



# PROSIDING SAMASTA

## Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

### PEMANFAATAN *VIRTUAL REALITY* PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS TANGGAPAN

D. Nurfajrin Ningsih<sup>1)\*</sup>, Arif Firmansyah<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>PBSI, FKIP, Universitas Suryakencana, Jalan Pasir Gede Raya Cianjur

<sup>2)</sup> SMKN 2 Cilaku, Jalan Perintis Kemerdekaan No.2

\*[dinni.unsur@gmail.com](mailto:dinni.unsur@gmail.com), [arsyahhid@gmail.com](mailto:arsyahhid@gmail.com)

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan VR (*virtual reality*) pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif. *Virtual reality* adalah teknologi yang dapat menampilkan objek seolah-olah seperti dalam dunia nyata. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa ke dalam lima kelompok kemudian diberikan video yang ada di youtube dan google expeditions. Kemudian siswa menonton video tersebut dengan bantuan *Virtual reality*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Cianjur, dan yang menjadi sumber datanya adalah siswa kelas IXA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dekriptif. Instrumen yang digunakan adalah instrumen pembelajaran dan instrumen nontes berupa foto dokumentasi dan angket. Angket berjumlah 10 pernyataan dengan lima pilihan jawaban. Berdasarkan hasil dan pembahasan sebanyak 81.11% *Virtual reality* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan.

**Kata kunci:** Menulis, Teks Tanggapan, *Virtual Reality*

#### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang ada di dunia. Perkembangan negara Indonesia ini dalam segala bidang, mulai dari bidang pariwisata, keamanan, perkantoran, teknologi informasi dan komunikasi, bahkan bidang pendidikan. Salah satu perkembangan di bidang pendidikan yang ada di Indonesia adalah digitalisasi materi sekolah dan pemanfaatan media/model pembelajaran berbasis teknologi (Sulistiyowati & Rachman, 2017). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Komara dalam (Ningsih, Adawiyah, & Munsir, 2019) guru harus berpikir tingkat tinggi dan mengintegrasikan

pembelajarannya dengan teknologi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Ningsih & Firmansyah, 2019). Menurut (Arsyad, 2013) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sedangkan (Sudjana & Rivai, 2009) media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang terdapat dalam komponen metodologi, salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar

siswa, dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi pembelajaran (Faozan & Wagiran, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Cianjur pada kelas IXA untuk mendeskripsikan pemanfaatan virtual reality pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di sekolah tersebut yang dilaksanakan pada tahun 2019 media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku teks bahasa Indonesia dan *handphone*. Kedua media tersebut tidak dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis, siswa akan bingung dengan apa yang akan mereka tulis, sehingga tak jarang pula dalam pembelajaran menulis tanggapan deskriptif membutuhkan waktu yang cenderung lama. Untuk meningkatkannya guru harus menyajikan model dan media yang efektif (Ningsih, 2018).

Sedangkan pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif, seperti pada penelitian Andriani (2009), Suaidah (2010), Purnomo (2013), Siburian (2013), Zahroh (2013), Utfiyati (2013), Rostami dan Hoveidi (2014), dapat diketahui bahwa keterampilan menulis teks tanggapan deskriptif dapat ditingkatkan melalui pendekatan tematik dengan media gambar (Muazinzah, 2015). Berbeda dengan beberapa penelitian tersebut penelitian ini tidak menggunakan media gambar tetapi menggunakan video dengan bantuan *virtual reality* (VR).

*Virtual reality* (VR) adalah teknologi yang dapat menampilkan objek ke dalam bentuk virtual tiga dimensi, dimana pengguna teknologi ini dapat merasakan sesuatu, seolah-olah seperti dalam dunia nyata. Menurut Shields

mengungkapkan VR sebagai suatu simulasi yang dihasilkan komputer atau presentasi dari lingkungan dimana pengguna mengalami rasa kehadiran fenomenologis atau keterlibatan dalam lingkungan (Jasuli & Fitriani, 2018). Virtual reality (VR) adalah teknologi berbasis komputer yang mengkombinasikan perangkat khusus input dan output agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya seolah-olah berada pada dunia nyata. VR memungkinkan pengembang dalam membuat lingkungan virtual dengan cara potensial sebagai simulasi. Visualisasi- visualisasi yang terjadi pada dunia maya (*virtual world*) pada saat menggunakan VR terdiri dari secara pandangan (*visual*), secara pendengaran (*auditory*) ataupun rangsangan-rangsangan lainnya. Sistem koordinat 3D pada VR menganut sistem koordinat kartesian, hal ini dikarenakan pengguna dapat melihat obyek dalam dunia maya dalam segala penjuru mulai dari atas, bawah, kiri, kanan, belakang ataupun depan. Untuk melihat obyek dari sisi kiri atau kanan digunakan sumbu X, untuk melihat obyek dari atas atau bawah digunakan sumbu Y dan untuk melihat obyek dari jauh atau dekat digunakan sumbu Z (Sulistiyowati & Rachman, 2017) Virtual Reality (VR) tidak hanya memiliki kemampuan untuk menarik kita ke dunia yang baru, tetapi juga memiliki kapasitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuka potensi pembelajaran lebih dari sebelumnya.

Penelitian terdahulu mengenai VR pernah dilakukan oleh (Sulistiyowati & Rachman, 2017) yang berjudul "Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika tingkat Sekolah Dasar". Penelitian tersebut

mengembangkan aplikasi pembelajar matematika untuk tingkat Sekolah Dasar berbasis teknologi Virtual Reality. Dengan teknologi Virtual Reality ini anak diajak bermain dan belajar sehingga anak mampu mengerjakan soal matematika dengan cara yang menyenangkan. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus” oleh (Saurik, Purwanto, & Hadikusuma, 2019) Penelitian ini mengambil studi kasus gedung yang terdapat pada salah satu perguruan tinggi swasta di Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi VR dengan output mobile untuk gedung kampus beserta tata ruang secara imersif dan penanganan konten informasi dinamis didalamnya. Penanganan konten informasi dinamis dapat diwujudkan dengan penggunaan gyroscope untuk pergerakan VR dan konten penyedia informasi untuk teks dan gambar.

Sejalan dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini juga menggunakan media VR, tetapi penerapannya di Sekolah Menengah Pertama pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat di ukur dengan angka. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan tidak dipaksakan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang telah diteliti (Prabowo & Heriyanto, 2013). Penelitian deskriptif adalah penelitian terhadap

masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu populasi yang meliputi kegiatan penilaian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan ataupun prosedur (Sudaryono, 2017). Metode deskriptif kualitatif merupakan metode pengolahan data melalui cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IXA SMP Muhammadiyah Cianjur dalam pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif menggunakan VR. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrument pembelajaran dan instrumen nontes. Instrumen pembelajaran meliputi silabus, RPP, dan buku pelajaran. Sedangkan instrumen nontes yang digunakan berupa dokumentasi foto, dan hasil angke. Angket yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban yakni (SS) sangat setuju, (S) setuju, (KS) kurang setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif menggunakan VR menggunakan teknik analisis kualitatif dengan mendeskripsikan hasil angket setelah pembelajaran berlangsung. Berikut ini pedoman yang digunakan untuk mendeskripsikan angket hasil pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif (Manaf, 2013).

Tabel 1. Pedoman analisis angket

Jawaban	Keterangan
0 % - 19, 99 %	Sangat Tidak Setuju
20 % - 39, 99 %	Tidak Setuju
40 % - 59, 99 %	Kurang Setuju
60 % - 79, 99 %	Setuju

80 % - 100 % Sangat Setuju

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IXA SMP Muhammadiyah Cianjur dalam pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif menggunakan VR. Siswa diberikan materi mengenai teks tanggapan kemudian dibagi menjadi 5 kelompok untuk praktik menulis teks tanggapan deskriptif dengan melihat tayangan video yang ada di youtube dan aplikasi google expeditions. Dengan bantuan VR siswa lebih mudah mendeskripsikan apa yang terjadi dalam video tersebut. Siswa seperti merasakan langsung dan larut dalam tayangan video. Kemudian siswa menuliskan hasil pengalamannya dalam bentuk teks tanggapan deskriptif.

Setelah pembelajaran berlangsung, untuk mendeskripsikan pemanfaatan VR pada pembelajaran siswa diberikan angket. Angket yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban yakni (SS) sangat setuju, (S) setuju, (KS) kurang setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju. Di bawah ini hasil angket pada pembelajaran menulis teks tanggapan.

Tabel 2 Hasil Angket

N O	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Jumlah
		SS	S	KS	TS	STS	
1	Saya terlibat dalam pembelajaran menulis teks tanggapan	41,9 %	46,4 %	-	-	-	88,3 %
2	Saya	25,	51	5	-	-	83,

.	sungguh-sungguh	8 %	,6 %	,8				2 %
.	mengikuti							
.	pembelajaran							
.	menulis Teks tanggapan dengan VR.							
3	Pembelajaran dengan VR	38,7 %	31,7 %	9,7 %	2,5 %	-		81,9 %
.	membuat saya aktif							
4	Pembelajaran dengan VR tidak membosankan.	-	6,4 %	1,9 %	3,7 %	9,7 %		69,7 %
5	Saya berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat memahami materi.	29 %	41,2 %	9,7 %	1,3 %			81,2 %
6	Menulis tanggapan dengan VR membuat saya bersemangat	19,3 %	46,4 %	1,7 %	1,3 %			78,7 %
7	Menulis tanggapan lebih mudah dengan bantuan VR.	48,3 %	36,1 %	3,9 %	-			88,3 %
8	Saya masih kesulitan menulis tanggapan dengan VR	-	6,4 %	2,1 %	2,6 %			69,7 %
9	Saya merasa senang menulis tanggapan dengan VR	48,3 %	36,1 %	3,9 %	-			88,3 %
10	Saya lebih tertarik pada pembelajaran menulis	32,2 %	41,2 %	7,8 %	1,3 %			82,5 %

	setelah menggunakan VR.						
--	-------------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil angket di atas pada pernyataan ke-1 sebanyak 88,3 siswa terlibat dalam pembelajaran menulis teks tanggapan, artinya semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-2 sebanyak 83,2% siswa sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran menulis teks tanggapan dengan VR, artinya semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-3 sebanyak 81,9% pembelajaran dengan VR membuat siswa aktif, artinya semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-4 sebanyak 69% pembelajaran dengan VR tidak membosankan, artinya siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-5 sebanyak 81,2% siswa berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat memahami materi, artinya siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-6 sebanyak 78,7% pembelajaran menulis teks tanggapan dengan VR membuat siswa bersemangat, artinya semua siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-7 sebanyak 88,3% menulis teks tanggapan lebih mudah dengan bantuan VR, artinya semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan ke-8 sebanyak 69,7% siswa kesulitan dalam menulis teks tanggapan, artinya semua siswa setuju dengan pernyataan tersebut. Hal tersebut dilatar belakangi oleh terbatasnya jumlah VR yang digunakan sehingga siswa harus bergiliran menggunakannya. Pernyataan ke-9 sebanyak 88,3% siswa senang menulis teks tanggapan, artinya semua siswa setuju dengan pernyataan tersebut.

Dan pernyataan ke-10 sebanyak 82,5% siswa lebih termotivasi pada pembelajaran menulis setelah menggunakan VR, artinya semua siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Berdasarkan sepuluh pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa 81,11% siswa sangat setuju VR dimanfaatkan pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah peneliti bahas di atas, maka VR pada pembelajaran menulis teks tanggapan dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam lima kelompok kemudian diberikan video yang ada di youtube dan google expeditions. Siswa menonton video tersebut dengan bantuan VR. Berdasarkan hasil angket pembelajaran sebanyak 81,11% siswa sangat setuju VR dijadikan salah satu alternatif media dan dimanfaatkan pada pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif.

### REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Faozan, N. A., & Wagiran. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Tanggapan Deskriptif Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing. *Jurnal Lingua*, (1), 83–91. <https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8695/5724>.
- Jasuli, & Fitriani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Public Speaking Berbasis Teknologi Virtual Reality (VR) pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Didaktika*, 25(1), 46–65. <https://doi.org/http://journal.umg.ac.id/>

- [index.php/didaktika/article/view/694](https://www.slideshare.net/AbdulManap/contoh-analiskuesioner).  
Manaf, A. (2013). Contoh analisis kuesioner. Retrieved from Slide share website:  
<https://www.slideshare.net/AbdulManap/contoh-analiskuesioner>
- Muazinzah, D. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Deskriptif Melalui Teknik Kalimat Mengalir Dengan Media Gambar. *Lingua Unnes*, 11(2), 1–16.
- Ningsih, D. N. (2018). PENGGUNAAN MIND MAP DENGAN MEDIA LAGU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN.pdf. *Siloka*, 294. Cianjur: Unsur Press.
- Ningsih, D. N., Adawiyah, A., & Munsu, M. F. (2019). CHARACTER VALUE INTERNALIZATION IN LEARNING TO POEM. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN*, 40–46. Retrieved from  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Ningsih, D. N., & Firmansyah, A. (2019). PENGGUNAAN MEDIA CARTOON STORY MAKER PADA PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT. *3rd CONNECTS 2019 "Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0."* Cianjur: Unsur Press.
- Prabowo, A., & Heriyanto. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-BOOK) oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 1–9.  
<https://doi.org/http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip>
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sulistiyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah*, 3(1), 37–44.