

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Inovasi dalam pembelajaran penting dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran keterampilan menulis. Materi pertama yang harus dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP adalah Teks Deskripsi dengan tujuan akhir siswa dapat menulis teks deskripsi sesuai dengan kaidahnya. Menulis teks deskripsi penting sebagai keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa yakni kemampuan mengobservasi objek secara detail dan sistematis. Selain itu, melalui belajar Teks Deskripsi siswa juga dapat meningkatkan kepekaannya terhadap karakteristik suatu objek dan mengidentifikasi ciri khusus objek tersebut. Keterampilan menulis teks deskripsi berguna untuk mengembangkan kemampuan pengamatan pada siswa yang merupakan sebuah kemampuan mendasar yang perlu diasah sedini mungkin (Dalman, 2016).

Selain itu, keterampilan menulis tersebut juga 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 (Tarigan, 2018). Penjelasan tersebut juga diperkuat dengan pernyataan Kemendikbud pada Pedoman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs (2016) yang menyebutkan bahwa keterampilan

menulis teks deskripsi ini sebagai penunjang pembelajaran lainnya. Teks deskripsi juga menjadi mata pelajaran prasyarat yang perlu dilewati sebelum menuju pembelajaran pada materi-materi selanjutnya. Keterampilan menulis teks deskripsi dapat membantu pemahaman dalam mata pelajaran lain, meningkatkan kemampuan membuat laporan, serta mendukung pembelajaran berbasis observasi. Tidak hanya keterampilan terukur saja yang dapat terasah melalui kegiatan menulis teks deskripsi, tetapi juga membangun karakter. Menulis teks deskripsi dapat melatih ketelitian dan kecermatan, mengembangkan sikap objektif, serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan (Suherli dkk, 2017).

Meski begitu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis teks deskripsi, di antaranya sejauh mana penguasaan siswa-siswi kita terhadap keterampilan menulis teks deskripsi, serta apa saja kendala-kendala yang kerap terjadi pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan menulis deskriptif siswa SMP masih pada kategori cukup yakni pada nilai 65-75 (Nurgiyantoro, 2018). Adapun kesulitan utama yaitu pada pengembangan ide dan penggunaan bahasa, serta adanya variasi kemampuan antar siswa yang cukup tinggi. Selain itu, Slamet (2019) juga menyebutkan dalam bukunya bahwa 45% siswa mengalami kesulitan pada bagian struktur teks, 38% terdapat kesalahan pada aspek kebahasaan, dan 35% kesalahan pada mekanisme penulisan.

Dalam hal lain, Nugroho (2018) juga menjabarkan bahwa terdapat kendala dalam metode pembelajaran, antara lain yaitu pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi bahan pembelajaran, dan minimnya praktik menulis teks deskripsi. Kendala-kendala yang dijabarkan di atas tentu muncul bukan tanpa sebab. Beberapa hal yang mendasari munculnya permasalahan dalam menulis teks deskripsi, di antaranya penyebab dari faktor eksternal yang meliputi metode pembelajaran, bahan pembelajaran, serta lingkungan belajar. Abidin (2019) menyatakan beberapa penyebab dari segi metode pembelajaran yakni pembelajaran masih bersifat konvensional, kurangnya latihan menulis yang intensif, serta minimnya umpan balik dari guru. Selain itu, Sadhono (2016) menyampaikan bahwa bahan pembelajaran juga turut menjadi penyebab munculnya permasalahan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Hal itu dapat diidentifikasi dari keterbatasan bahan pembelajaran yang menarik, kurangnya contoh teks deskripsi yang berkualitas, dan minimnya penggunaan bahan visual sebagai stimulus menulis.

Adapun sebab eksternal ke tiga yaitu dari segi lingkungan belajar yang meliputi suasana kelas yang kurang kondusif, minimnya dukungan literasi di rumah, dan terbatasnya akses terhadap sumber bacaan yang beragam (Nurgiyantoro, 2016). Dari uraian yang telah disebutkan sebelumnya, maka perlu ada inovasi nyata untuk memberi suplemen tambahan pada pembelajaran teks deskripsi. Solusi tersebut yakni dengan menambah variasi pada kebutuhan bahan ajar menulis teks deskripsi.

Beberapa bahan ajar tentu sudah familiar dan banyak ditemukan. Namun, pada penelitian ini akan menelisik bahan ajar berbasis teknologi yang paling kekinian. Bahan ajar yang kekinian tentu lebih relevan dengan perkembangan siswa sesuai zaman yang menjadi latar waktu tumbuh kembangnya. Terlebih jika menengok pada kendala pembelajaran menulis teks deskripsi yakni minimnya penggunaan bahan visual stimulus menulis. Maka dari itu, teknologi masa kini diyakini dapat menjawab kesulitan tersebut. Sebab inovasi-inovasi terus bermunculan seiring dengan kebutuhan manusia khususnya dalam dunia pendidikan. Selain itu, penting pula bagi seorang guru untuk memahami perkembangan zaman dan mengenalkan berbagai kemajuan teknologi melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bersama siswanya. Salah satu inovasi terkini yakni teknologi VR (*Virtual Reality*).

*Virtual Reality* (selanjutnya disebut VR) adalah suatu teknologi yang dapat menampilkan objek ke dalam bentuk virtual tiga dimensi (selanjutnya disingkat menjadi 3D), membuat pengguna teknologi ini dapat merasakan sesuatu seolah-olah seperti dalam dunia nyata. Menurut Shields, VR merupakan suatu simulasi yang dihasilkan komputer atau presentasi dari lingkungan di mana pengguna mengalami rasa kehadiran fenomenologis atau keterlibatan dalam lingkungan (Jasuli & Fitriani, 2018). Visualisasi yang terjadi pada dunia maya (*virtual world*) pada saat menggunakan VR terdiri secara pandangan (*visual*), secara pendengaran (*auditory*) ataupun rangsangan-rangsangan lain seperti reaksi dari sensor penglihatan yang memberi sensasi seperti merasakan sesuatu yang ada dalam dunia maya

tersebut. Pemanfaatan bahan pembelajaran berbasis VR ini juga perlu ditunjang dengan perangkat seperti VR *box/headset* VR/kacamata VR.

Bahan pembelajaran berbasis VR (*Virtual Reality*) ini dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Dengan bahan tersebut diharapkan akan lebih membuat siswa antusias dari pada bahan pembelajaran sebelumnya lebih sering hanya memanfaatkan *handphone* saja. Bahan tersebut tentu kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis, justru jika siswa *browsing* menggunakan *handphone* untuk mencari referensi atau sumber, ada beberapa siswa yang kemudian menjiplak tulisan orang lain dari internet, dan tidak menumbuhkan idenya sendiri dalam menulis. Sehingga tak jarang ditemui ketika pembelajaran menulis teks deskripsi siswa kesulitan mendapat stimulus untuk menulis teks deskripsi. Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru harus menyajikan bahan dan bahan pembelajaran yang efektif (Ningsih, 2018).

Dengan berbagai keunggulan VR yang telah diuraikan di atas, maka sejalan dengan kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran teks deskripsi yang tercantum pada kurikulum Merdeka pada fase D jenjang SMP kelas VII. Pembelajaran menulis Teks Deskripsi memerlukan banyak stimulasi yang harus didapat oleh siswa agar dapat menghasilkan tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan teks deskripsi. Stimulasi-stimulasi tersebut tidak cukup hanya didapatkan dari lingkungan sekitar yang mungkin sudah sering mereka temukan, sehingga kurang memberikan ketertarikan khusus. Di sisi lain, sedikit kemungkinan jika pada setiap langkah menulis teks siswa harus diajak

untuk menemui objek-objek yang menjadi bahan tulisan mereka secara langsung. Sebab setiap siswa juga memiliki ketertarikan sendiri terhadap apa yang akan mereka tulis. Maka dari itu, di sinilah peran guru untuk memberikan pengajaran dengan cara yang segar sekaligus mengenalkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang di zaman modern ini. Dengan VR, guru dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti objek lokasi, benda, atau situs-situs tertentu yang dapat dijadikan sebagai bahan menulis teks deskripsi, serta hal-hal lain yang mungkin belum pernah siswa temui, yang tentu lebih menarik dan sesuai minat siswa.

Pembelajaran berbasis *virtual reality* juga diindikasikan sejalan dengan model pembelajaran *deep learning* (pembelajaran mendalam) yang saat ini mulai dianjurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan prinsipnya yakni berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Prinsip-prinsip PM akan mampu memuliakan guru, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan lain serta memberikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru memberikan kesempatan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar untuk proses perolehan pemahaman, mengaplikasi dalam berbagai konteks, serta merefleksikan PM.

Komponen kerangka pembelajaran terdiri atas praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital (Kemendikdasmen, 2025). Selanjutnya Knapp dan Watkins (2005) menjelaskan bahwa teks deskripsi merupakan jenis teks yang

menggambarkan sesuatu, seperti benda, tempat, atau orang dengan cara merinci ciri-ciri, sifat, atau aspek khusus dari subjek yang dideskripsikan. Dalam penulisannya teks deskripsi juga memerlukan penggunaan kata sifat, keterangan, kata yang merujuk pada panca indera, dan penggunaan kata hubung. Teks ini merupakan jenis teks yang penting untuk dikuasai dalam pembelajaran bahasa, karena membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambarkan dan mengomunikasikan informasi secara rinci dan jelas. Dari penjelasan tersebut, maka VR dapat menjadi salah satu opsi dalam menumbuhkan kemampuan menulis teks deskripsi bagi siswa. Untuk membuat konten VR yang menarik, maka perlu dibantu platform yang dapat menciptakan konten yang interaktif dan menarik.

Pada penelitian ini peneliti memilih platform MilleaLab untuk membuat konten dunia virtual. MilleaLab merupakan platform Virtual Reality (VR) lengkap yang mendukung siapa saja yang ingin membuat dan mengakses konten pendidikan berbasis 3D dan Virtual Reality (VR) dengan mudah, cepat, dan terjangkau. MilleaLab merupakan platform pembelajaran dan kreasi berbasis bahan 3D dan Virtual Reality (VR) yang diluncurkan pada tahun 2019. MilleaLab menggunakan teknologi cloud yang memudahkan siswa mengakses dunia virtual yang diciptakan oleh para pendidik. Dengan menggunakan MilleaLab, pengguna dapat membuat konten pendidikan berbasis teknologi Virtual Reality (VR) dengan mudah, cepat, dan terjangkau. MilleaLab menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan berdampak. Dengan ini, MilleaLab dapat menjadi bahan

untuk membuat konten interaktif untuk dilihat siswa melalui VR Box/kacamata VR sebagai stimulus dalam menulis teks deskripsi.

Dari seluruh penjelasan di atas, penelitian ini akan mencoba mengembangkan sebuah produk bahan ajar bernama “Pendekar-VR” (Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*) yang berfokus pada pengembangan bahan ajar berisi konten-konten tiga dimensi berbasis *virtual reality* berbantu platform MilleaLab untuk pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP. Pengembangan tersebut akan dijabarkan melalui berbagai langkah dan penelitian yang terstruktur sehingga dapat menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang valid dan efektif. Implikasi yang diharapkan dari penelitian ini yaitu para guru maupun siswa dapat lebih mengenal perkembangan teknologi dengan memanfaatkannya secara langsung. Dengan hal itu maka siswa dan guru akan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan. Di sisi lain, siswa juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai literasi digital masa kini. Dengan itu pembelajaran di kelas juga dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk terus mengikuti perkembangan teknologi terkini, sehingga siswa selalu siap menghadapi perkembangan-perkembangan zaman ke depan. Selanjutnya, pada tesis ini akan membahas lebih lanjut dari penjabaran latar belakang yang telah disebutkan dengan meneliti pengembangan dan penggunaan bahan ajar bernama “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab untuk pembelajaran menulis teks deskripsi pada kelas VII SMP.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi seperti berikut ini.

1. Pentingnya pembelajaran Teks Deskripsi untuk mengantar keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa yakni mengamati objek secara detail dan sistematis.
2. Penguasaan siswa terhadap keterampilan menulis Teks Deskripsi masih berada pada tahap cukup, bahkan beberapa mengalami kesulitan.
3. Siswa mengalami kesulitan mengembangkan ide menjadi paragraf yang padu, penggunaan bahasa yang tidak efektif dan kosakata terbatas, serta kesulitan dalam mendeskripsikan objek secara detail.
4. Keterbatasan bahan pembelajaran yang menarik, kurangnya contoh teks deskripsi yang berkualitas, dan minimnya penggunaan bahan visual sebagai stimulus menulis.
5. *Virtual Reality* yaitu suatu teknologi yang dapat menampilkan objek ke dalam bentuk virtual tiga dimensi (3D), membuat pengguna teknologi ini dapat merasakan sesuatu seolah-olah seperti dalam dunia nyata. Visualisasi yang terjadi pada dunia maya (*virtual world*) pada saat menggunakan VR terdiri secara pandangan (*visual*), secara pendengaran (*auditory*) ataupun rangsangan-rangsangan lain seperti reaksi dari sensor penglihatan yang memberi sensasi seperti merasakan sesuatu yang ada dalam dunia maya tersebut. Sehingga VR dapat menjadi salah satu opsi dalam menumbuhkan kemampuan menulis teks deskripsi bagi siswa.

### **C. Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar berupa konten *virtual reality* berbantu platform MilleaLab. Bahan ajar tersebut diujikan pada siswa kelas VII di dua sekolah di Kota Purwokerto sebagai sampel populasi yakni di SMP Negeri 4 Purwokerto dan SMP Negeri 3 Purwokerto pada kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu yang sama yakni Tahun Akademik 2024/2025.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang akan diuraikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab?
3. Bagaimana tingkat keefektifan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* antara lain:

1. Menjelaskan pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab.
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality* “Pendekar-VR” berbantu platform MilleaLab.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan membawa beberapa manfaat. Diantara beberapa manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Menambah khazanah ilmu pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sebuah kebaruan dalam inovasi penelitian pendidikan mengenai pengembangan bahan pembelajaran untuk bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat menjadi panduan bagi guru untuk memperkaya bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *virtual reality*.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat menjadi bahan ajar tambahan bagi siswa untuk berlatih menulis teks deskripsi.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini dapat dijabarkan menjadi beberapa poin pembahasan antara lain sebagai berikut.

### 1. Spesifikasi Perangkat Keras MilleaLab

MilleaLab adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi, pembelajaran, dan pengembangan dalam berbagai bidang penelitian dan pengembangan (R&D), salah satunya juga untuk membuat media pembelajaran berupa bahan ajar berupa skenario tiga dimensi (3D) lingkungan virtual animasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. MilleaLab terdiri dari dua aplikasi, yakni MilleaLab Creator dan MilleaLab Viewer. MilleaLab Creator digunakan untuk membuat konten bahan ajar berupa tayangan virtual 3D, sedangkan MilleaLab Viewer digunakan untuk menyaksikan/menjelajahi konten virtual dari skenario yang telah dibuat pada MilleaLab Creator. Platform ini sering digunakan oleh para profesional, akademisi, dan peneliti untuk

berbagi pengetahuan, data, serta berkolaborasi dalam riset ilmiah. Ada beberapa hal yang harus digunakan dalam pemanfaatan MilleaLab, antara lain:

a. Perangkat Keras MilleaLab Creator

Spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan MilleaLab berupa laptop atau komputer dengan spesifikasi prosesor setara Intel i5/i7 atau lebih, sistem operasi Windows 8/10 - 64 bit, RAM minimal 4 GB, dan ruang penyimpanan minimal 4 GB hingga 8 GB bergantung pada jenis aplikasi atau tugas yang dijalankan di platform tersebut. Jika platform ini mencakup analisis data besar, simulasi kompleks, atau aplikasi lain yang memerlukan pengolahan grafis atau komputasi berat, spesifikasi hardware-nya akan berbeda dengan yang digunakan untuk aplikasi berbasis web atau pembelajaran jarak jauh.

b. Perangkat Keras MilleaLab Viewer

MilleaLab Viewer adalah platform berbasis Android VR untuk menampilkan kreasi VR yang dibuat pada Creator. Untuk menggunakan Viewer, maka membutuhkan smartphone dengan spesifikasi yang mendukung. Yakni dengan sistem operasi Android Nougat atau yang lebih tinggi, RAM minimal 2 GB, ruang penyimpanan 1 GB atau lebih, kartu grafis yang mendukung dengan Support OpenGL ES 3.1+ dan sensor *Gyroscope* atau *Accelerometer*.

c. *Virtual Reality Glasses / Kacamata Virtual Reality*

Berikut spesifikasi salah satu perangkat keras Virtual Reality Box yang dapat digunakan untuk melihat konten 3 dimensi:

- 1) Nama perangkat : BOBOVR Virtual Reality Glasses VR Box 3D with Headphone Z6
- 2) Koneksi : Bluetooth 4.2 + ERD
- 3) Kesesuaian OS : Android dan iOS
- 4) Material : ABS dan PU
- 5) Dimensi : Terbuka: 185 x 235 x 120 mm Terlipat: 185 x 140 x 120 mm

2. Spesifikasi Perangkat Lunak MilleaLab

a. Perangkat Lunak MilleaLab Creator

MilleaLab Creator adalah platform yang dipasang pada desktop. Dengan menggunakan creator, pengguna dapat dengan mudah membuat bahan ajar berbasis VR. Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan MilleaLab Creator bergantung pada jenis fungsionalitas dan fitur yang ditawarkan oleh platform tersebut, seperti analisis data, kolaborasi penelitian, simulasi, visualisasi, atau pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hal ini, berikut adalah daftar spesifikasi perangkat lunak umum yang diperlukan agar platform seperti MilleaLab dapat berjalan optimal.

b. Perangkat Lunak MilleaLab Viewer

Perangkat lunak MilleaLab Viewer yaitu aplikasi berbasis Android untuk mengakses konten VR dimanapun dan kapanpun dengan 3 mode (VR, *gyroscope*, dan *non-gyro*). Untuk menggunakan MilleaLab Viewer perlu dengan koneksi internet yang stabil.

3. Bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis *Virtual Reality*

a. Judul Bahan Ajar:

Produk pengembangan pada penelitian ini bernama “Pendekar-VR” (Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*). Pendekar-VR juga divisualisasikan menjadi sebuah karakter yang terealisasi dalam dunia virtual yang akan dibuat.

b. Deskripsi Bahan Ajar:

Bahan Ajar “Pendekar-VR” adalah beberapa konten berisi konten 3D, yang dibuat berbantuan platform MilleaLab yang memiliki banyak fitur untuk menciptakan dunia virtual. Konten tersebut berisi lingkungan virtual dari suatu objek wisata dari beberapa provinsi di Indonesia. Konten ini dirancang sebagai stimulus untuk siswa dalam menumbuhkan inspirasi menulis teks deskripsi. Dalam menyaksikan konten tersebut ditunjang dengan alat berupa kacamata VR untuk memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik.

c. Tujuan Pembelajaran:

Tujuan Pembelajaran dengan bahan ajar “Pendekar-VR” antara lain sebagai berikut:

- 1) membantu siswa meraih stimulus yang menarik dalam menulis teks deskripsi;
- 2) melatih kemampuan siswa dalam mengamati dan mendeskripsikan detail objek, suasana, atau situasi tertentu;
- 3) mendorong kreativitas dan kemampuan berbahasa siswa melalui praktik menulis teks deskripsi;
- 4) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis.

d. Fitur Bahan Ajar

Fitur yang terdapat pada konten bahan ajar berbasis VR ini antara lain:

- a) Siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual dan melakukan observasi detail objek, suasana, atau situasi.
- b) Tersedia beragam latar dan skenario yang dapat dipilih, seperti pemandangan alam, ruang kelas, dan lain-lain.
- c) Siswa dapat berinteraksi dengan objek virtual dan mengamati karakteristik serta detail-detailnya.
- d) Siswa dapat menulis teks deskripsi berdasarkan observasi mereka di lingkungan virtual.
- e) Aplikasi menyediakan fitur suasana ruang tiga dimensi sebagai stimulus dalam menulis teks yang memudahkan proses menulis.
- f) Tersedia panduan dan contoh yang dapat membantu siswa dalam menyusun teks deskripsi yang baik.

4. Konten bahan ajar digital berbasis *Virtual Reality* dengan platform MilleaLab

Konten yang akan disajikan pada Bahan Ajar “Pendekar-VR” yaitu gambaran lingkungan virtual dari berbagai objek wisata di Indonesia untuk menstimulus siswa dalam menulis teks deskripsi. Konten tersebut menyesuaikan pada prinsip belajar *Deep Learning* (berkesadaran, bermakna, menyenangkan) serta pembatasan topik objek pada wisata alam, wisata budaya, dan wisata sejarah. Konten-konten yang akan dikembangkan juga mengacu pada fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi MilleaLab Creator. Dengan penjelasan tersebut, maka konten-konten yang akan dibuat antara lain:

- a. Pantai Kuta Bali; “Berlibur ke Jantung Wisata Pulau Bali”
- b. Taman Nasional Komodo; “Berkelana Bersama Hewan Purba”
- c. Desa Wae Rebo; “Mengunjungi Desa Di Atas Awan”

Penentuan konten-konten tersebut bertujuan agar siswa mendapatkan beberapa contoh dari berbagai macam objek tempat wisata serta agar siswa mendapatkan wawasan mengenai wisata kearifan lokal nusantara di tanah air.

#### **H. Definisi Operasional**

Definisi operasional akan membantu dalam memahami variabel-variabel yang diteliti beserta tahapan operasional penelitian. Berikut adalah definisi operasional pada penelitian ini.

## 1. Pengembangan Bahan Ajar “Pendekar-VR”

### a. Platform MilleaLab

Aspek utama yang dibutuhkan dalam menyusun produk adalah Platform MilleaLab yang diakses melalui dua perangkat, yaitu MilleaLab Creator (membuat konten *virtual reality*) dan MilleaLab Viewer (melihat konten *virtual reality*).

### b. Konten Pembelajaran 3D

Konten pembelajaran yang menjadi fokus utama pada produk bahan ajar tersebut ialah konten 3D dengan alat kaca mata VR yang menampilkan sebuah objek berupa situs kearifan lokal nusantara. Konten tersebut menjadi menstimulus siswa dalam menulis teks deskripsi. Konten pembelajaran 3D tersebut dapat dilihat di dalam maupun luar ruangan.

### c. Fitur Konten

Fitur pertama yang disajikan adalah guru dapat membuat classroom khusus pada platform MilleaLab untuk menyimpan konten yang diciptakan, kemudian siswa ikut bergabung pada classroom tersebut sehingga dapat mengakses konten tersebut dengan lebih mudah. Dalam konten tersebut selain siswa mengamati keadaan sekitar yang diciptakan guru, di sana juga siswa dapat mengerjakan quiz sederhana. Selain itu dapat juga melihat konten skenario apabila dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga

pengalaman siswa dalam menggunakan bahan tersebut menjadi lebih variatif.

## 2. Konten Bahan Ajar Berbasis *Virtual Reality*

Bahan pembelajaran berbasis *Virtual Reality* merupakan inovasi digital yang menghadirkan lingkungan tiga dimensi yang dapat diinteraksikan secara real-time. Teknologi VR ini menciptakan pengalaman *immersive* dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek-objek virtual. Aksesibilitas bahan ini didukung oleh berbagai perangkat VR, mulai dari headset VR hingga smartphone yang dilengkapi dengan cardboard VR. Konten yang terdapat di dalamnya berupa skenario lingkungan virtual yang menayangkan beberapa objek wisata kearifan lokal nusantara.

## 3. Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Pembelajaran menulis teks deskripsi dengan bahan ajar “Pendekar-VR” dilakukan dengan menyaksikan tayangan virtual yang dikembangkan, kemudian menuliskan hal-hal yang ada di dalam tayangan tersebut lalu diintegrasikan menjadi sebuah teks deskriptif. Pembelajaran menulis teks deskripsi sendiri merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan menulis deskriptif, di mana siswa dilatih untuk mengamati objek, mengumpulkan detail spesifik, dan menuliskannya secara rinci. Aspek-aspek penting dalam penulisan deskripsi meliputi kemampuan mengidentifikasi objek, penggunaan kata sifat yang tepat, penerapan bahasa yang detail dan

spesifik, pengorganisasian tulisan yang sistematis, serta pemilihan sudut pandang yang sesuai.

#### 4. Kelas VII SMP

Target pengguna bahan ajar “Pendekar-VR” ini adalah siswa kelas VII SMP yang rata-rata berusia 12-13 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa berada pada fase kognitif operasional formal awal dan telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi digital. Karakteristik ini menjadikan mereka siap untuk menggunakan bahan ajar berbasis VR yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

