Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 19
Proceedings of Webinar International Globalizing Local Wisdom: Integrating Cultural Heritage into Science and Humanities Education
ISSN: 2808-103X

Virtual Reality-Based Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP

Alfi Ardhiati Solikhah
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v19i.1347

Submitted:
June 20, 2024

Accepted:
November 10, 2024

Published:
November 30, 2024

Keywords:

Learning Model; Virtual Reality; Text Description

ABSTRACT

Stimulasi yang tepat sangat menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran menulis. Keterampilan menulis teks deskripsi siswa tingkat SMP membutuhkan stimulasi yang menarik serta sesuai dengan minatnya. Mengingat siswa SMP adalah siswa pada rentang usia remaja awal yang baru mengalami fase anak-anak. Maka dari itu, guru perlu jeli dalam menentukan model belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dipadukan dengan perkembangan teknologi yang tengah eksis, guru dapat mengambil kesempatan untuk memanfaatkan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi-teknologi tersebut, salah satunya yakni Virtual Reality yang kini mulai merambah di kalangan masyarakat. Teknologi tersebut menyuguhkan simulasi maupun tayangan yang dapat dirasakan secara 3D (tiga dimensi) dapat dilihat, didengar, maupun dirasakan seolah penggunanya berada pada situasi yang ada dalam tayangan tersebut. Hal tersebut akan memudahkan guru dalam menstimulus siswa pada pembelajaran menulis teks deskripsi. lebih dari itu, teknologi VR bahkan tidak hanya dapat dimanfaatkan pada pembelajaran menulis saja, namun juga pembelajaran-pembelajaran lainnya, karena memberikan pengalaman pembelajaran yang unik dan menarik.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Corresponding Author:
Alfi Ardhiati Solikhah
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia
alfiardhias@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pada era digital yang serba cepat dan praktis, perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dunia pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa, teknologi membuka banyak inovasi yang menawarkan metode serta alat pengajaran yang interaktif, efisien, dan menarik. Lebih dari itu, inovasi-inovasi tersebut juga tentunya sesuai dengan perkembangan teknologi pada kalangan generasi muda. Perkembangan perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lunak pendidikan turut menunjang terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif (Shadiev et al., 2015). Siswa dapat mengakses materi pembelajaran bahasa dari mana saja dan kapan saja, selain itu mereka juga dapat berinteraksi dengan rekan atau pengajar menggunakan platform daring. Teknologi juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui multimedia seperti video, audio, animasi, dan simulasi (Akbari,2016).

Selain itu, perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent*), pembelajaran mesin, (*machine learning*), dan realitas maya/ tambahan (*Virtual Reality/Augmented Reality*) dengan sebutan lain VR/AR. Teknologi-teknologi tersebut telah membuka peluang yang besar bagi guru dalam pengajaran bahasa. AI dan *machine learning* dapat dimanfaatkan untuk menyediakan umpan balik dan penilaian yang akurat, serta personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan individu (Viberg & Olena Horbyk, 2018). Sementara itu, VR dan AR menawarkan lingkungan belajar yang imersif dan kontekstual, membantu siswa mempraktikkan keterampilan bahasa dalam situasi yang mirip dengan dunia nyata (Parmaxi, 2020). Mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan efektivitas dan kualitas pengajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Penguasaan teknologi dan keterampilan digital menjadi semakin penting dalam dunia kerja modern (Gruba et al., 2016). Dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar bahasa, siswa dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan literasi digital yang sangat dibutuhkan pada era ini (Ahmadi, 2018).

Dari penjelasan di atas, maka penting bagi seorang guru untuk memahami perkembangan zaman dan mengenalkan kemajuan teknologi yang tengah muncul dan merambah di setiap ranah kehidupan manusia. Salah satunya yakni teknologi VR (*Virtual Reality*). *Virtual Reality* ialah sebuah teknologi yang dapat menampilkan objek ke dalam bentuk virtual tiga dimendi (3D), di mana 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 model pembelajaran berbasis VR ini juga perlu ditunjang dengan perangkat seperti VR box atau headset VR. Untuk mendapatkan perangkat tersebut juga tidak perlu merogoh kocek terlalu dalam karena harganya yang bersahabat membuat banyak pihak tertarik untuk memilikinya. Untuk mengenalkan VR kepada siswa, maka guru atau pihak sekolah cukup menyediakan fasilitas berupa alat VR Box saja. Sementara untuk menyediakan tayangan dapat mengakses Youtube 360°, Gambar Panorama 360°, atau aplikasi VR seperti MilleaLab, juga aplikasi-aplikasi lain yang kini sudah marak dan mudah diakses.

Dengan berbagai keunggulan VR yang telah diuraikan di atas, sejalan dengan kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran teks deskripsi yang tercantum pada kurikulum Merdeka pada fase D jenjang kelas VII SMP. 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 hadapi, 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 lokasi yang mungkin siswa belum pernah temui, atau situs-situs tertentu yang dapat dijadikan sebagai bahan menulis teks deskripsi yang menarik dan sesuai minat siswa.

Penerapan model pembelajaran berbasis VR (*Virtual Reality*) ini dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Dengan model tersebut diharapkan akan lebih membuat siswa antusias dari pada model pembelajaran sebelumnya lebih sering hanya memanfaatkan *handphone* saja. Media 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 model dan media pembelajaran yang efektif (Ningsih, 2018).

Sejalan dengan definisi teks deskripsi menurut 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.

Penelitian ini akan berfokus pada langkah penerapan pembelajaran berbasis VR secara sistematis. Langkah-langkah tersebut berasal dari kesatuan informasi yang diperoleh dari beberapa referensi artikel ilmiah yang berhasil memanfaatkan model pembelajaran berbasis *Virtual Reality*. Dari penjelasan langkah yang akan dijabarkan tersebut, harapan kedepannya yaitu para guru maupun siswa dapat lebih mengenal perkembangan teknologi dengan memanfaatkan secara langsung. Dengan hal itu maka pengalaman pembelajaran yang berkesan. Di sisi lain, siswa juga mendapatkan pengetahuan mengenai literasi digital.

2. KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran Berbasis Teknologi VR (*Virtual Reality*)

Model pembelajaran berbasis teknologi kini tengah berkembang saat ini cukup banyak dan sudah mulai diterapkan. Model-model pembelajaran tersebut antara lain Pembelajaran Daring (Online Learning), Pembelajaran Campuran (Blended Learning), Pembelajaran Mobile (Mobile Learning), Pembelajaran Adaptif, Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning), Pembelajaran Virtual/Augmented Reality, serta Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi. Model-model pembelajaran tersebut tentu perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia. Eksplorasi perlu terus dilakukan agar teknologi dapat memberi manfaat terhadap proses belajar mengajar yang efektif. Mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya penting, tetapi sudah menjadi keharusan bagi guru dan siswa (Golonka et al., 2014; Lai, 2015).

Dalam pembelajaran bahasa, memerlukan stimulus yang menarik bagi siswa khususnya sesuai dengan perkembangan usia, tujuan pembelajaran, dan sarana prasarana. Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang menciptakan lingkungan belajar virtual 3D yang sepenuhnya imersif dan interaktif. Siswa menggunakan headset VR untuk "memasuki" dunia virtual tersebut dan merasakan pengalaman seperti berada di lingkungan sebenarnya. Dalam VR, siswa dapat berinteraksi dengan objek dan lingkungan virtual dengan cara yang mirip dengan pengalaman dunia nyata. VR memungkinkan simulasi situasi dan eksperimen yang sulit, berbahaya, atau tidak mungkin untuk dilakukan di dunia nyata. Beberapa aplikasi VR dalam pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru antara lain (Radianti et al., 2020):

1. Simulasi laboratorium virtual untuk eksperimen sains, kimia, biologi dll.
2. Wisata lapangan virtual ke lokasi bersejarah, museum, taman nasional dll.
3. Pelatihan prosedural seperti pertolongan pertama, perbaikan mesin, penerbangan.
4. Rekonstruksi sejarah/budaya dalam lingkungan 3D yang imersif.
5. Permainan edukasi (*educational games*) yang interaktif.
6. Kelas virtual kolaboratif untuk interaksi guru-murid.

Adapun model pembelajaran VR ini dapat mengatasi beberapa permasalahan belajar siswa (Merchant, Z., et al., 2014), antara lain:

1. Keterbatasan Akses Sumber Belajar

   VR memungkinkan siswa mengakses dan mengeksplorasi lingkungan, lokasi, atau situasi yang sulit dijangkau secara fisik, seperti museum, situs arkeologi, planet lain, atau eksperimen berbahaya.
2. Pemahaman Konsep Abstrak

   Dengan visualisasi dan simulasi 3D yang imersif, VR dapat membantu siswa memahami konsep abstrak atau kompleks seperti anatomi tubuh, struktur molekul, sistem tata surya, dll dengan lebih konkret.
3. Kurangnya Keterlibatan dan Motivasi

   Lingkungan belajar VR yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Hambatan Fisik atau Geografis

   VR memungkinkan siswa dengan keterbatasan fisik atau yang tinggal di daerah terpencil untuk mengakses pengalaman belajar yang tidak mungkin mereka dapatkan secara langsung.
5. Pembelajaran Keterampilan Praktis

   Simulasi VR memungkinkan siswa berlatih keterampilan praktis seperti prosedur medis, perbaikan mesin, atau penerbangan dalam lingkungan yang aman dan terkendali.
6. Kolaborasi dan Interaksi Terbatas

   Dengan lingkungan virtual kolaboratif, siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain atau instruktur dari lokasi yang berbeda.

Pembelajaran Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah jenis teks yang menggambarkan sesuatu, seperti benda, tempat, atau orang, dengan cara merinci ciri-ciri, sifat, atau aspek khusus dari subjek yang dideskripsikan (Knapp & Watkins, 2005). Tujuan utama teks deskripsi adalah untuk memberikan gambaran yang hidup dan terperinci kepada pembaca sehingga mereka dapat membayangkan dengan jelas subjek yang dijelaskan.

Struktur umum teks deskripsi terdiri dari (Emilia, 2012):

1. Identifikasi

   Bagian ini berisi gambaran umum tentang subjek yang akan dideskripsikan.
2. Deskripsi Bagian

   Bagian ini menjelaskan secara rinci ciri-ciri atau aspek khusus dari subjek, seperti bentuk, ukuran, warna, fungsi, atau karakteristik lainnya.

Ciri-ciri kebahasaan yang sering digunakan dalam teks deskripsi antara lain (Emilia, 2012; Knapp & Watkins, 2005):

1. Penggunaan kata sifat (adjektif) untuk mendeskripsikan kualitas atau atribut subjek.
2. Penggunaan kata keterangan (adverbia) untuk menambahkan detail pada deskripsi.
3. Penggunaan kata-kata yang merujuk pada panca indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba) untuk memberikan gambaran yang lebih hidup.
4. Penggunaan kata hubung (konjungsi) untuk menghubungkan bagian-bagian deskripsi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data dari latar belakang alami dengan melibatkan sumber data yang luas (Creswell & Poth, 2018). Penelitian ini tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi, melainkan menggambarkan realitas sosial secara utuh, lengkap, dan mendalam. Penelitian ini berguna untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena atau konteks tertentu, serta memberikan gambaran lengkap dan rinci tentang realitas yang diamati. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini berupa hasil dari mengkaji beberapa artikel dari jurnal ilmiah. Selanjutnya analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah permasalahan yang berhubungan dengan implementasi media *virtual reality* dalam pembelajaran melalui beberapa tahapan yang bersumber dari hasil kajian. Kemudian, data yang diperoleh yakni berupa implementasi media *virtual reality* dalam pembelajaran. Data tersebut akan dijelaskan dalam kalimat-kalimat yang mudah dimengerti oleh pembaca.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtual Reality

Istilah *virtual reality* muncul pada 1980-an pada Oxford English Dictionary. Makna istilah ini terus berkembang seiring berkembangnya teknologi yang melekat padanya. Kini *virtual reality* diartikan sebagai teknologi yang membuat pengguna dapat terhubung dan berinteraksi dengan data-data spasial secara *real time* (Whyte, 2007, hlm. 3). Lingkungan tersebut adalah lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sihite, dkk., 2013, hlm. 397). Berdasarkan hal tersebut, *virtual reality* jika dimanfaatkan sebagai media bersifat interaktif dan nyata.

Virtual Reality merupakan gabungan dari perangkat keras yang dikombinasikan dengan komputer atau smartphone untuk membuahkan hasil simulasi tentang lingkungan atau kawasan dalam tiga dimensi, sehingga dapat membuat pengguna berinteraksi pada suatu lingkungan secara nyata atau dalam istilahnya *computer-simulated environment* (Abdillah et al., 2018; Sarosa et al., 2019). Dapat dipahami bahwa *virtual reality* tersusun atas perangkat keras yang tergabung untuk menghasilkan sebuah kawasan *virtual*. Sinambela et al., (2018) menjelaskan bahwa kawasan yang dihasilkan merupakan replika atau tiruan dari kawasan yang sebenarnya dengan pengaturan tiga dimensi, gambar dan suara. Hal tersebut menandakan semua komponen perangkat yang menyusun virtual reality dapat membuahkan kawasan virtual yang berefek user merasakan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi pada media tersebut. Untuk menggunakan teknologi VR perlu dukungan perangkat lunak lain sebagai sumber tayangan atau panorama dalam VR box. Beberapa pengembang aplikasi juga tersedia untuk menciptakan tayangan VR, di antaranya aplikasi Unity dan MilleaLab.

Darojat et al., (2022) mengemukakan bahwa melalui pengembangan media VR menggunakan aplikasi Unity berguna untuk membuat kawasan virtual yang diharapkan. Selain itu Adapun aplikasi MilleaLab yang memiliki fungsi yang sama. Salah satu bentuk kemudahan penggunaan teknologi VR sebagai media pembelajaran saat ini adalah

melalui aplikasi MilleaLab. MilleaLab adalah platform/aplikasi untuk berkreasi dan belajar berbasis media 3D dan VR. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi cloud sehingga memudahkan siswa mengakses dunia maya yang diciptakan oleh guru. MilleaLab memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam lingkungan simulasi komputer. Menurut (Yanto et al., 2023), MilleaLab berfungsi sebagai alternatif bagi siswa yang kesulitan memahami materi otodidak selama pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini juga memberikan panduan/tutorial komprehensif tentang cara menggunakannya, sehingga tidak memerlukan bantuan orang lain. Materi konten dalam aplikasi ini dapat diakses dalam tiga mode: VR, 360, dan non-Gyro (Sari et al., 2023). Namun, pada ponsel cerdas, hanya tersedia dua mode: Mode 360, yang memungkinkan akses ke konten dari perspektif 360 derajat, dan mode non-gyro, yang memungkinkan akses ke konten menggunakan tombol geser tanpa memerlukan giroskop. Aplikasi MilleaLab dapat diunduh secara gratis di Play Store/App Store (Efendi et al., 2021).

Selanjutnya, Torous et al., (2021) menjelaskan bahwa *virtual reality enables precise and real-time data retrieval of responses to stimuli in a controlled virtual environment*. Dengan demikian, apabila semua perangkat telah lengkap maka media virtual reality akan berfungsi dengan baik dan menghadirkan visualisasi dunia nyata dalam sebuah lingkungan virtual melalui pengambilan data yang terprogram. Kelebihan dari Virtual Reality sebagai teknologi digital salah satunya adalah memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sebagaimana dikemukakan oleh Mambu et al., (2019) bahwa salah satu implementasi VR yang murah dan mudah adalah dengan menggunakan smartphone, keuntungannya karena smartphone memiliki dua sensor penting untuk menyokong sebuah aplikasi VR, yaitu accelerometer dan Gyroscope. Lebih lanjut, Syafril (2019) menjelaskan bahwa video virtual ini mudah diakses melalui youtube dengan syarat memiliki internet serta gadget VR, (S-VR), S-VR ialah kacamata optic yang mempunyai dua kaca cembung pada kacamata VR itu, sehingga pendayagunaan S-VR memanfaatkan gadget yang mempunyai fitur Gyroscope dalam perangkatnya.

Dengan uraian di atas, maka dapat kita ketahui bahwa pembelajaran berbasis VR sejalan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa hadirnya VR dapat menjadi inovasi yang cukup bernilai bagi dunia pendidikan, khususnya pada proses pengajaran kepada siswa. Bahkan tidak hanya pada pembelajaran menulis teks deskripsi saja, namun pada pembelajaran-pembelajaran lain dapat dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis VR untuk mempermudah siswa dalam mengamati suatu objek pembelajaran. Dengan pengembangan tayangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, maka semua subjek mata pelajaran juga dapat memanfaatkan kegunaan pembelajaran VR.

Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Virtual Reality*

Teknologi di abad 21 turut membawa dunia pendidikan ke arah serba digitalisasi. Mulai dari tingkat pendidikan terendah sampai pendidikan tinggi. Semua tak terlepas dari proses digitalisasi. Hal tersebut tentu memudahkan setiap kepentingan proses pendidikan di masa kini. Mulai dari pengelolaan persiapan, proses, hingga evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut untuk dapat terus up to date atau mengikuti perkembangan zaman yang serba digitalisasi. Salah satu kemajuan teknologi yang kini tengah dirasakan masyarakat yakni hadirnya teknologi *Virtual Reality*. Banyak ahli menyebutkan bahwa media digital dapat memberikan peluang dalam proses pengajaran yang kebih efektif. Lebih lanjut Jensen & Konradsen (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan VR dapat mendukung pemahaman informasi baik secara visual maupun spasial. Dapat dipahami bahwa media *Virtual Reality* memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, dimana siswa akan dilibatkan langsung untuk melihat suatu dunia semu yang sebenarnya melalui gambar-gambar yang bersifat dinamis sehingga mereka merasa seolah-olah berada di dunia nyata.

Tentu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam mempraktikkan model pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut terkait dengan implementasi yang terstruktur dan sistematis serta efektif dan tepat sasaran. Manakala seorang guru akan mengembangkan teknologi digital sebagai strategi dalam pembelajaran, ia perlu mempertimbangkan cara menyajikan informasi yang menarik dan efektif agar pemberian pengajaran tersebut mampu meningkatkan proses pembelajaran. Dalam hal ini bermaksud membawa kemajuan bagi proses pengajaran di kelas. Beberapa hal perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran berbasis *Virtual Reality*.

Hal pertama yaitu memperkenalkan konsep *Virtual Reality* kepada siswa. Agar dapat menumbuhkan antusiasme siswa sejak awal pembelajaran, guru perlu menyampaikan apa yang dimaksud dengan Virtual Reality beserta konsep secara utuh meliputih manfaat, kerugian, keuntungan, serta hal-hal lain yang perlu siswa ketahui. Hal-hal tersebut tentu perlu disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa namun sekaligus meningkatkan antusias mereka. Pengenalan *virtual reality* dengan mengaitkan pada hal-hal yang dikenali siswa juga dapat dilakukan sehingga siswa lebih merasa terhubung dengan teknologi yang tergolong baru tersebut. Breedt & Labuschagne (2019) menjelaskan bahwa sebelum penggunaan *virtual reality* perlu adanya breafing terlebih dahulu terkait dengan prosedur

penggunaannya, hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi sense dari siswa yang muncul sebagai hasil adaptasi dari media baru yang dikenal.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengaitkan pemahaman antara teknologi virtual reality dengan pembelajaran teks deskripsi. Sebelum menerapkan teknologi *virtual reality* secara langsung, guru perlu menjabarkan tujuan pembelajaran dan konten teks deskripsi yang akna digunakan. Selain itu juga memilih topik yang menarik dan sesuai dengan level siswa. Setelah itu (Huang, dalam Bahari 2022), guru dapat mengembangkan skenario tayangan VR atau mencari tayangan yang telah tersedia pada aplikasi tertentu seperti Youtube 360° atau aplikasi seperti MilleaLab Creator dan sejenisnya. Pada langkah selanjutnya adalah mempersiapkan bahan ajar melalui tampilan *virtual reality*. Memilih bahan ajar yang tepat merupakan salah satu cara untuk mendukung stimulasi siswa dalam menulis teks deskripsi. Dalam proses ini mulai memanfaatkan aplikasi lain yang diperlukan sebagai sumber tayangan yakni dengan aplikasi MilleaLab. Seperti yang telah dijelaskan pada bahasan sebelumnya, *MilleaLab Creator* merupakan platform pembuatan konten *Virtual Reality* (VR) yang dipasang pada komputer atau laptop yang memudahkan Anda dalam membuat konten edukasi berbasis teknologi 3D dan *Virtual Reality* (VR) tanpa memerlukan *coding* sama sekali.

Skenario tersebut harus mencakup visualisasi dan penjelajahan lingkungan virtual yang terkait dengan teks deskripsi. Tayangan VR yang akan diberikan kepada siswa dapat berupa sebuah tempat atau objek yang masih asing namun menarik bagi siswa. Selain itu direkomendasikan juga untuk mengenalkan siswa pada objek-objek yang dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi siswa seperti tempat-tempat bersejarah, kota ataupun daerah yang tidak memungkinkan untuk dijangkau namun terkenal, atau keadaan-keadaan yang masih awam di telinga khalayak namun dapat memberi pengalaman berkesan bagi pemirsanya.

Selanjutnya jika guru sudah menentukan tayangan, maka selanjutnya guru menerangkan kepada siswa cara penggunaan teknologi VR dengan benar dan bijak. Jika siswa sudah bisa memanfaatkan alat VR Box yang digunakan, selanjutnya adalah mengerjakan instruksi yang diberikan oleh guru mengenai pembelajaran menulis teks deskripsi. selanjutnya setelah siswa selesai menyaksikan tayangan dalam VR Box, guru bersama siswa mengulas kembali isi tayangan tersebut agar menyamakan persepsi sebelum menulis teks deskripsi. setelah itu baru kemudian hasil dari memanfaatkan VR dikembangkan menjadi teks deskripsi dalam ragam bahasa tulis.

Langkah terakhir yakni refleksi pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa secara bersama-sama. Refleksi pembelajaran dengan model VR sangat penting dilakukan menimbang model pembelajaran ini masih tergolong model pembelajaran baru. Maka dari itu, guru dan siswa perlu bersama-sama merefleksikan tujuan pembelajaran mulai dari proses persiapan, menganalisa kendala saat proses pelaksanaan, hingga evaluasi hasil pekerjaan siswa dari proses pembelajaran berbasis VR. Dengan dilakukan refleksi maka guru akan mendapatkan insight baru terhadap perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya atau bahkan dapat memvariasi kegiatan selanjutnya. Selain itu, dari segi siswa akan mendapatkan pengalaman baru berikut dengan implikasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Dengan dilakukannya langkah penerapan pembelajaran berbasis *virtual reality* dengan benar dan bijak, maka guru dan siswa dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berkesan. Di samping mengenal dan menguasai teknologi yang tengah berkembang, keterampilan serta literasi digital guru dan siswa juga semakin bertambah.

5. KESIMPULAN

Tolak ukur berhasilnya kegiatan belajar mengajar terletak dari sejauh mana siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan. Maka dari itu, guru dituntut untuk terus meningkatkan kreativitas dan mengembangkan keterampilan-keterampilan penunjang untuk menambah efektifnya proses transfer pengetahuan kepada siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman di mana siswa tumbuh dan berkembang pada zaman tersebut. Dalam hal ini pembelajaran berbasis VR dapat menjadi satu opsi yang menarik untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan berbagai efektivitas dan manfaatnya, pembelajaran model VR dapat membantu guru dalam proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Khususnya yaitu pada pembelajaran bahasa Indonesia di mana siswa membutuhkan banyak stimulus untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan berbahasanya. Dengan stimulasi yang dihasilkan dari teknologi tersebut, siswa tidak perlu bepergian jauh dan memakan biaya yang tidak sedikit untuk melihat atau mengamati suatu objek. Siswa cukup berada di tempatnya namun dengan menggunakan teknologi VR maka sudah dapat merasakan, melihat, dan mendengar segala hal yang sebelumnya tidak dapat ia rasakan, atau mungkin perlu dengan usaha khusus untuk mengamatinya. Dengan kemudahan tersebut, harapan ke depan pembelajaran bahasa khususnya menulis teks deskripsi dapat dilakukan dengan cara yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Edutcehnologia, 2(2), 36–38.

Ahmadi, M. R. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. International Journal of Research in English Education, 3(2), 115-125.

Akbari, Z. (2016). Current challenges in teaching/learning English for EFL learners: The case of junior high school and high school. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 199, 394-401.

Andrew Fernando Pakpahan, Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Bahari, A. (2022). Affordances and challenges of teaching language skills by virtual reality: A systematic review (2010–2020). *E-Learning and Digital Media*, *19*(2), 163-188.

Breedt, S., & Labuschagne, M. J. (2019). Preparation of nursing students for operating room exposure: A South African perspective. African Journal of Health Professions Education, 11(1), 22. https://doi.org/10.7196/ajhpe.2019.v11i1.1072

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). Sage Publications.

Efendi, Y., Muzawi, R., Rio, U., & Lusiana, L. (2021). Aplikasi 3D VR Class Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Ditengah Pandemik. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 3(2), 419–424. https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.304

Emilia, E. (2012). Pendekatan Genre-Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru. Rizqi Press.

Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2014). Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness. Computer assisted language learning, 27(1), 70-105.

Gruba, P., Cárdenas-Claros, M. S., Suvorov, R., & Rick, K. (2016). Blended language program evaluation. Springer.

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.

Knapp, P., & Watkins, M. (2005). Genre, Text, Grammar: Technologies for Teaching and Assessing Writing. UNSW Press.

Lai, C. (2015). Modeling teachers' influence on learners' self-directed use of technology for language learning outside the classroom. Computers & Education, 82, 74-83.

Mambu, J. Y., Wahyudi, A. K., & Posumah, F. (2019). Aplikasi Simulasi Public Speaking Berbasis Virtual Reality. CogITo Smart Journal, 4(2), 327. https://doi.org/10.31154/cogito.v4i2.139.327-336

Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. Computers & Education, 70, 29-40. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.033

Ningsih, D. N. (2018). PENGGUNAAN MIND MAP DENGAN MEDIA LAGU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN.pdf. Siloka, 294. cianjur: Unsur Press.

Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. P. (2018). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 6(3), 256. https://doi.org/10.23887/janapati.v6i3.11994

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. Computers & Education, 147, 103778. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778

Sari, I., Sinaga, P., Hernani, H., Mudzakir, A., & Santria, A. (2023). Using Virtual Reality as Learning Tools on Chemistry: Advantages and Challenges. Tadris: Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Tarbiyah, 8(1), 49–60. https://doi.org/10.24042/tadris.v8i1.14593

Shadiev, R., Hwang, W. Y., & Huang, Y. M. (2015). A pilot study: Facilitating cross-cultural understanding with project-based collaborative learning in an online environment. Australasian Journal of Educational Technology, 31(2).

Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). Jurnal Teknik ITS , 2 (2), A397-A400.

Syafril, R. S. (2019). Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur. NALARs, 19(1), 29. https://doi.org/10.24853/nalars.19.1.29-40

Viberg, O., & Olena Horbyk, A. (2018). The future of CALL and natural language processing: A reply to Carl James. calico journal, 35(1), 125-137.

Whyte, J. (2007). Virtual reality and the built environment. Routledge. London: Architectural Press.

Yanto, B., Supriyanto, A., Riki Mustafa, S., & Jawa Kota Solok, K. (2023). PELATIHAN PENINGKATAN INOVASI VIRTUAL REALITY (VR) MILLEALAB BAGI GURU SDN 05 KAMPUNG JAWA KOTA SOLOK. Communnity Development Journal, 4(2), 1782–1788.