelajaran siang hari. Guru juga menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran

inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard augmented reality* berbasis *Assemblr edu* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa SMA kelas X.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut (Abraham & Supriyati, 2022), Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk menilai adanya hubungan sebab–akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, di mana peneliti secara sadar mengontrol serta mengubah variabel bebas selama pelaksanaan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard augmented reality* berbasis *Assemblr edu* , sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

Menurut (Sugiyono, 2024) Populasi adalah mencakup seluruh objek atau subjek yang menjadi fokus dalaam penelitian. Populasi dalam penelitian. ini mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai, yang berjumlah 280 siswa jumlah tersebut terbagi dalam delapan kelas, Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simpel Random Sampling*. Menurut (Sugiyono, 2024) Sampel adalah kegiatan dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Berdasarkan siswa secara keseluruhan yang ada pada poplasi yaitu 280 orang, Maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 2 kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan control. Proses pemilihan sampel dilakukan menggunakan sistem undian untuk memastikan pemilihan berlangsung objektif dan bebas bias. Berdasarkan hasil undian tersebut, kelas X-4 yang berjumlah 32 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, yang akan menerima perlakuan berupa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr edu*, Sementara itu kelas X-6 dengan jumlah yang sama dijadikan kelas kontrol, yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode Konvensional.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Menurut (Arikunto, 2010), teknik pengumpulan data merupakan cara atau prosedur yang ditempuh oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa tes tertulis berbentuk uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks deskrisi.Tes diberikan dalam bentuk lembar kerja peserta didik yang memuat tugas mengidentifikasi jenis majas serta menjelaskan makna kiasnya. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf 0,05, di mana nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality*. Penilaian kemampuan menulis teks deskripsi dilakukan berdasarkan beberapa aspek penting, yaitu kesesuaian tema, pengorganisasian ide pokok, kohesi dan koherensi antarkalimat dan paragraf, serta penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang meliputi tanda baca, konjungsi, dan penulisan kata. Keempat aspek tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyusun teks deskripsi secara runtut, jelas, dan komunikatif.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Statistik Kemapuan Menulis Teks Prosedur

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Error
Kontrol	32	61,87	6,94	1,24
Eksperimen	32	81,11	7,40	1,33

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen sebesar 81,11 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 61,87. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan mudah mengembangkan ide dalam bentuk tulisan deskriptif secara sistematis.

Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional tanpa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan menulis teks deskripsi belum maksimal. Adapun hasil kategori kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Kategori Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Kelas Kontrol

Rentang	Frekuensi	Persentase	Kategori
85-100	0	0 %	Sangat Baik
75–84	9	28,125%	Baik
65–74	5	15,625%	Cukup
55–64	10	31,25%	Kurang
0–54	8	25 %	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori kurang sebanyak 10 siswa (31,25%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa pada kelas kontrol masih tergolong belum optimal. Rendahnya kemampuan siswa disebabkan karena pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengembangkan ide, menyusun paragraf, dan mendeskripsikan objek secara rinci.

Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah dan pengamatan objek berbasis teknologi augmented reality sehingga siswa lebih mudah

memahami materi serta mengembangkan ide dalam menulis teks deskripsi. Distribusi kategori kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Kategori Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Kelas Eksperimen

Rentang	Frekuensi	Persentase	Kategori
85-100	12	37,5 %	Sangat Baik
75–84	16	50 %	Baik
65–74	4	12,5 %	Cukup
55–64	0	0 %	Kurang
0–54	0	0 %	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik sebanyak 12 siswa (37,5%) dan kategori baik sebanyak 16 siswa (50%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi secara lebih efektif. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu menyusun deskripsi secara rinci serta sistematis.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*.

Mean (E)	Mean (K)	T Hitung	T Tabel (0,05)	T Tabel (0,01)	Keputusan
61,87	81,25	12,11	2,00	2,65	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai t hitung sebesar 12,11, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00 dan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,65. Karena nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis teks deskripsi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang mencapai 81,11, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 61,87. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa serta didukung media berbasis teknologi mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan media *Flashcard Augmented Reality* membantu siswa memahami objek yang akan dideskripsikan secara lebih konkret sehingga mempermudah mereka dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan.

Perbedaan kemampuan menulis teks deskripsi juga terlihat pada aspek pengembangan tema dan ide pokok. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa mampu mengembangkan tema secara jelas dan sesuai dengan objek yang diamati. Siswa dapat mendeskripsikan objek secara rinci karena media *Augmented Reality* memberikan visualisasi yang menarik dan interaktif. Sebaliknya, pada kelas kontrol masih ditemukan siswa yang kesulitan

mengembangkan ide sehingga tulisan yang dihasilkan cenderung singkat dan kurang menggambarkan objek secara detail.

Pada aspek kohesi dan koherensi antarkalimat serta antarparagraf, siswa di kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dibandingkan siswa di kelas kontrol. Siswa mampu menyusun kalimat secara runtut dan saling berhubungan sehingga paragraf yang dihasilkan menjadi lebih padu dan mudah dipahami. Hal ini dipengaruhi oleh penerapan model *Problem Based Learning* yang melatih siswa untuk berpikir sistematis dalam memecahkan masalah dan menyusun gagasan. Sementara itu, pada kelas kontrol masih terdapat beberapa tulisan yang kurang terstruktur sehingga hubungan antargagasan belum tersusun secara logis.

Perbedaan juga terlihat pada penggunaan unsur kebahasaan dan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Siswa pada kelas eksperimen lebih tepat dalam menggunakan pilihan kata, tanda baca, huruf kapital, dan susunan kalimat deskriptif. Penggunaan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* membantu siswa memahami kosakata dan objek secara lebih jelas sehingga mereka lebih mudah menulis kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Sebaliknya, pada kelas kontrol masih ditemukan beberapa kesalahan dalam penggunaan ejaan, penulisan kata, dan tanda baca yang menyebabkan teks kurang rapi dan kurang komunikatif.

Perbedaan kemampuan menulis antara kedua kelas tersebut diperkuat melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 12,11 lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,00 dan pada taraf signifikansi 1% yaitu 2,65. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Dengan demikian, penerapan model dan media pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi secara lebih efektif, kreatif, dan sistematis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,11, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol hanya mencapai 61,87.

Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 7,68 lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 1,67 maupun pada taraf signifikansi 1% yaitu 2,39. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2025/2026.

Penerapan model dan media pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, baik dari aspek pengembangan tema, pengorganisasian ide pokok, kohesi dan koherensi antarkalimat maupun antarparagraf, serta penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang meliputi tanda baca, konjungsi, dan penulisan kata secara tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review.

Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800
Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
Darwin, D., & Saputra, D. G. (2024). The Role of Indonesian Language in Developing Critical Thinking Skills of Junior High School Students 16 Jambi City. MSJ : Majority Science Journal, 2(4), 119–127. https://doi.org/10.61942/msj.v2i4.262
Kelas, S., & Sman, X. D. I. (2025). Analisis kemampuan pemahaman teks deskripsi siswa kelas x di sman 5 padang. 10(1).
Haryanti, N., & Nugraha, R. (2022). Integrasi keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Jurnal Metalingua, 20(1). https://doi.org/10.36456/metalingua.v20i1.4782
Hasri, U. K., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya: Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap (Student Learning Saturation and Handling: Case Study of High School in Sidrap District). Pinisi Journal of Education, 3(3), 132.
Hutagaol, R. A., Simanjuntak, H., & Sitorus, P. J. (2024). JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Influence Of Problem Based Learning (PBL) Strategies In Improving Description Text Writing Skills In Students At HKBP Sidikalang SMP Pengaruh Strategi Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keterampila. 5(3), 498–506.
Khairiyah, H. H., Sobari, T., & Sahmini, M. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii. Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(5), 453–462. https://doi.org/10.22460/parole.v6i5.18229
Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Word Card and Picture Card Media in Indonesian Vocabulary Material. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 173–184.
Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). AUGMENTED REALITY. Edukasi Elektro, Vol. 1, No, 36–48.
Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantittatif, Kualitatif, dan R & D. Alfabeta.
Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi). Rineka Cipta.