



Sydna Rizki Ghaliza¹
 Lutfi Syauki Faznur²

PENGARUH MEDIA VIRTUAL REALITY BERBASIS MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPTIF

Abstrak

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dengan salah satu bentuk keterampilan menulis adalah menulis teks deskripsi. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi, sehingga penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis teks deskripsi siswa yang menggunakan media virtual reality (VR) dan yang tidak. Desain penelitian yang digunakan adalah randomized pretest-posttest control group design. Uji normalitas pada keterampilan analisis unsur kebahasaan deskripsi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai signifikan 0,175, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai signifikan 0,200; keduanya lebih besar dari 0,05, menandakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji homogenitas varians menghasilkan p-value $0,052 > 0,05$, yang berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Hasil penelitian di SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan menunjukkan bahwa penggunaan model project-based learning berbasis virtual reality memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam materi teks deskripsi.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis Teks Deskripsi, Media Virtual Reality.

Abstract

Language skills encompass four aspects: listening, speaking, reading, and writing, with one form of writing skill being descriptive text writing. Many students experience difficulties in writing descriptive texts, prompting this research to use a quantitative descriptive method with an experimental approach to determine the differences in descriptive text writing skills between students who use virtual reality (VR) media and those who do not. The research design used is a randomized pretest-posttest control group design. The normality test for language element analysis skills shows that the experimental class has a significant value of 0.175, while the control class has a significant value of 0.200; both are greater than 0.05, indicating that the samples come from normally distributed populations. The homogeneity of variance test results in a p-value of $0.052 > 0.05$, meaning the variances of the two groups' populations are equal or homogeneous. The results of the study at SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan show that the use of a project-based learning model based on virtual reality has a positive effect on the descriptive text writing skills of seventh-grade students. Thus, this method is proven effective in improving students' writing skills in descriptive text material.

Keywords: Ability to Write Description Text, Virtual Reality Media.

PENDAHULUAN

Diantara empat keterampilan dalam Bahasa Indonesia, menulis merupakan suatu perbuatan menuangkan pemikiran dalam bentuk tulis. Dalam keterampilan menulis ada banyak kegiatan yang dapat peserta didik lakukan seperti, membuat catatan, menulis cerita atau karangan, membuat proposal kegiatan atau penelitian dan masih banyak hal lagi yang berkaitan dengan kegiatan menulis. Kegiatan menulis dapat menimbulkan pikiran atau perasaan (misalnya membuat cerita). Menulis juga dapat diartikan sebagai pengungkapan sesuatu dengan menggunakan bahasa yang dituangkan ke dalam tulisan. Pengungkapan yang dituangkan ke

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jakarta
 email: sydnarizki@gmail.com lutfisyauki@umj.ac.id

dalam tulisan tersebut bisa berupa pengalaman, perasaan ataupun pemikiran dari diri sendiri atau pun dari orang lain.

Selain itu, menulis suatu hal yang sulit, sebab dibutuhkan keterampilan yang mendalam dalam hal cara bagaimana mengembangkan gagasan yang ada pada dalam pikiran sebagai sebuah tulisan. Manfaat dari kegiatan menulis yaitu, meningkatkan kecerdasan, mendorong inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Keterampilan menulis memerlukan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang, maka dari itu pendekatan yang bisa memenuhi secara keseluruhan dengan menggunakan pendekatan proses. Pendekatan proses dalam pembelajaran menulis peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, pengalaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

Bentuk keterampilan menulis yang diajarkan kepada peserta didik yaitu menulis karangan narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Dalam hal ini penulis memilih karangan deskripsi dengan media virtual reality pengalaman pribadi ke objek wisata daerah karena media virtual reality merupakan alat bantu yang sangat efektif untuk menghidupkan pokok pembicaraan untuk menghindari rasa bosan dan keengganan para pembaca. Selain itu dalam pembelajaran menulis harus menggunakan media agar proses pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan. Dengan menggunakan media dapat terciptanya ide dalam membuat teks deskripsi tersebut.

Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai peserta didik, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran abad ke-21 sangat penting dalam mewujudkan masa depan anak bangsa yang lebih baik. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara di bulan Maret 2023 serta salah satu pendidik dengan Bapak Eman Sulaiman S.Pd. menunjukkan di sekolah SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan terdapat kendala yang ditemukan oleh pendidik serta peserta didik dalam hal menulis. Dalam hal ini, adanya keterbatasan yang dialami peserta didik dalam menulis. Hal tersebut, dapat diketahui dengan rendahnya nilai peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Dari hasil wawancara bersama pendidik Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan dinilai kurang memuaskan dalam menulis teks deskripsi serta masih diketahui masih rendah. Beberapa kelemahan dari rendah menulis teks deskripsi yaitu, pembelajaran hanya bersumber dari bacaan yang terdapat dalam buku teks, kurangnya penunjang media sebagai gambaran dalam pembelajaran dan dalam menulis, peserta didik kurang memperhatikan kosa kata.

Berdasarkan permasalahan yang dialami di sekolah, maka peneliti mempunyai solusi sebagai penunjang dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan sebuah media sebagai alat dalam pembelajaran dengan materi teks deskripsi agar memudahkan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran berlangsung di sekolah, agar mampu meningkatkan suasana belajar yang mendukung maka seorang pendidik harus memiliki inovasi pembelajaran yang baru untuk menciptakan situasi yang lebih menarik dan lebih efektif dari media pembelajaran sebelumnya yang telah digunakan.

Media virtual reality mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena media ini merupakan objek visual yang seolah-olah berada di dunia nyata walaupun posisi fisik tidak berada di lingkungan objek tersebut secara langsung. Kemajuan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan kesan bagi yang menontonya. Peran teknologi dengan seiringnya perkembangan zaman yaitu virtual reality, dapat dimanfaatkan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di mana peserta didik dapat menarik perhatian dalam pembelajaran yang mampu merangsang pemikirannya dengan menganalisis informasi dan data dalam bentuk teks deskripsi proses terjadinya fenomena-fenomena alam yang terjadi di berbagai belahan dunia. Media virtual

reality dapat di akses melalui handphone android atau Apple Phone yang disambungkan dengan kabel HDMI proyektor sehingga dapat ditampilkan di dalam kelas dalam pembelajaran teks deskripsi.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan ini adalah deskriptif kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Djajasudama (dalam Nadya, 2015:19) yang dimaksud dengan deskriptif yakni menerangkan uraian dengan cermat berdasarkan data yang diteliti. Selain itu, Dewi, dkk. (2017:5) menerangkan, metode kuantitatif adalah cara untuk menjabarkan data dalam angka.

Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik dengan menggunakan media virtual reality dan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik yang tidak menggunakan media virtual reality. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan randomized pretest-posttest control group design. (Sugiyono, 2019:76) menjelaskan, Posttest-only control design adalah terdiri dua kelompok yang ditentukan secara acak (random).

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019: 80) berpendapat, yang disebut dengan populasi adalah suatu tempat yang di dalamnya termuat objek maupun subjek sehingga dapat dipahami serta disimpulkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas VII SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan, yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VII. A , VII. B dan VII. C dengan jumlah keseluruhan kelas VII adalah 78 peserta didik.

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019: 81) sampel adalah sepecahan dari yang terdapat dalam populasi. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan. Dalam penelitian ini terpilih dua kelas yang dijadikan sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen di kelas VIII.A dan kelas VIII. B sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengambilan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019:81) menyatakan teknik sampling didefinisikan sebagai cara yang dilakukan guna menentukan sampel dalam suatu penelitian. pada penelitian ini, menitik beratkan pada Simple Random Sampling. Teknik sampling ini digunakan peneliti sebab tidak perlu mencermati tingkatan pada populasi dalam pemerolehan sampelnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Data

Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah random sampling. Random sampling yang dipakai dalam penelitian ini yakni dengan cara menentukan secara acak sehingga terpilih kelas eksperimen dan kontrol. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 56 peserta didik merupakan kelas eksperimen yaitu kelas VII.B dan 28 peserta didik merupakan kelas kontrol yaitu kelas VII.A jumlah 28 ditentukan dari hasil posttest yang dikumpulkan oleh peserta didik.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat pertemuan dua pertemuan untuk kelas eksperimen dan dua pertemuan untuk kelas kontrol. Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan gagasan dalam menyajikan deskripsinya terhadap gambar menggunakan kalimat yang memikat di kelas eksperimen dengan menggunakan model project based learning yang kemudian dilanjutkan di kelas eksperimen peneliti menggunakan media virtual reality dan dilanjutkan dengan posttest. Berbeda dengan kelas eksperimen, penelitian di kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional dengan menggunakan media augmented reality kemudian dilanjutkan dengan melakukan tes akhir (posttest).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa soal analisis sebanyak 4 soal, yang mana instrumen tersebut sudah diuji validitasnya. Data yang telah didapatkan telah dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang peneliti

gunakan adalah uji lililefor teori yang dikemukakan dari Sundayana (2016: 83) dan untuk uji homogenitas peneliti menggunakan uji anova sesuai dengan teori Kadir (2015: 165) . berdasarkan hasil data kemampuan menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi yang telah peneliti berikan kepada masing-masing kelas.

Berikut ini merupakan hasil data yang peneliti dapatkan dari hasil perhitungan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol, dalam menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi.

Tabel 1. Data Hasil Kemampuan Analisis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

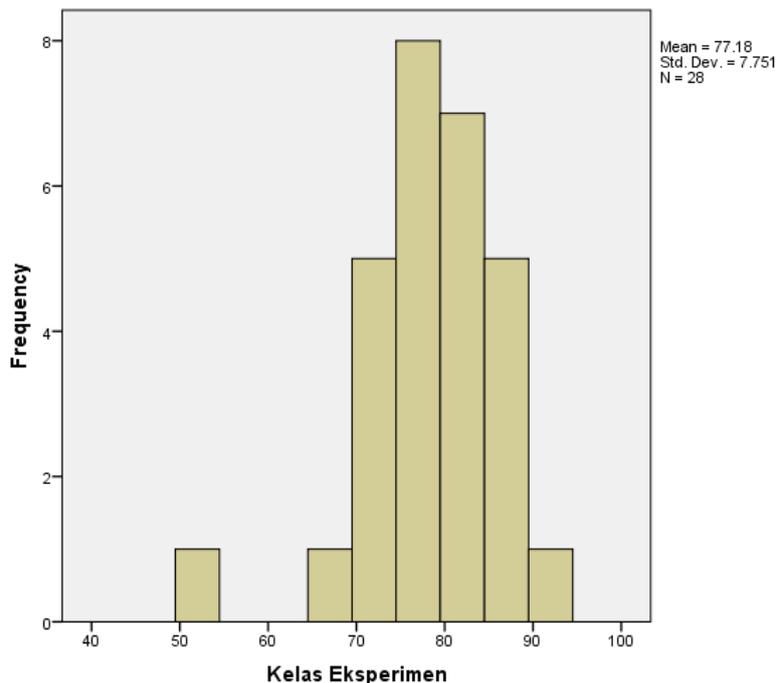
No.	Nama	Nilai
1	AAA	70
2	ASAF	68
3	ACM	75
4	AAG	80
5	ASP	78
6	BSW	80
7	DAGH	83
8	DZM	70
9	EDA	78
10	FAP	75
11	FIW	52
12	GJ	85
13	HAA	70
14	HSMLK	83
15	KI	85
16	KH	75
17	KPC	84
18	KNZ	85
19	KRH	90
20	KNP	85
21	LIJ	75
22	MHA	80
23	MFR	75
24	NA	85
25	RDS	70
26	RZF	75
27	SQA	80
28	MDM	70
Jumlah	2161	

Setelah mendapatkan data dari kelas eksperimen, kemudian peneliti menghitung skor rata-rata dengan perhitungan SPSS 23. Berikut hasil perhitungan SPSS 23.

Table 2. Data Median dan Modus Kelas Eksperimen

Statistics		
Kelas Eksperimen		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		77.18
Median		78.00
Mode		75
Std. Deviation		7.751
Sum		2161

Jadi skor rata-rata pada kelas eksperimen yang diperhitungkan dengan SPSS 23 yaitu 77 median sebesar 78 dan modus sebesar 75. Dari data di atas dapat dilihat ke dalam bentuk histogram. Berikut merupakan histogram dari kelas eksperimen.



Gambar 1. Histogram Nilai Kemampuan Analisis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, peserta didik yang mendapatkan nilai 50-70 yaitu sebanyak 5 peserta didik, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai 71-80 yaitu sebanyak 15 peserta didik dan yang memperoleh nilai 80-100 yaitu sebanyak 9 siswa.

Table 3. Data Hasil Kemampuan Analisis Teks Deskripsi Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai
1	AAG	60
2	ASM	65
3	ASD	75
4	ARC	78
5	ARAS	78
6	ABH	70
7	AT	60
8	DZM	79
9	EDA	81
10	FAP	74
11	FIW	52
12	GJ	64
13	HAA	69
14	HSMLK	50
15	KI	68
16	KH	60
17	KPC	75
18	KNZ	65
19	KRH	85
20	KNP	46
21	LIJ	80
22	MHA	66

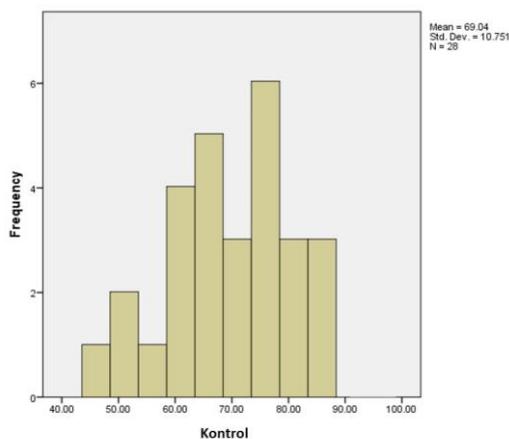
23	MFR	70
24	NA	85
25	RDS	75
26	RZF	58
27	SQA	60
28	MDM	85
Jumlah		1933

Setelah mendapatkan data dari kelas kontrol, kemudian peneliti menghitung skor rata-rata dengan perhitungan SPSS 23. Berikut hasil dari perhitungan SPSS 23.

Table 4. Data Median dan Modus Kelas Kontrol

Statistics		
Kontrol		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		69.0357
Median		69.5000
Mode		60.00
Std. Deviation		10.75134
Sum		1933.00

Jadi skor rata-rata pada kelas kontrol yang diperhitungkan dengan SPSS 23 yaitu sebesar 69,28 , median sebesar 69 dan modus sebesar 60. Dari data di atas dapat dilihat ke dalam bentuk histogram. Berikut merupakan histogram dari kelas kontrol.



Gambar 2. Histogram Nilai Kemampuan Analisis Teks Deskripsi Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram di atas, peserta didik yang mendapatkan nilai 40-50 yaitu sebanyak 3 peserta didik, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai 50-70 sebanyak 9 peserta didik, yang memperoleh nilai 70-90 sebanyak 9 siswa.

Dari kedua data yang telah dijabarkan di atas, baik untuk data kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan nilai kemampuan menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Data Statistik Hasil Penelitian

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	52	46
Nilai Tertinggi	90	85

Mean	77	69
Median	78	69
Modus	75	60

Pemerolehan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 69 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 77. Selisih nilai tersebut 8. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kemampuan analisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi menggunakan model Project Based Learning berbantuan media virtual reality berpengaruh baik.

1. Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan menggunakan metode komogorovsmirmov dengan menggunakan SPSS 23. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 23.

a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tabel 6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77.18
	Std. Deviation	7.751
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.121
	Negative	-.139
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.175 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Data tabel di atas, diperoleh $L_{maks} = 0,121$; kriteria kenormalan kurva adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka berdistribusi normal, atau;
- 2) Jika nilai sig. $> \alpha$ maka berdistribusi normal.

Karena $L_{maks} = 0,121 < L_{tabel} = 0,180$ atau nilai sig. $= 0,175 > \alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan uji normalitas keterampilan menganalisis unsur kebahasaan deskripsi, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,175. Dapat disimpulkan, bahwa $0,175 > 0,05$ maka sampel pada kelas eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tabel 7. Uji Normalitas Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Kontrol
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.04
	Std. Deviation	10.751
Most Extreme Differences	Absolute	.106
	Positive	.085
	Negative	-.106
Test Statistic		.106
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas, diperoleh $L_{maks} = 0,085$; kriteria kenormalan kurva adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal atau
- 2) Jika nilai $Sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal. Karena $L_{maks} = 0,085 < L_{tabel} = 0,180$ atau nilai $sig. = 0,200 > \alpha = 0,05$.

Dari hasil perhitungan uji normalitas kemampuan menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi dalam kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka sampel pada kelas kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berikut perbandingan nilai signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Signifikan	Traf Signifikan	Kesimpulan
Eksperimen	0,175	0,05	Normal
Kontrol	0,200	0,05	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diteliti berdasarkan dari populasi yang sama (homogen). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan metode one way anova yang terdapat SPSS 23 dengan dasar pengambilan Keputusan sebagai berikut.

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka varian dari kedua kelompok populasi data adalah sama atau homogen dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka varian dari dua kelompok populasi data adalah sama atau homogen dan jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka varian dari dua kelompok populasi data adalah tidak sama atau tidak homogen. Berikut hasil dari uji homogenitas menggunakan SPSS 23.

Tabel 9. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Eksperimen dan Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.960	1	54	.052

Dari hasil analisis pada tabel Test of Homogeneity of Variance diperoleh $F = 3,960$; $df_1 = 6$; $df_2 = 54$, dan $p\text{-Value} = 0,052 > 0,05$ atau H_0 diterima. Sedangkan tabel Anova terdapat pengaruh yang signifikan [$F(1,54) = 10,569$; $P = 0,002$].

Tabel 10. Uji Anova Kelas Eksperimen dan Kontrol

ANOVA

Eksperimen dan Kontrol

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	928.286	1	928.286	10.569	.002
Within Groups	4743.071	54	87.835		
Total	5671.357	55			

Penjelasan dari [$F(1,54)=10,569$; $P=0,002$] adalah; 1 adalah d.f antar kelompok, dan 54 adalah d.f dalam kelompok. Kesimpulan dari data tabel dan penjelasan di atas, bahwa dalam kelas eksperimen dan kontrol terdapat nilai rata-rata yang berbeda signifikan.

3. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi uji prasyarat analisis, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. pengujian dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi antara kelas eksperimen yang menggunakan model project based learning berbantuan media virtual reality, dengan kelas kontrol yang dalam pembelajaran konvensional. Berikut merupakan hasil uji hipotesis untuk uji-t sampel bebas menggunakan SPSS 23.

Tabel 11. SPSS Hipotesis Sampel Bebas

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas Eks	28	77.18	7.751	1.465
	Kelas Kontrol	28	69.04	10.751	2.032

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	3,960	,052	Equal variances assumed	3,251	54	,002	8,143	2,505	3,121	13,165
			Equal variances not assumed	3,251	49,097	,002	8,143	2,505	3,110	13,176

Pada tabel di atas terlihat rata-rata kemampuan menganalisis teks deskripsi peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan sebesar 77,18 dan standar deviasi 7,5 serta kelas kontrol atau kelas yang tidak diberikan perlakuan sebesar 69,04 dan standar deviasi 10,75. Hal ini berarti adanya pengaruh terhadap penggunaan model dan media pembelajaran yang telah diterapkan.

Pada kolom equal variances assumed, dan baris levene's test for equality variance diperoleh $F = 3,960$ dengan angka sig, atau p-value = $0,052 > 0,05$ yang berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen.

Karena varians data homogen, maka akan dipilih kolom equal variances assumed, dan pada baris t-test for equality means diperoleh nilai $t = 3,251$ dan $df = 54$ atau p-value $0,002 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan teruji oleh data, sehingga disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis teks deskripsi menggunakan model project based learning dengan berbantuan media virtual reality lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan.

Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi dengan model project based learning berbantuan media virtual reality, ditinjau dari beberapa aspek, model dan media pembelajaran yang diterapkan mudah dilakukan dan memberikan efektivitas yang baik dalam kegiatan pembelajaran teks deskripsi.

Pada penelitian ini, model project based learning diterapkan di dalam kelas eksperimen dengan berbantuan media virtual reality untuk menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan stimulus atau resepsi awal kepada peserta didik dengan cara bertanya tentang pembelajaran teks deskripsi yang pernah dipelajari, peneliti menjelaskan tentang teks deskripsi yang meliputi: latar belakang pemilihan judul, kesamaan tulisan dengan objek, pengembangan kalimat menjadi paragraf dan penulisan kata. Kemudian peserta didik menjawab sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Selanjutnya pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang pembelajaran teks deskripsi yang belum dimengerti.

Kemudian, peneliti membagikan peserta didik secara kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, setelah itu peneliti memberikan instruksi soal teks deskripsi. Setiap kelompok dituntut untuk mendiskusikan konsep yang harus dijawab di dalam LKPD dengan penuh tanggung jawab terkait materi teks deskripsi yang nantinya akan dipresentasikan setiap kelompok. Setiap kelompok belajar menguasai pilihan kata, struktur, dan kaidah kebahasaan dalam membuat cerita deskripsi.

Pada pertemuan ke tiga, peneliti melakukan monitoring tahap perkembangan pada proyek peserta didik dalam kelompok. Berikutnya, Peserta didik menyampaikan presentasi terhadap rancangan proyek penulisan teks deskripsi. Setelah itu, Peserta didik bertanya melalui forum diskusi untuk ditanggapi oleh pendidik mata pelajaran sebagai kegiatan kolaborasi terkait kesiapan rancangan proyek. Kemudian, peserta didik mencari data/bahan pendukung untuk menulis teks deskripsi. Peserta didik bersama kelompok menulis cerita sesuai gagasan, pikiran, perasaan atau pesan pada teks deskripsi berdasarkan gambar yang dibuat di sebuah aplikasi canva yang sudah disusun.

Terakhir, pada pertemuan ketiga tiap kelompok melakukan presentasi dari hasil karya kelompoknya. Kemudian, tiap peserta kelompok memberikan tanggapan terhadap hasil karya kepada kelompok yang sedang presentasi. Setelah itu, Peserta didik bersama peneliti merefleksikan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Dan Peserta didik dan peneliti menyimpulkan hasil teks diskusi teks deskripsi

Setelah dilakukan penelitian dalam pembelajaran teks deskripsi, penerapan model project based learning berbantuan media virtual reality lebih memberikan efektivitas bagi keberlangsungan pembelajaran maupun hasil belajar. Dengan menerapkan model dan media peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi tugas yang diberikan oleh peneliti. Sedangkan model pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah cenderung membuat peserta didik menjadi pasif, bahkan ditemukan beberapa peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran.

Ditinjau dari segi hasil, pembelajaran teks deskripsi di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Setelah dilakukan posttest, kelas eksperimen dengan menggunakan model project based learning berbantuan media virtual reality memperoleh nilai rata-rata 77 sedangkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 69.

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 23 nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan angka 0,002 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yakni sebesar 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model project based learning berbantuan media virtual reality terhadap pembelajaran teks deskripsi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan saran, dukungan, dan inspirasi selama proses penelitian. Kami juga ingin

mengucapkan terima kasih kepada semua partisipan dan responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Tak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada lembaga atau institusi yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam menjalankan penelitian ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi kelancaran dan kesuksesan penelitian ini. Terima kasih atas segala kerja keras dan kolaborasi yang telah terjalin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pengaruh media virtual reality berbasis model project based learning terhadap keterampilan menulis materi teks deskriptif kelas VII SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan.

1. Penerapan media virtual reality menggunakan model project based learning memperoleh hasil yang baik proses pembelajaran dan hasil tes peserta didik. Hasil perhitungan uji homogenitas menulis teks deskripsi pada kelas VII dapat disimpulkan homogen. Hal ini dibuktikan nilai sig. 0,052, dimana nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan 0,05 dan hasil perhitungan uji T serta uji F bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk pengujian F dan T ini senilai 0,002 tersebut adalah $0,002 < 0,05$, dengan itu H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh pada penggunaan project based learning berbantuan virtual reality terhadap keterampilan menulis teks deskripsi.
2. Penggunaan media virtual reality menggunakan model project based learning terhadap keterampilan menulis teks deskripsi berpengaruh pada kelas VII SMP Islam Al-Azhar 25 Tangerang Selatan. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen adalah senilai 77,18 sedangkan nilai kelas kontrol senilai 69,28. Nilai dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayukanti, Sefta. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Min 9 Bandar Lampung. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Azhar, Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bakry, M. S., & Alsamadani, H. A. 2015. Improving the Persuasive Essay Writing of Students of Arabic as a Foreign Language (AFL): Effects of Self-Regulated Strategy Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 89–97.
- Dalman, 2018. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ekasari, Dian. 2020. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue Melalui Metode Maind Mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 5 Nomor 3 Halaman 17-23.
- Eni, Imawati. 2017. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teks Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*.
- Erni, Muniarti. 2017. Penerapan Metode Project Based Learning dalam Pembelajaran. Universitas Kristen Indonesia.
- Hariyanto, W. d. 2013. Pembelajaran Aktif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, A. H & Haerulloh. 2017. Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: CV. Lintas Nalar.
- Heru, Kurniawan. 2021. Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian :Deepublish.
- Juvira, Lusita. 2019. Struktur Dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII Smp Negeri 30 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 1
- Kamelia, Lia. 2015. Perkembangangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek* Vol.9 No.1.
- Masrukhatin, Nur Aini. 2020. Studi Komparatif Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Jigsaw Terhadap Kemampuan Kolaborasi Kerja Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 2 Nganjuk. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- Munawarah, 2020. Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitab) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi:Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*. Vol.1 no.2.
- N.R Raajan. et al. 2014. A Review on: Augmented Reality Technologies, System and Applications. *Jurnal Asian Network for Scientific Information*. 14(14). Hlm. 1485-1486.

- Nadya, Nyawu Lulu. 2015. Memaknai Struktur dan Unsur Berita Kriminal. *Jurnal Didascien Bahasa*.
- Nova, Mevi Maria dan Sumadi. 2017. Karakteristik Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, Volume 1 Nomor 2 Halaman 1-7
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press. Banjarmasin, Kalimantan Selatan.
- Rasyid. Isran Karo-Karo. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *axiom : Jurnal Pendidikan & Matematika* Vol. 7 No.1.
- Ridwan, Abdullah Sani. 2014. *Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rostina, Sundayana. 2018. *Statistik Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Shilphy A. Octavia, 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama, 12.
- 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 Pomits*, No.2, Vol.2.
- Stanislaus Hermadityo. 2018. Teks Deskriptif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Talizaro Tafonao. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2, no. 2 hal. 103–114.
- Tanggoro, Urip. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Dialektika Journal*. Vol. 3 No.1.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thuan, Herman To Saurik. 2019. Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. Vol.6 No. 1.