PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VIII B MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*

TESIS

OLEH

SUNARTI
F2161221009

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VIII B MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*

Tanggung Jawab Yuridis Material pada Mahasiswa

Sunarti
NIM F2161221009

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	NIP 196011091989032003

Disahkah oleh,
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus tanggal: 25 September 2024

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VIII B MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*

Tanggung Jawab Yuridis
Peneliti,

Sunarti
NIM F2161221009

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	NIP 196011091989032003

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. H. Martono, M.Pd.	**Dr. Christanto Syam, M.Pd**.
NIP 196803161994031014	NIP 195911241988101001

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.
NIP 196105111988101001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Sunarti**

NIM : F2161221009

Jurusan/Prodi : PBS/ Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan artikel penelitian ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



Pontianak, 26 September 2024

Sunarti

NIM F2161221009

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII B di SMP Negeri 25 Pontianak dalam menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model PjBL dan media *virtual reality*. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, serta melalui empat tahap: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui studi dokumentasi, observasi, dan pengukuran. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, kemampuan guru dalam menyusun rencana (modul ajar) mendapat skor 81 (baik), sedangkan pada siklus II, mendapat skor 91.5 (sangat baik). Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 70% (baik), siklus II mendapat skor 92% (sangat baik). Sementara itu, pencapaian belajar keseluruhan siswa pada siklus I adalah 74.25%, dan pada siklus II adalah 87.5%. Dengan demikian, pembelajaran dengan model PjBL dan media *virtual reality* dapat meningkatkan keterampilan menulis dan mengenalkan siswa dengan penggunaan teknologi untuk persiapan masa depan.

Kata Kunci : peningkatan keterampilan menulis, PjBL, virtual reality

ABSTRACT

The Classroom Action Research (CAR) aims to improve the writing skills of eighth-grade students in SMP Negeri 25 Pontianak in writing observation report texts using the Project-Based Learning (PjBL) model and virtual reality media. The research was conducted through two cycles, namely cycle I and cycle II, carried out in four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained through documentation study, observation, and measurement. The data were analyzed using qualitative descriptive techniques. The results showed improvement in each cycle. In cycle I, the teacher's ability to prepare the lesson plan (teaching module) scored 81 (good), while in cycle II, it scored 91.5 (very good). The teacher's ability to implement learning in cycle I received a score of 70% (good), and in cycle II, it received a score of 92% (very good). Meanwhile, the overall student learning achievement in cycle I was 74.25%, and in cycle II, it was 87.5%. Thus, learning with the PjBL model and virtual reality media can enhance writing skills and introduce students to the use of technology for future preparation.

***Keywords** : Learning Outcome, Writing, PjBL, Virtual Reality*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VIII B Menggunakan Model *Project Based Leraning* dan Media *Virtual Reality*".

Tesis ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan tesis ini, peneliti dapat menyelesaikannya berkat bantuan berupa bimbingan, petunjuk, saran, dan dorongan moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini sebagai berikut.

1. Dr. Antonius Totok Priyadi, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik dan selaku Pembimbing Pertama yang selalu membimbing, memberikan pengetahuan, arahan, dan saran kepada peneliti.
2. Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd. selaku Pembimbing Kedua yang selalu memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan moril kepada peneliti.
3. Prof. H. Martono, M.Pd. selaku Penguji Pertama yang memberikan kritikan, pendapat, dan saran, serta memberikan bantuan kepada peneliti selama perkulihan berlangsung hingga penyusunan tesis.
4. Dr. Christanto Syam, M. Pd. selaku Penguji Kedua yang memberikan

kritikan, arahan, pendapat, dan saran, serta bantuan kepada peneliti

5. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Suapri Effendi, S.E. selaku Staf Program Magister Pendidikan Bahasa yang memberikan bantuan untuk urusan adminstrasi selama perkuliahan berlangsung.
7. Seluruh keluarga yang selalu mendukung, menemani, memberikan bantuan dalam doa, moril, dan memotivasi peneliti.
8. Seluruh rekan mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2022 yang telah menemani, memberikan saran, motivasi, doa dan arahan kepada peneliti.

Peneliti telah berusaha secara maksimal dalam menyelesaikan tesis ini. Namun tesis ini kemungkinan masih terdapat kekurangan baik dari segi penulisan, materi maupun penyajian. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dan memperbaiki sangat diharapkan demi perbaikan penulisan ini. Pada akhirnya, peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, September 2024
Peneliti,

Sunarti
NIM F2161221009

DAFTAR ISI

halaman

Lembar Persetujuan ..... **i**
Lembar Pengesahan ..... **ii**
Pernyataan Keaslian Tulisan ..... **iii**
Abstrak ..... **iv**
Kata Pengantar ..... **vi**
Daftar Isi ..... **vii**
Daftar Tabel ..... **ix**
Daftar Diagram ..... **x**
Daftar Lampiran ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Masalah Penelitian 11
C. Tujuan Penelitian 14
D. Manfaat Penelitian 15
E. Ruang Lingkup Penelitian 19
F. Penjelasan Istilah 19
BAB II KAJIAN PUSTAKA 22
A. Teks Laporan Hasil Observasi 22
B. Model Pembelajaran *Project Based Learning* 26
C. Media Pembelajaran 35
D. Media Pembelajaran Teknologi *Virtual Reality* 38
E. Manfaat Media Pembelajaran *Virtual Reality* 38
F. Penerapan Media Pembelajaran *Virtual Reality* 39
G. Pembelajaran Menulis TLHO dengan Model PJBL dan Media *Virtual Reality* 40
H. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Model PJBL dan Media *Virtual Reality* 41
I. Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Proses Pembelajaran Bahasa

Indonesia 44
J. Pembelajaran Abad 21 47
K. *Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK* 53
L. HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi 54
M. Literasi 58
N. Penilaian Keterampilan Menulis TLHO .....

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 60

A. Setting Penelitian 60
B. Metode Penelitian 61
C. Bentuk Penelitian 62
D. Sumber Data dan Data 71
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 71
F. Teknik Analisis Data 72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 74
A. Hasil 74
B. Pembahasan 78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 204
A. Simpulan 204
B. Saran 206
DAFTAR PUSTAKA 207
LAMPIRAN 210

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perbandingan hasil menulis TLHO pratindakan dan siklus I..... 193
Tabel 4.2 Hasil belajar TLHO per aspek 194
Tabel 4.3 Perbandingan ketuntasan menulis TLHO pratindakan-siklus I 196
Tabel 4.4 Perbandingan hasil menulis TLHO siklus I dan suklus II 197
Tabel 4.5 Hasil belajar menulis TLHO per aspek..... 199
Tabel 4.6 Perbandingan ketuntasan nilai Pratindakan-Siklus II 201

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran siklus I dan siklus II 133

Diagram 4.2 Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I dan siklus II 182

Diagram 4.3 Hasil belajar menulis TLHO per aspek antara pratindakan dan siklus I 195

Diagram 4.4 Perbandingan ketuntasan nilai menulis TLHO pratindakan dan siklus I 196

Diagram 4.5 Hasil menulis TLHO per aspek siklus II..... 198

Diagram 4.6 Perbedaan hasil belajar menulis TLHO antara siklus I dan siklus II .. 199

Diagram 4.6 Perbandingan ketuntasan nilai Pratindakan-Siklus II 201

Diagram 4.7 Peningkatan keterampilan menulis TLHO Pratindakan-siklus II 200

Diagram 4.8 Ketuntasan nilai menulis TLHO Pratindakan-siklus II..... 201

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai sebagai era keterbukaan dan globalisasi yang mengakibatkan perubahan mendasar dalam kehidupan manusia dibandingkan dengan abad sebelumnya. Abad ini juga dikenal sebagai zaman pengetahuan, di mana berbagai upaya pemenuhan kebutuhan hidup didasarkan pada pengetahuan. Pendidikan, ekonomi, pemberdayaan masyarakat, dan industri semuanya didorong oleh pengetahuan (Muhali, 2019). Dunia pendidikan sebagai satu di antara aspek yang telah mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan masuknya abad ke-21. Kemajuan teknologi dan globalisasi telah mempengaruhi cara pendidikan diselenggarakan, baik dalam proses pembelajaran maupun pendekatan pengajaran.

Pendidikan pada era 21 ini menuntut agar peserta didik memiliki pengetahuan yang kompleks dan beragam keterampilan. Hal ini termasuk keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan yang relevan dalam dunia kerja, serta keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicanangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (Muhali, 2019).

Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia sangatlah dinamis yang selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk merancang sistem pendidikan yang lebih kreatif, dinamis dan responsif terhadap perubahan serta kecenderungan-kecenderungan yang sedang berlangsung, karena pendidikan dianggap sebagai suatu aktifitas yang mudah diadaptasikan dan diarahkan untuk menyongsong perkembangan-perkembangan yang diperhitungkan akan terjadi di masa depan (Dianawati, 2022).

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Belajar itu sendiri adalah kunci yang paling penting dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya dapat dikatakan tak pernah ada pendidikan (Yusita et al., 2021).

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan. Sekarang, pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan secara *online* melalui platform digital. Guru juga dapat menggunakan berbagai teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, dan perangkat lunak interaktif.

Kemajuan teknologi dan globalisasi juga telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, misalnya dalam menulis teks laporan hasil observasi. Dengan adanya akses yang lebih mudah terhadap berbagai informasi melalui internet dan media sosial, peserta didik dapat memperluas wawasan mereka tentang berbagai topik yang relevan dengan laporan hasil observasi yang mereka buat.

Namun demikian, hal ini juga menuntut peserta didik untuk lebih kritis dalam menyaring informasi yang diperoleh dan menghindari plagiat dalam penulisan laporan observasi mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan pembelajaran yang berkualitas dan memadai agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dengan baik dan benar. Berbagai bukti nyata menunjukkan penurunan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan hasil observasi secara tertulis.

Pertama, terdapat penurunan kualitas dalam struktur teks laporan hasil observasi. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf yang jelas dan teratur, serta menghadapi kendala dalam menggunakan kalimat yang

sesuai dengan tata bahasa yang benar. Keadaan tersebut menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami struktur teks laporan hasil observasi, yang seharusnya telah dikuasai sejak tingkat pendidikan dasar.

Kedua, terjadi penurunan dalam kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata yang tepat dan baku. Banyak peserta didik yang cenderung menggunakan kosakata yang kurang variatif dan kurang sesuai dengan konteks observasi yang dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya.

Selain itu, terdapat juga penurunan dalam kemampuan peserta didik dalam menyajikan data dan informasi secara sistematis dan logis. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengorganisir data hasil observasi secara runtut dan logis, sehingga menyebabkan laporan hasil observasi menjadi kurang jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang juga menjadi guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 25 Kota Pontianak, terdapat beberapa masalah yang dialami oleh pendidik. Hasil belajar peserta didik dari tiga kelas yang memiliki rata-rata terendah adalah kelas VIII B yaitu 61,9 dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 78.

Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP sebanyak 12 peserta didik, sedangkan 22 peserta didik lainnya mendapatkan nilai di bawah KKTP. Selain rendahnya hasil belajar peserta didik, hasil dari asesmen diagnostik juga menunjukkan rendahnya minat peserta didik dalam menulis teks. Hal tersebut berbanding lurus rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis berbagai teks.

Ketidakmampuan tersebut juga disebabkan oleh model pembelajaran yang masih konvensional. Ketidaktepatan dalam menggunakan model pembelajaran tersebut membuat ketimpangan pengetahuan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar

yang baik akan mampu memahami dan menulis teks teks laporan hasil observasi, demikian sebaliknya.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, penggunaan teks laporan hasil observasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyajikan informasi secara tertulis. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis teks, peserta didik juga dapat belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengobservasi dengan teliti, dan menyusun argumen secara logis.

Kemampuan menulis teks laporan hasil observasi merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dengan kemampuan menulis yang baik, peserta didik dapat mengungkapkan hasil observasi mereka secara jelas dan sistematis. Namun, berdasarkan penjabaran di atas, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menulis mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model *Project Based Learning (PjBL).*

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian proyek nyata kepada peserta didik (Barus et al., 2022). Dalam konteks peningkatan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi, PjBL dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proyek observasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

Dengan demikian, peserta didik akan lebih termotivasi untuk menulis teks laporan hasil observasi karena mereka melihat relevansi dan dampak dari proyek yang mereka kerjakan. Selain itu, PjBL juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan lain yang juga diperlukan dalam menulis teks laporan hasil observasi, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan berkomunikasi (Chu et al., 2017). Dengan demikian, melalui PjBL,

peserta didik dapat belajar secara holistik dan menyeluruh sehingga kemampuan menulis mereka dapat meningkat secara signifikan.

Pada era digital ini, teknologi semakin menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus mengalami perkembangan dan inovasi, termasuk dalam penerapan teknologi. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah teknologi *virtual reality* (VR). Dengan VR, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, imersif, dan mendalam bagi para peserta didik. *Virtual reality* memungkinkan para peserta didik untuk melakukan perjalanan virtual ke tempat-tempat yang mungkin sulit atau mahal untuk diakses secara fisik.

Dalam konteks pendidikan, *virtual reality* dapat digunakan untuk membawa para peserta didik ke berbagai lokasi yang relevan dengan materi pelajaran. Misalnya, para peserta didik dapat melakukan kunjungan virtual ke museum seni untuk mempelajari karya seni secara mendalam, atau ke laboratorium ilmiah untuk melakukan eksperimen virtual. Hal ini dapat membantu para peserta didik memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, *virtual reality* juga dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inklusif. Dengan VR, para peserta didik dengan keterbatasan fisik atau mobilitas dapat tetap merasakan pengalaman belajar yang sama dengan teman-teman mereka yang lain. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adil dan merata bagi semua peserta didik dalam melakukan observasi dan menulis laporan hasil observasi dengan menggunakan teknologi VR.

Penggunaan VR dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif. Dengan VR, peserta didik dapat "merasakan" materi pelajaran secara langsung, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Dengan VR, peserta didik dapat mengalami pengalaman observasi yang lebih mendalam dan nyata tanpa harus benar-benar berada di lokasi observasi tersebut. Hal ini akan memungkinkan peserta didik untuk mengamati dengan lebih teliti dan mendetail sehingga hasil observasi yang mereka laporkan akan lebih akurat dan komprehensif.

Selain itu, penggunaan VR juga dapat memicu imajinasi peserta didik dan memperluas wawasan mereka terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki bahan yang lebih kaya dan beragam untuk dituangkan dalam teks laporan hasil observasi mereka. Hal ini akan membuat teks laporan hasil observasi menjadi lebih menarik dan informatif.

Pemanfaatan VR dalam dunia pendidikan juga dapat membantu mengatasi kendala geografis dan finansial. Dengan adanya teknologi VR, peserta didik tidak perlu lagi melakukan perjalanan jauh atau mengeluarkan biaya tambahan untuk mengakses pengalaman belajar yang lebih luas. Hal ini juga membuka kesempatan bagi peserta didik dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas.

Tentu saja, penggunaan media *virtual reality* dalam pembelajaran tidaklah terlepas dari peran guru. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi VR dalam pembelajaran tidak hanya sekadar hiburan semata, tetapi benar-benar memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik dalam menggunakan teknologi VR secara efektif dan bertanggung jawab.

Penerapan model PjBL dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi memiliki beberapa manfaat. *Pertama*, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat merasakan pengalaman yang lebih nyata melalui teknologi *virtual reality*. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam menulis teks laporan hasil observasi. *Kedua*, dengan adanya pengalaman virtual yang mendekati keadaan nyata, peserta didik akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap objek yang diamati, sehingga laporan observasi yang dihasilkan akan lebih kaya akan detail dan informasi yang relevan.

Selain manfaat tersebut, penerapan model PjBL dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan lain pada peserta didik. Mereka akan belajar bekerja sama dalam tim, mengelola waktu, dan berkomunikasi secara efektif dalam menyusun laporan observasi. Selain itu, mereka juga akan terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan literasi digital mereka.

Dengan demikian, pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dengan model *project based learning* dan media *virtual reality* merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi peserta didik.

Diharapkan dengan penggunaan teknologi VR ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis mereka secara lebih baik dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap objek observasi yang mereka teliti.

Banyak studi dan analisis telah dilakukan mengenai PjBL dalam konteks meningkatkan keterampilan menulis dalam belajar Bahasa Indonesia. Melalui meta analisis, disimpulkan bahwa penerapan model PjBL memiliki dampak positif terhadap

peningkatan keterampilan menulis peserta didik. Temuan serupa menunjukkan bahwa penerapan model PjBL memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PjBL memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Penelitian mengenai PjBL telah banyak dilakukan di antaranya, *Pertama,* "Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi kelas X SMA" dari Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Gambar terhadap kemampuan menulis puisi Kelas X SMA Swasta Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sampel penelitian ini adalah Kelas XA yang berjumlah 34 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata- rata peserta didik sebelum menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Gambar, kemampuan menulis puisinya sebesar 66,15.Nilai rata-rata peserta didik sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Gambar, kemampuan menulis puisinya sebesar 76,38 (Muhammad Isman, 2022).

Penelitian mengenai keterampilan menulis teks laporan hasil observasi pernah dilakukan oleh (Putri & Atmazaki, 2023) dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi". Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *discovery learning* terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 24 Padang. Metode penelitian eksperimen digunakan dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan *model discovery learning,* keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa diklasifikasikan sebagai "Lebih dari Cukup" dengan nilai 66,38. Namun, setelah menggunakan model *discovery learning*, nilai rata-rata keterampilan menulis meningkat menjadi 87,99 dengan klasifikasi "Baik Sekali". Hasil uji-t menunjukkan adanya pengaruh signifikan dalam

penggunaan model *discovery learning* terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 24 Padang.

Penelitian mengenai teknologi *virtual reality* pernah dilakukan oleh (Abdullah et al., 2019) dengan judul *"Virtual Reality to Improve Group Work Skill and Self-Directed Learning in Problem-Based Learning Narratives*" Penelitian ini membahas tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan menggunakan teknologi Realitas Virtual (VR) untuk meningkatkan keterampilan kerja kelompok dan pembelajaran mandiri siswa. PBL merupakan pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa dan menggunakan masalah terbuka sebagai metode pembelajaran. Sementara itu, VR merupakan bagian dari realitas campuran di mana lingkungan dunia nyata dibuat menjadi virtual secara *online*. Dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan PBL dengan skenario masalah presentasi dalam lingkungan VR efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja kelompok dan pembelajaran mandiri di kalangan siswa. Dengan demikian, adopsi teknologi VR dalam PBL dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa dalam hal keterampilan kerja kelompok dan pembelajaran mandiri.

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian di atas adalah, penelitian pertama menggunakan model *project based learning* dengan media gambar untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan menulis puisi. Penelitian kedua menggunakan model *discovery learning* dan metode penelitian ekspremien dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Sementara penelitian ketiga membahas penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan teknologi *virtual reality* untuk meningkatkan keterampilan kerja kelompok dan kerja mandiri siswa.

SMP Negeri 25 Kota Pontianak merupakan satu di antara sekolah yang terletak di Kecamatan Pontianak Utara, Kota Pontianak. SMP Negeri 25 Kota Pontianak memiliki akreditasi B dengan peserta didik berjumlah 306 orang. Sekolah ini merupakan sekolah kecil yang terdiri dari 9 rombel serta terletak di pinggir kota dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Kubu Raya. Peserta didik yang bersekolah di SMP Negeri 25 Kota Pontianak memiliki ekonomi menengah ke bawah sehingga cukup terbatas dalam fasilitas pendukung dalam belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di kelas VIII B SMP Negeri 25 Kota Pontianak yang berjumlah 32 peserta didik. Dipilihnya kelas VIII B sebagai objek penelitian karena dari dari ketiga kelas VIII A, VIII B, dan VIII C, kelas VIII B memiliki keterampilan menulis yang rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil asesmen sumatif menulis teks laporan hasil observasi dan asesmen diagnostik yang dilakukan.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat disimpulkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik, seperti yang terlihat dari hasil asesmen sumatif dan diagnostik. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam menulis teks laporan hasil observasi, yang juga disebabkan oleh model pembelajaran konvensional yang tidak efektif.
2. Kesulitan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.
3. Terbatasnya fasilitas pendukung dalam belajar di SMP Negeri 25 Kota Pontianak, yang mempengaruhi proses pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam mengakses pendidikan berkualitas.

4. Pentingnya pengembangan keterampilan peserta didik sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21, yang mencakup keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan relevan dalam dunia kerja, dan keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi.

B. Masalah Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang mendasari kebutuhan akan peningkatan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi peserta didik. Dengan adanya perkembangan teknologi *virtual reality* (VR) dan potensi model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), penting untuk memahami bagaimana integrasi kedua elemen tersebut dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas secara mendalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi serta manfaat dari penerapan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi virtual reality untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dari uraian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang modul ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*?
3. Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memahami, mengeksplorasi, dan menggambarkan potensi penerapan model project-based learning dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks laporan hasil observasi, serta untuk memahami dampak penggunaan teknologi *virtual reality* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui pengalaman observasi yang lebih mendalam dan realistis. Adapun tujuan secara khusus adalah sebagai berikut.

1. Merancang modul ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality.*
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*.

Dengan merancang modul ajar, mendeskripsikan pelaksanaan, dan menganalisis hasil pembelajaran menggunakan model *project-based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mencapai tujuan peningkatan keterampilan menulis peserta didik melalui penerapan teknologi VR dalam konteks pembelajaran observasi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan model *project based learning* dan media teknologi *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan berharga dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif di bidang pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Melalui penelitian ini, dikaji secara mendalam mengenai upaya meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi dengan menggunakan model *project based learning* dan pemanfaatan teknologi *virtual reality.* Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas pendekatan ini dalam mencapai tujuan tersebut. Hasil penelitian ini dapat memberikan bukti empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memperkuat pemahaman. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kelayakan dan relevansi yang penting dalam mengatasi masalah yang diteliti.

Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru dalam konteks penerapan teknologi VR dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi serta kontribusi terhadap literatur tentang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

2. **Manfaat praktis**

   a. Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan bagi guru. Pertama, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik kepada guru mengenai penggunaan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan contoh dan inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan manfaat yang praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas.

   b. Bagi peserta didik, penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan. Ada beberapa manfaat praktis bagi peserta didik dari judul penelitian ini. *Pertama*, dengan menggunakan model PjBL, peserta didik akan belajar secara aktif melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari- hari. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulis mereka secara kontekstual dan bermakna. Mereka bisa belajar bagaimana menyusun teks laporan hasil observasi dengan struktur yang benar, serta menggali informasi yang relevan dan mengorganisasikannya secara sistematis.

      Kedua, dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*, peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih mendalam dan imersif. Mereka dapat "mengunjungi" tempat-tempat yang tidak dapat dijangkau secara fisik, sehingga dapat mengamati dan mengumpulkan data untuk

laporan hasil observasi mereka. Pengalaman ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan nyata bagi peserta didik, sehingga mereka dapat menulis laporan observasi dengan lebih mendetail dan akurat.

Selain itu, penggunaan teknologi VR juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui teknologi VR membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Mereka jadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan proyek dan menulis laporan hasil observasi dengan baik.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki manfaat praktis yang signifikan bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Melalui pendekatan inovatif menggunakan model PjBL dan memanfaatkan teknologi VR, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis mereka secara kontekstual, mendalam, dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.

c. Bagi peneliti, penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan bagi peneliti. Pertama, peneliti dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Peneliti dapat menggali lebih dalam tentang efektivitas pendekatan ini dan mengeksplorasi berbagai aspek yang terkait dengan pengajaran dan pembelajaran melalui menulis teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan dan pengembangan karakter peserta didik. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut atau pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan manfaat yang berharga bagi peneliti dalam pengembangan profesionalisme dan kontribusi mereka terhadap ilmu pengetahuan dan pendidikan.

d. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga memiliki manfaat bagi dunia pendidikan. Dengan mengintegrasikan model PjBL dan teknologi VR dalam pembelajaran menulis, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini akan membantu sekolah dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan, di mana kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan penguasaan teknologi akan menjadi sangat penting.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada SMP Negeri 25 Kota Pontianak sebagai lokasi pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah tersebut dengan melibatkan peserta didik kelas VIII B. Penelitian difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality*. Dengan membatasi ruang lingkup penelitian pada SMP Negeri 25 Kota Pontianak, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik dan relevan mengenai implementasi pendekatan pembelajaran dalam konteks sekolah tersebut.

Penelitian ini mengeksplorasi pada penerapan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* sebagai pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan menulis teks laporan hasil observasi. Dalam ruang lingkup penelitian ini, dianalisis bagaimana penggunaan model *project based learning* dengan memanfaatkan media teknologi *virtual reality* dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi.

Dengan demikian, ruang lingkup penelitian ini menitikberatkan pada aspek kajian tentang peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi, model *project based learning* serta media teknologi *virtual reality*. Penelitian ini terbatas pada semester genap sebagai periode pelaksanaan penelitian, dimulai dari bulan Februari hingga bulan Mei 2024.

F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kekurangjelasan makna antara peneliti dan pembaca, maka diberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam komponen-komponen penelitian, sehingga bisa tercipta suatu arti tersendiri mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Peningkatan adalah adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan berbagai cara dan metode yang dirancang untuk memperbaiki pemahaman dan keterampilan peserta didik.
2. Keterampilan adalah kemampuan atau keahlian yang dimiliki seseorang dalam memperoleh dan mengolah informasi baru secara efektif. keterampilan mencakup berbagai aspek kemampuan, pengetahuan, pengalaman, sikap, dan perilaku yang dimiliki seseorang dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas.
3. Model pembelajaran adalah suatu pendekatan atau metode yang digunakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Model-model pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Octavia, 2020) model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

4. *Project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Menurut Setiawan (Setyawan et al., 2019) *Project based learning* merupakan pembelajaran aktif, inovatif dan menyenangkan yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata yang dapat diperlihatkan seperti laporan, karangan, dan penyelesaian tugas tertulis
5. *Virtual reality* (VR) adalah teknologi simulasi komputer yang menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman realitas yang menyerupai atau bahkan melebihi realitas fisik. Dalam lingkup VR, pengguna dapat merasakan dan berinteraksi dengan lingkungan buatan yang sering kali sangat imersif dan menarik.
6. Menulis adalah pemindahan pikiran atau perasaan kedalam bentuk lambang-lambang bahasa.
7. Teks laporan hasil observasi merupakan teks laporan hasil observasi adalah tulisan yang berisi penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi). Teks laporan observasi juga disebut teks klasifikasi, karena memuat klasifikasi mengenai jenis - jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.