

# Pengaruh media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi terhadap keterampilan menulis teks fabel peserta didik

Delia Marwah Azizah<sup>1</sup>, Dian Indihadi<sup>2</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl.Dadaha No.34-36, Indonesia

<sup>1</sup> [deliamarwah1@upi.edu](mailto:deliamarwah1@upi.edu) , <sup>2</sup> [dianindihadi@upi.edu](mailto:dianindihadi@upi.edu) , <sup>3</sup> [erwinsaputra@upi.edu](mailto:erwinsaputra@upi.edu)

## Abstract

This research is motivated by the phenomenon of Covid-19. Where almost all aspects of life are disrupted, one of them in the aspect of education. All educational facilities must carry out learning from home or distance learning (PJJ). Distance learning is carried out with the help of technology-based media such as laptops and cellphones. Where in this media can access a study room such as zoom, google meet, google classroom, and so on. However, students and educators are still not used to using online learning spaces. Because usually in the learning process do not use technology-based learning media. So that this event is an important turning point in mastering technology. One of the skills that students must have is writing skills. Where by writing, students can improve critical thinking skills (one of the skills that must be possessed in the 21st century). In addition, this research is also motivated by the low writing skills of students, due to the limitations of learning media that are less attractive. Therefore, the goal to be obtained from this research is to determine the effect of using application-based fairy tale learning media as one of the technology-based learning media on students' fable text writing skills. The method used is quantitative.

**Keywords :** (Text of fables, fairy tales, applications).

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena Covid-19. Dimana hampir seluruh aspek kehidupan terganggu, salah satunya dalam aspek pendidikan. Semua sarana pendidikan harus melakukan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan berbantuan media berbasis teknologi seperti laptop dan handphone. Dimana dalam media tersebut dapat mengakses sebuah ruang belajar seperti *zoom*, *google meet*, *google classroom*, dan sebagainya. Namun, dalam penggunaan ruang belajar *online* tersebut peserta didik maupun pendidik masih belum terbiasa. Karena biasanya dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga dengan adanya peristiwa tersebut menjadi titik balik pentingnya dalam menguasai teknologi. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik yakni keterampilan menulis. Dimana dengan menulis, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis (salah satu keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke-21). Selain itu, penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis pada peserta didik, dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik. Maka dari itu, tujuan yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi terhadap keterampilan menulis teks fabel peserta didik. Metode yang digunakan adalah kuantitatif.

**Kata Kunci:** (Teks fabel, dongeng, aplikasi).

## 1. Pendahuluan

Datangnya covid-19 secara tiba-tiba dapat dipandang sebagai sebuah fenomena yang menyedihkan bagi seluruh penduduk yang ada di berbagai belahan dunia. Hal tersebut didasarkan kepada terganggunya seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Tidak sedikit Negara yang terpaksa menutup sarana pendidikan mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi sekalipun, tidak terkecuali di Indonesia. Hal tersebut terpaksa dilakukan untuk mengurangi kontak fisik secara langsung dengan orang lain dan untuk menjaga kesehatan agar virus tersebut tidak semakin menyebar.

Namun, kondisi tersebut membuat keadaan semakin genting. Hal tersebut dikarenakan semua masyarakat harus segera dapat beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang ada. Salah satunya dalam dunia pendidikan harus menyiapkan sebuah pembelajaran dengan jarak jauh atau PJJ. Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah media berbasis *online* atau yang familiar disebut dengan pembelajaran *online*. Namun, kemampuan dalam pembelajaran *online* masih banyak peserta didik, pendidik bahkan dosen belum mahir dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Pembelajaran *online* dapat dipandang sebagai pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. (Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. 2020) Dengan pembelajaran *online* baik pendidik atau peserta didik memiliki waktu yang *flexibel* dalam pelaksanaannya. Adapun *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* diantaranya *google meet*, *google classroom*, *zoom*, *group whatsapp*, dan sebagainya.

Adanya fenomena Covid-19 dan pembelajaran *online* menyadarkan bahwa pentingnya penguasaan teknologi dimiliki oleh seseorang. Karena kita tidak akan pernah tau peristiwa yang akan terjadi di kemudian hari. Maka dari itu, penulis berniat untuk menerapkan media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam pembelajaran tatap muka untuk membantu dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dilakukan agar peserta didik dan pendidik terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada abad ke-21, terdapat empat keterampilan yang dianggap dapat memperkuat modal sosial (*social capital*) dan modal intelektual (*intellectual capital*) yang biasanya disingkat dengan 4C, yakni *communication*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *creativity*. (Andayani Y. 2018) Untuk dapat meningkatkan keterampilan tersebut seperti meningkatkan berfikir kritis dan berfikir kreatif, maka diperlukan sebuah wadah untuk dapat meningkatkannya. Seperti dengan kegiatan menulis, menulis dipandang sebagai salah satu kegiatan dengan melibatkan keahlian memaparkan hasil pemikiran serta kemampuan untuk merangkai kata-kata. (Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D, 2021)

Salah satu kegiatan menulis yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan berfikir kreatif adalah dengan menulis teks narasi. Hal tersebut didasarkan karena dengan teks naratif memiliki pengertian sebagai sebuah teks dimana menceritakan suatu peristiwa yang sedang terjadi atau sudah terjadi disusun secara kronologis. (Marliana, R., & Indihadi, D, 2020) Adapun dalam menulis teks naratif, terdapat empat struktur yang harus dipenuhi diantaranya orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. (Savitri dkk, 2022)

Salah satu jenis teks narasi yang sesuai dengan KD yang ada di kelas III yakni menulis dongeng. Terdapat media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran tersebut, yakni aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif. Dalam aplikasi terdapat berbagai dongeng yang dapat diakses. Namun, penulis menginginkan peserta didik untuk dapat menulis teks fabel, dimana fabel merupakan salah satu jenis dongeng yang menceritakan hewan seolah-olah berperilaku seperti manusia.

## 2. Metode

Metode penelitian dipandang sebagai dasar dalam penelitian yang memiliki peranan penting, hal tersebut dikarenakan keberhasilan dan kualitas hasil penelitian sangat ditentukan oleh peneliti dalam menentukan metode penelitiannya. (Suharsimi, A. 2006). Penelitian ini dilakukan di SDN Indihiang, Kabupaten Tasikmalaya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif dipandang sebagai sebuah metode penelitian dengan menggunakan kalkulasi angka-angka (numeric) (Mathar, 2013), penelitian ini metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh seorang peneliti dengan memberikan perlakuan atau treatment terhadap suatu objek penelitian dengan tujuan untuk membandingkan suatu kejadian saat belum diberi perlakuan dan sudah diberi perlakuan. (Jaedun, 2011) , penelitian ini menggunakan bentuk kuasi eksperimen yakni desain eksperimen yang dilakukan tanpa randomisasi (Khan, R. I., & Wulansari, W, 2021), namun masih menggunakan kelompok kontrol, dan desain *Nonequivalet Control Group Design* diartikan sebagai pelaksanaan eksperimen hanya pada kelompok tertentu saja dengan adanya kelompok pembanding. (Krishnan, 2022). Dimana desain penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan

kelas kontrol yang kemudian akan diberikan tes yang sama berupa *pre-test* dan *post-test*. Populasi sebanyak 100 peserta didik kelas III SDN Indihiang, terdiri dari 4 kelas. Diambil 50 peserta didik atau sebanyak 2 kelas menjadi sampel penelitian melalui teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa tes yang diberikan sebelum pembelajaran (*pre-test*) berguna untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan tes yang diberikan setelah pembelajaran (*post-test*) berguna untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes hasil belajar (*soal pre-test post-tes*). Soal yang akan digunakan di validasi terlebih dahulu oleh dosen, karena soal yang diberikan berupa produk tulisan peserta didik, bukan pilihan ganda yang harus membutuhkan uji coba, uji reliabilitas, dan sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis deskriptif dan statistik parametrik. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai mean, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Sedangkan statistik parametrik dilakukan untuk menguji hipotesis melalui uji-T dengan ketentuan data yang terkumpul berdistribusi normal dan data bersifat homoge dengan menggunakan *SPSS 26*. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50 dan uji homogenitas varian dilakukan melalui *Levene Statistic*.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Penggunaan data dalam analisis penelitian ini yakni hasil tes berupa tulisan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan teknik *random sampling*, penulis menggunakan dua kelas yakni III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III D sebagai kelas kontrol. Dimana peserta didik terdiri dari 25 di masing-masing kelas, sehingga jumlah keseluruhan peserta didik yakni 50. Pada kelas eksperimen, peserta didik diberikan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi dengan materi pembelajaran dalam 4.4 menyampaikan teks dongeng tentang kondisi alam dalam bentuk permainan peran secara mandiri dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian. (Kemendikbud, 2012). Sedangkan untuk kelas kontrol pada KD yang sama, peserta didik diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran (konvensional). Tes diberikan sebelum kegiatan belajar (*pre-test*) serta sesudah kegiatan pembelajaran (*post-test*) dengan jumlah soal sebanyak 1 essay. Kemudian hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif melalui program *SPSS 26* dan didapatkan hasil seperti dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Statistik Deskriptif**

|                             | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|-----------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| <b>Post-Test Eksperimen</b> | 25 | 10      | 15      | 12,44 | 1,294          |
| <b>Post-Test Kontrol</b>    | 25 | 9       | 15      | 12,12 | 1,563          |
| <b>Valid N (listwise)</b>   | 25 |         |         |       |                |

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat diketahui bahwa peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi, memiliki nilai rata-rata yakni 12,44 jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi (konvensional) yakni 12,12 atau terdapat selisih 0,32. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang sudah didapat berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji *normalitas* melalui program *SPSS 26* :

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas**

| Kelas | Test of Normality   |    |     |
|-------|---------------------|----|-----|
|       | Statistic           | df | Sig |
|       | <b>Shapiro-Wilk</b> |    |     |

|   |      |    |      |
|---|------|----|------|
| <b>Post-Test Eksperimen (Aplikasi)</b>  | ,943 | 25 | ,175 |
| <b>Post-Test Kontrol (Konvensional)</b> | ,941 | 25 | ,154 |

Dari tabel di atas, di dapatkan bahwa data tersebut terdistribusi normal, terlihat dari nilai signifikansi *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni 0,175 dan 0,154. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki signifikansi lebih dari 0,05. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui bahwa varian sampel bersifat sama atau homogen. Berikut hasil uji *homogenitas* melalui program *SPSS 26* :

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas**  
**Tests of Homogeneity of Variances**

|                                    |                                      | Levene Statistic | df 1 | df 2   | Sig  |
|------------------------------------|--------------------------------------|------------------|------|--------|------|
| <b>Hasil tulisan peserta didik</b> | Based on Mean                        | ,627             | 1    | 48     | ,432 |
|                                    | Based on Median                      | ,578             | 1    | 48     | ,451 |
|                                    | Based on Median and with adjusted df | ,578             | 1    | 47,996 | ,451 |
|                                    | Based on trimmed mean                | ,636             | 1    | 48     | ,429 |

Dari data diperoleh hasil melalui *Levene Statistic* dengan signifikansi 0,432 sehingga sig >0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa varian sampel bersifat sama atau homogen. Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 diketahui bahwa semua data dengan signifikansi >0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T- Test*. Hipotesis penelitian yakni  $H_a$  : Terdapat pengaruh media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi terhadap hasil tulisan teks fabel peserta didik. Kriteria pengambilan keputusan yaitu  $H_0$  ditolak apabila hasil dari uji *Independent Sample T-Test* pada significance two-sided <0,05  $H_a$  diterima. Sedangkan  $H_0$  dapat diterima jika pada uji significance two sided >0,05  $H_a$  ditolak. Berikut merupakan hasil dari uji *Independent Sample T-Test* :

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Idependent Sampel Test**  
**Independent Sample Test**

| Levene's Test dor Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |       |             |             |                 |                       |       | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|---|------|------------------------------|-------|-------------|-------------|-----------------|-----------------------|-------|---|-------|
|   |      | Significance                 |       |             |             |                 |                       |       |   |       |
| F                                       | Sig. | t                            | Df    | One-Sided p | Two-Sided p | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper                                     |       |
| <b>Equal variance s assumed</b>         | ,065 | ,801                         | 5,872 | 48          | <0,01       | <0,01           | 1,640                 | ,279  | 1,078                                     | 2,202 |
| <b>Equal variance</b>                   |      |                              | 5,872 | 47,98       | <0,01       | <0,01           | 1,640                 | ,279  | 1,078                                     | 2,202 |

---

**s not  
assumed/**

---

Tabel di atas menunjukkan hasil rekapitulasi analisis data *post-test* kelas eksperimen (III B) dengan kelas kontrol (III D). Diketahui dari sig two sided menunjukkan angka kurang dari  $<0,05$  yakni  $<0,01$ , hal tersebut memiliki arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tulisan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi terhadap hasil tulisan teks fabel peserta didik. Penggunaan aplikasi dongeng sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh referensi lebih banyak mengenai teks fabel yang akan dituliskannya. Aplikasi dongeng ini bernama Riri Cerita Anak Interaktif. Dimana di dalamnya terdapat beberapa dongeng salah satunya dongeng fabel. Fitur yang disajikan beragam, seperti *interactive books*, *picture books*, *videos*, dan *activity books*.

### 3.2. Diskusi

Peneliti menggunakan data *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keterampilan menulis teks fabel peserta didik. Data tersebut akan menunjukkan peningkatan keterampilan menulis teks fabel peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi. Adapun uji yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independet sample t-test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Jika dalam uji normalitas menunjukkan hasil data berdistribusi normal, kemudian uji homogenitas untuk menentukan apakah data yang didapatkan memiliki variasi homogen atau tidak. Jika setelah dilakukan uji homogenitas menunjukkan data memiliki variasi homogen, maka uji yang dilakukan selanjutnya yakni uji independent sample t-test.

### 4. Kesimpulan

Penelitian ini memiliki kesimpulan atas dasar pengujian hipotesis, analisis, serta pembahasan adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi terhadap hasil menulis teks fabel peserta didik kelas III SDN Indihiang. Hal tersebut terbukti dari penggunaan media dongeng fabel berbasis aplikasi pada kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih besar dari pada pembelajaran konvensional. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi lebih efektif untuk meningkatkan hasil menulis teks fabel peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### 5. Referensi

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131-146.
- Andayani, Y. (2018). Harapan dan tantangan implementasi pembelajaran ipa dalam konteks kompetensi keterampilan abad 21 di sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1).
- Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2021). Kesulitan dalam Menulis Karya Ilmiah. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 400-407.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109-115.
- Savitri, K. T. L., Nurjaya, I. G., & Yasa, I. N. (2022). Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Seririt. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 459-468.
- Suharsimi, A. (2006). metodologi Penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Mathar, M. (2013). Metode penelitian kuantitatif untuk ilmu perpustakaan.
- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12.
- Krishnan, P. (2022). A review of the non-equivalent control group post-test-only design. *Nurse researcher*, 30(3).S