



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *PENDEKAR-VR*  
(PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BERBASIS  
*VIRTUAL REALITY*) BERBANTU PLATFORM MILLEALAB  
PADA KELAS VII SMP**

**TESIS**

**Disusun sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**Oleh**

**Alfi Ardhiati Solikhah  
NIM 2320104005**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
AGUSTUS 2025**



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *PENDEKAR-VR*  
(PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BERBASIS  
*VIRTUAL REALITY*) BERBANTU PLATFORM MILLEALAB  
PADA KELAS VII SMP**

**TESIS**

**Disusun sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**Oleh**

**Alfi Ardhiati Solikhah  
NIM 2320104005**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
AGUSTUS 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Pendekar-VR* (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*) Berbantu Platform MilleaLab pada Kelas VII SMP” oleh Alfi Ardhiati Solikhah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Purwokerto, Juli 2025

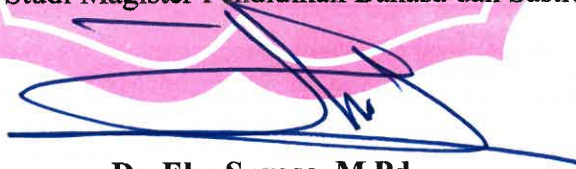
Pembimbing,



**Prof. Dr. Sukirno, M.Pd.**  
NIP 195607211984031001

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



**Dr. Eko Suroso, M.Pd.**  
NIK 2160103

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Alfi Ardhiati Solikhah  
NIM : 2320104005  
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Program Pascasarjana  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Pendekar-VR  
(Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Virtual Reality) Berbantu Platform MilleaLab pada Kelas VII SMP

Telah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji 1 : Dr. Eko Suroso, M.Pd.  
2160103

Penguji 2 : Dr. Kuntoro, M.Hum.  
2161127

Penguji 3 : Prof. Dr. Sukirno, M.Pd.  
195607211984031001

Ditetapkan : di Purwokerto  
Tanggal : 16 Juli 2025

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Dr. H. Kuntoro, M. Hum.  
NIK. 2161127

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfi Ardhiati Solikhah

NIM : 2320104005

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Program Pascasarjana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 28 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



*Alfi Ardhiati Solikhah*  
Alfi Ardhiati Solikhah  
NIM 2320104005

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfi Ardhiati Solikhah  
NIM : 2320104005  
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Program Pascasarjana  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Jenis Karya : Tesis

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengembangan Bahan Ajar *Pendekar-VR* (Pembelajaran Teks Deskripsi berbasis *Virtual Reality*) pada Kegiatan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihinformatkan, mengelola, dalam bentuk pengkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal : 28 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Alfi Ardhiati Solikhah

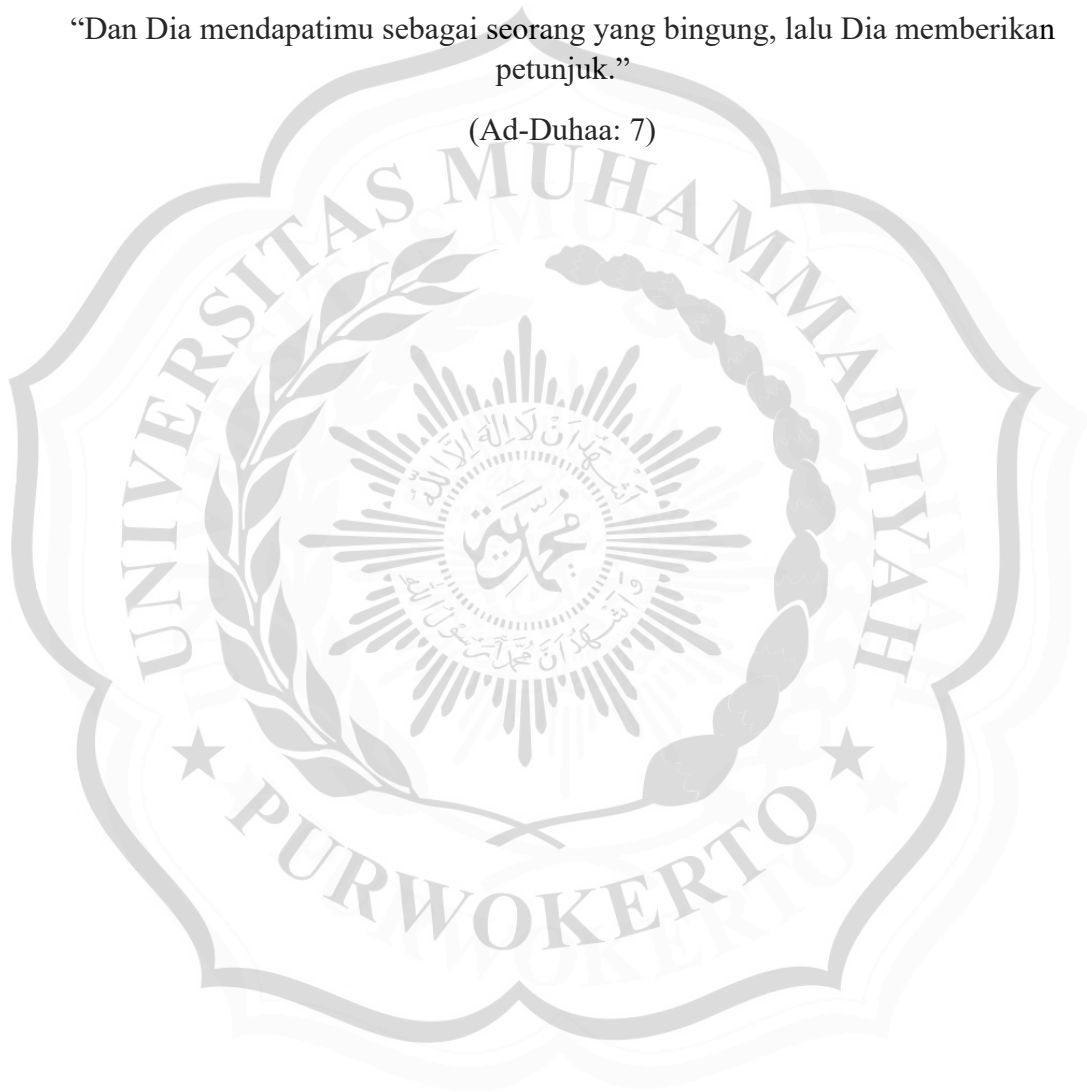
## MOTO

“Tuhanmu tiada meninggalkan kamu dan tiada (pula) benci kepadamu.”

(Ad-Duhaa: 3)

“Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk.”

(Ad-Duhaa: 7)



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah Swt. atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Pendekar-VR* (Pembelajaran Teks Deskripsi berbasis *Virtual Reality*) pada Kegiatan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP” sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik tentu tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

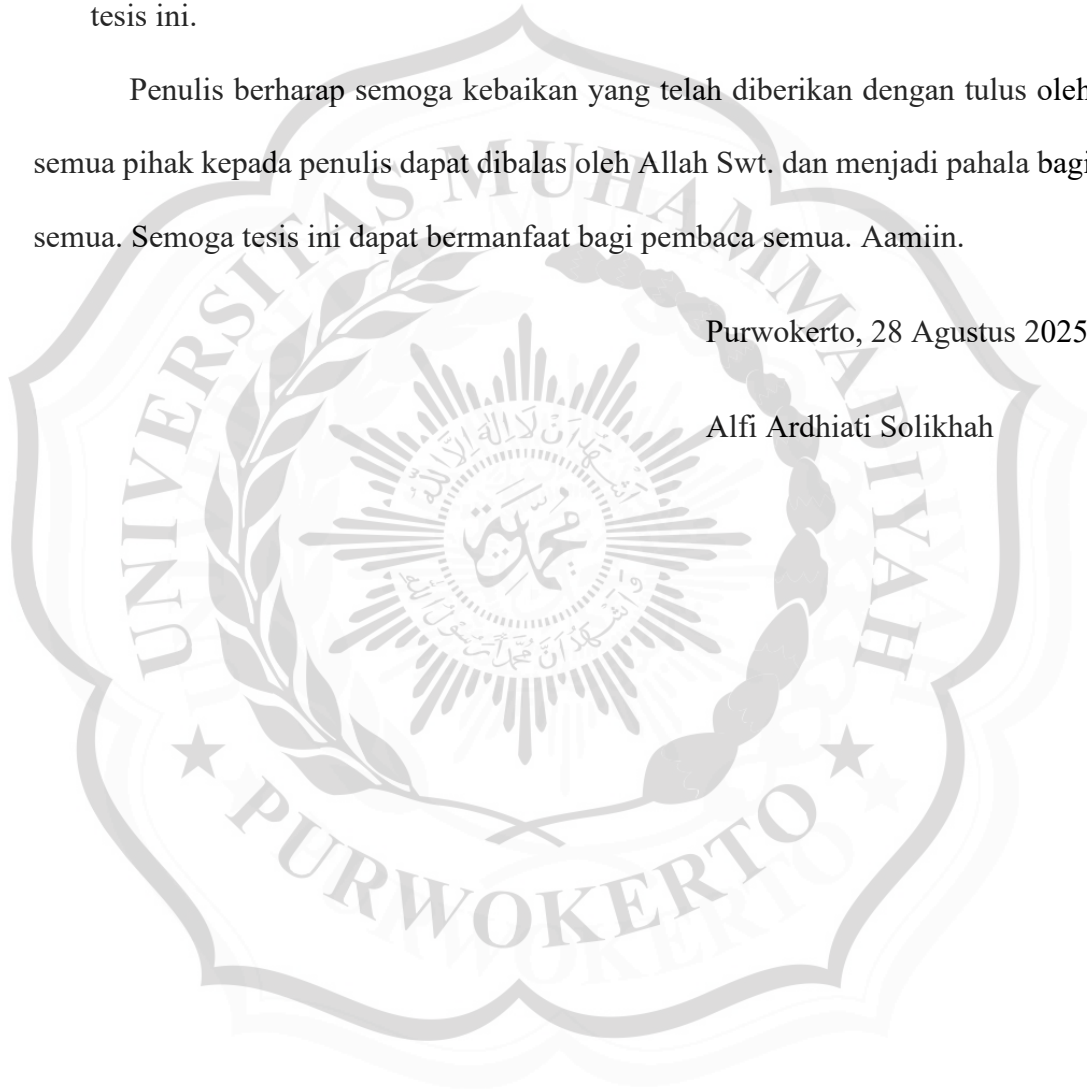
1. Prof. Jebul Suroso, S.Kep., M.Kep., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah menerima penulis untuk menimba ilmu di UMP.
2. Dr. Kuntoro, M.Hum., Direktur Program Pascasarjana yang telah menerbitkan SK Pembimbingan tesis.
3. Dr. Eko Suroso, M.Pd., Ketua Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang telah memberikan arahan selama penulis menjalani proses perkuliahan.
4. Prof. Dr. Sukirno, M.Pd., Dosen Pembimbing Tesis yang telah membimbing, membekali, serta meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran selama penulis menyusun tesis.
5. Dewan Penguji Tesis Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

6. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang selama ini telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penyusunan tesis ini.

Penulis berharap semoga kebaikan yang telah diberikan dengan tulus oleh semua pihak kepada penulis dapat dibalas oleh Allah Swt. dan menjadi pahala bagi semua. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Aamiin.

Purwokerto, 28 Agustus 2025

Alfi Ardhiati Solikhah



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendekar-VR (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*) Berbantu Platform MilleaLab Pada Kelas VII SMP” ini dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar berbasis teknologi *virtual reality* atau biasa disebut VR. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Telah marak saat ini perkembangan teknologi seiring berkembangnya zaman. Sebagai praktisi pendidikan maka perlu mengikuti perkembangan zaman tersebut agar dapat mengintegrasikannya pada kegiatan belajar mengajar.

Maka dari itu Pendekar-VR ini dikembangkan dengan harapan dapat menambah variasi bahan ajar untuk menstimulus kegiatan menulis teks deskripsi bagi siswa sekaligus dapat menambah wawasan literasi digital bagi siswa. Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memenuhi harapan pembaca.

Purwokerto, 28 Agustus 2025

Alfi Ardhiati Solikhah

## ABSTRAK

Solikhah, Alfi Ardhiati. 2025. “Pengembangan Bahan Ajar *Pendekar-VR* (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*) Berbantu Platform MilleaLab Pada Kelas VII SMP”. Tesis, Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Dosen Pembimbing Prof. Dr. Sukirno, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan bahan ajar “Pendekar-VR” (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*) dan menelisik kelayakan serta keefektifan penggunaan bahan ajar tersebut untuk kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII tingkat SMP. Menurut beberapa ilmuwan, keterampilan menulis teks deskripsi sangat berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan berbahasa di antaranya yaitu memperkaya kosakata siswa, melatih penggunaan bahasa yang efektif, serta mengembangkan kemampuan menulis yang sistematis namun masih pada tahap pengamatan sederhana. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif sehingga terdapat penginterpretasian angka serta bukan angka. Dari hasil uji kelayakan, bahan ajar ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar menulis teks deskripsi. Adapun hasil dari uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi keduanya menyatakan bahan ajar ini dapat diujicobakan kepada siswa. Setelah diujicobakan bahan ajar “Pendekar-VR” terbukti efektif memberikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel penelitian. Nilai signifikansi 0.026 yang lebih kecil dari alpha 0.05 memungkinkan peneliti untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan hasil tersebut penelitian ini dapat ditindaklanjuti baik untuk dapat penggunaan bahan ajar yang diteliti serta dapat juga untuk penelitian lebih lanjut yang dikembangkan pada topik yang lebih luas lagi agar lebih tersebar kebermanfaatannya.

**Kata kunci:** menulis, teks deskripsi, *virtual reality*, millealab

## ABSTRACT

Solikhah, Alfi Ardhiati. 2025. "The Development of *Pendekar-VR* (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Virtual Reality) Teaching Material with MilleaLab Platform for 7<sup>th</sup> Grade of Junior High School". Thesis, Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Master Program, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Supervisor Prof. Dr. Sukirno, M.Pd.

This research explain the development of teaching material called "Pendekar-VR" (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Virtual Reality: Virtual Reality-Based Learning for Descriptive Text Writing Lesson). At that poin, it also examine the feasibility and effectiveness of using this teaching material to write descriptive text for seventh-grade junior high school students. According to several statements, descriptive text writing skills have a significant impact on improving language skills, include for enriching students' vocabulary, practicing effective language use, and developing systematic writing skills, but it is still at the simple observation level. This research is development research, as known as RnD (Research and Development) with 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The data in this research are quantitative and qualitative data that interpretate by numbers and non-numbers. Furthermore, the results are the feasibility test showed feasible and effective as a teaching material for descriptive text writing lesson. The results of the feasibility test from media experts and material experts said that this teaching material can be tested on students. After being tested, the "Pendekar-VR" teaching material was proven that it is effective in providing significant differences between the two groups of research samples. The significance value is 0.026, which is smaller than the alpha value of 0.05, it allows the researcher to reject the zero hypothesis and accept the alternative hypothesis, which states that there is a significant difference in average learning outcomes between the control class and experimental class. The results suggest that this research can be followed up for using this teaching material in the class of writing descriptive text or can be expand the other reasearch with the same topic that has more possible variable to get another useful insight for education field.

**Keywords:** writing lesson, descriptive text, virtual reality, millealab

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
MOTO .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
PRAKATA .....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Penelitian .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Definisi Operasional.....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>21</b>
A. Kajian Teoretis .....	21
1. Bahan Ajar .....	21
a. Pengertian Bahan Ajar .....	21
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	22
c. Tujuan Bahan Ajar .....	24
2. <i>Virtual Reality</i> dalam Pembelajaran.....	25
a. Konsep <i>Virtual Reality</i> .....	25
b. Keunggulan <i>Virtual Reality</i> dalam Pembelajaran.....	26
3. Teks Deskripsi.....	28
a. Hakikat Teks Deskripsi .....	28
b. Karakteristik Teks Deskripsi.....	29
c. Struktur Umum Teks Deskripsi .....	30
d. Ciri-ciri Kebahasaan Teks Deskripsi .....	31
4. Platform MilleaLab .....	32
a. Pengertian MilleaLab .....	32
b. Fitur dan Keunggulan MilleaLab .....	33
5. Karakteristik Siswa SMP Kelas VII.....	34
a. Perkembangan Kognitif.....	34

b. Kebutuhan Pembelajaran.....	34
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	35
C. Kerangka berpikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Model Pengembangan .....	41
B. Prosedur Pengembangan .....	43
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	43
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	44
3. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	44
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Jenis Data dan Sumber Data .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Instrumen Penelitian.....	48
1. Wawancara.....	48
2. Angket .....	50
3. Tes .....	54
G. Teknik Analisis Data .....	55
1. Analisis Validitas .....	55
2. Analisis Efektivitas .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Pengembangan.....	59
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	59
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	62
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	67
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	76
B. Pembahasan Masalah .....	94
1. Pengembangan Bahan Ajar “Pendekar-VR” .....	94
2. Kelayakan Bahan Ajar.....	96
3. Efektivitas Bahan Ajar .....	97
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>103</b>
1. Simpulan.....	103
2. Saran.....	104
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru .....	48
Tabel 3.2: Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Siswa.....	49
Tabel 3.3: Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik .....	50
Tabel 3.4: Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3.5: Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	52
Tabel 3.6: Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Menulis Teks Deskripsi .....	54
Tabel 3.7: Konversi Nilai Skala Lima .....	55
Tabel 3.8: Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	56
Tabel 3.9: Kriteria Penskoran Angket Validasi .....	57
Tabel 3.10: Indikator Hasil Belajar Siswa .....	58
Tabel 4.1: Hasil Angket Validasi Materi .....	75
Tabel 4.2: Hasil Angket Validasi Media .....	79
Tabel 4.3: Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Skala Kecil) .....	82
Tabel 4.4: Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Skala Besar) .....	84
Tabel 4.5: Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.6: Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	88
Tabel 4.7: Hasil Uji Normalitas .....	89
Tabel 4.8: Hasil Uji Homogenitas .....	90
Tabel 4.9: Hasil Uji Efektivitas.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan 4D .....	43
Gambar 4.1 Aplikasi MilleaLab Creator di PC/Laptop .....	62
Gambar 4.2 Persiapan Kelas Virtual .....	64
Gambar 4.3 Pemilihan Karakter Pendekar VR .....	64
Gambar 4.4 Pemilihan Objek Tempat dan Elemen Lingkungan .....	65
Gambar 4.5 Penyusunan Skenario “Taman Nasional Komodo” .....	66
Gambar 4.6 Penyusunan Skenario “Desa Wae Rebo” .....	67
Gambar 4.7 Penyusunan Skenario “Pantai Kuta” .....	67
Gambar 4.8 Fitur <i>Environment</i> (Lingkungan).....	70
Gambar 4.9 Fitur <i>Environment</i> (Langit) .....	71
Gambar 4.10 Fitur <i>Background Music</i> .....	71
Gambar 4.11 Fitur <i>Interaction</i> .....	72
Gambar 4.12 Penentuan <i>Lighting</i> Skenario “Taman Nasional Komodo” ....	73
Gambar 4.13 Penentuan <i>Lighting</i> Skenario “Desa Wae Rebo” .....	74
Gambar 4.14 Penentuan <i>Lighting</i> Skenario “Pantai Kuta” .....	74

