

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam dunia pendidikan, kemampuan berbahasa bukan hanya sekadar kemampuan teknis, tapi juga kunci utama dalam membangun pemahaman, mengasah pemikiran kritis, dan meningkatkan kualitas komunikasi. Kemampuan berbahasa tersebut mencakup empat komponen, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain (Trisnawati & Kadek, 2024). Menyimak dan berbicara merupakan bagian dalam ragam bahasa lisan, sementara membaca dan menulis merupakan bagian dari ragam bahasa tulis (Zahirah, 2021). Ragam bahasa lisan lebih dulu dipelajari daripada ragam bahasa tulis. Hal ini karena ragam tulis, khususnya keterampilan menulis, membutuhkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks daripada ragam lisan. Aziezah (2021) mengatakan bahwa di antara dua ragam bahasa tulis tersebut, keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit karena penguasaan berbagai unsur kebahasaan diperlukan ketika mempelajari keterampilan ini.

Keterampilan menulis dibutuhkan untuk mengekspresikan ide, gagasan, serta emosi sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan mengasah logika berpikir seseorang. Hal ini karena keterampilan menulis merupakan kegiatan mengemukakan gagasan dan informasi yang diperoleh dari kemampuan kognitif

individu, lalu dituangkan ke dalam tulisan untuk dipahami oleh pembaca (Suandi, dkk., 2018). Bagi siswa, khususnya pada jenjang sekolah menengah, keterampilan menulis yang baik sangat dibutuhkan karena rendahnya keterampilan menulis cenderung memengaruhi kemampuan berbahasa lisan mereka. Berdasarkan hasil observasi, siswa dengan kemampuan menulis yang rendah cenderung sulit dalam mengungkapkan perasaan atau menyampaikan gagasan kepada orang lain. Ujaran yang disampaikan cenderung tidak terstruktur atau mudah terpengaruh dengan struktur bahasa lain. Oleh karena itu, keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai siswa karena menulis merupakan sebuah metode terbaik dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa (Donna, 2023).

Di sekolah, keterampilan menulis diajarkan pada setiap mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dimaksud adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal di Indonesia, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) (Nurhayati, dkk., 2022). Materi ajar dalam mata pelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Di Indonesia, kurikulum yang diterapkan pada jenjang SMA ialah Kurikulum Merdeka, yang mulai diimplementasikan sejak tahun ajaran 2022/2023. Dalam Kurikulum Merdeka, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI semester II, siswa dituntut untuk mampu menulis berbagai jenis karya sastra. Materi pembelajaran yang terkait dalam aspek menulis karya sastra ini adalah menulis teks drama (Tansliova dan Resmi, 2022). Teks drama merupakan suatu karya sastra tulis berbentuk dialog dan didasarkan atas konflik batin serta memiliki peluang untuk dipentaskan (Pasalli & Andi, 2022). Konflik di setiap babak dan adegan dibangun oleh penulis untuk

mengarahkan pembaca atau penonton mendalami isi cerita (Suryani, dkk., 2019). Konflik yang terdapat dalam teks drama berhubungan dengan kehidupan dan watak manusia sehingga penyusunannya memerlukan kreativitas dan imajinasi yang mumpuni.

Kurangnya kreativitas dan imajinasi yang dimiliki oleh siswa membuat teks drama menjadi teks yang cukup sulit untuk dibuat. Dalam drama, penulis teks atau naskah harus mampu mengaitkan isi cerita dengan kejadian yang ada di masyarakat. Artinya, drama harus mengandung amanat yang bisa dipetik dalam kehidupan sehari-hari (Tansliova dan Resmi, 2022). Hal ini menjadi salah satu kesulitan siswa dalam menulis sebuah teks drama. Selain itu, pengembangan tema, penyusunan dan pemilihan dialog, penyisipan nilai-nilai dalam cerita, serta pengembangan alur cerita yang menarik, menjadi kesulitan lain yang dirasakan siswa dalam menulis teks drama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru pengajar bahasa Indonesia di salah satu SMA penggerak di Bali, yaitu SMA Negeri 4 Denpasar, beberapa siswa kelas XI mengaku mengalami kesulitan dalam menulis sebuah teks sastra, khususnya teks sastra dengan alur, seperti cerpen dan drama. Kesulitan tersebut diungkapkan siswa ketika guru sedang melakukan evaluasi pada pembelajaran akhir semester ganjil. Dari 11 kelas yang berhasil dievaluasi, kelas XI.8 dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang, menjadi kelas dengan keluhan terbanyak terkait sulitnya menulis sebuah teks sastra dengan alur. Hal ini membuat nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam bidang menulis menjadi rendah dan belum memenuhi standar kompetensi minimum yang telah ditetapkan sekolah. Untuk

mengatasi hal tersebut, diperlukan perhatian khusus kepada siswa kelas XI.8 agar kemampuan menulis teks sastra berikutnya, yaitu teks drama, dapat meningkat.

Dalam pengembangan kemampuan menulis siswa, khususnya menulis teks drama, selain memberikan teori dan contoh, guru diharapkan mampu memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta dapat memantik keaktifan dan kreativitas siswa di dalam kelas, terutama dalam hal menulis sebuah teks (Maisura, 2024). Pada era digital saat ini, media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran menulis teks adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh atau aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Prior, dkk., 2016; Yanto, 2018). Media pembelajaran interaktif dapat berbentuk audio, visual, maupun gabungan antara audio dan visual. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan berbentuk audiovisual yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks adalah kacamata *virtual reality*.

Kacamata *virtual reality* merupakan suatu media audiovisual yang menampilkan kawasan tiga dimensi yang membuat pengguna merasakan kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam media tersebut (Darajat, dkk., 2022). Dengan kata lain, siswa dapat “masuk” ke dalam dunia maya yang realistis dan menjelajahi berbagai tempat, suasana, dan karakter yang berbeda secara langsung. Siswa juga dapat berinteraksi secara langsung dengan objek yang terdapat di dalamnya, serta

dapat dengan mudah menyerap detail-detail visual, suara, atau perasaan tertentu yang sulit didapat melalui cerita tulis, ceramah, ataupun video konvensional. Oleh karena itu, pemanfaatan kacamata *virtual reality* memiliki potensi yang sangat besar dalam konteks pembelajaran. Hal ini dibuktikan pula dalam penelitian Shabir (2022) yang telah menguji coba pemanfaatan teknologi *virtual reality* sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui kacamata *virtual reality*.

Melalui pemanfaatan kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran teks drama, siswa dapat memiliki pengalaman nyata dan mendalam yang akan membantu mereka dalam membangun imajinasi dan pemahaman terhadap elemen-elemen dramatik yang dibutuhkan dalam menulis teks drama. Dengan kata lain, siswa dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana, alur, latar, serta karakter antartokoh berdasarkan interaksi yang dilakukan dalam ruang yang lebih nyata (Ningsih dan Arif, 2020). Hal ini dapat membantu siswa dalam menulis deskripsi latar, alur, dan suasana cerita dengan lebih jelas, detail, dan logis. Selain itu, melalui pengalaman berinteraksi langsung, siswa akan lebih mudah memahami emosi, konflik, dan motivasi tokoh dengan lebih mendalam (Triwahyuni, 2024). Pemahaman ini dapat memperkaya pengembangan karakter dalam teks drama yang mereka tulis. Dengan demikian, pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam pembelajaran menulis teks drama tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka menghasilkan teks yang lebih logis, dinamis, dan kreatif.

Di Bali, tidak semua sekolah memiliki kacamata *virtual reality* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari ribuan sekolah yang ada di Bali, SMA Negeri 4 Denpasar menjadi satu dari dua sekolah yang memiliki kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Waka Kurikulum SMA Negeri 4 Denpasar, Bapak Dewa Made Yuda Andika, SMA Negeri 4 Denpasar menjadi satu dari dua sekolah yang menerima 12 unit kacamata *virtual reality* dari Direktorat Ekonomi Digital Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) melalui perolehan suara terbanyak dalam program *kick off* adopsi teknologi digital di sektor pendidikan pada Juni 2022, bersama dengan SMK Negeri 1 Denpasar. Meski demikian, SMA Negeri 4 Denpasar menjadi sekolah yang lebih aktif dalam memanfaatkan kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran untuk siswa, sehingga menjadi sasaran yang tepat dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru pengajar bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Denpasar, pemanfaatan kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran belum pernah dilakukan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini karena kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan media tersebut. Kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran baru dimanfaatkan dalam mata pelajaran IPA. Dalam pembelajaran tersebut, siswa-siswi yang terlibat mengaku begitu antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis teks drama, layak untuk dicoba.

Dalam upaya pemanfaatan kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar, dibutuhkan

media tambahan berupa video yang digunakan dalam kaca mata tersebut. Video yang digunakan merupakan gabungan antara video 3D buatan salah satu guru di SMA Negeri 4 Denpasar dengan video drama pendek 2D yang bersumber dari Youtube dengan judul “Badut” yang diunggah oleh akun Jurusan Teater SMKN 12 Surabaya dan “Olak” yang diunggah oleh akun Haz Lazuardi. Kedua video tersebut merupakan video drama yang berhasil meraih juara 1 lomba Film Pendek dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) pada tahun 2021 dan 2018, yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Selain itu, kedua video tersebut telah tersusun berdasarkan struktur drama yang jelas dan mengandung enam unsur pembangun dalam drama, seperti tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, dialog, serta amanat.

Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Penelitian pertama dilakukan oleh Pasalli & Andi (2022) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama melalui Media Video Pembelajaran pada Siswa Kelas XI SMK Yapmi Makassar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis naskah drama siswa menggunakan media video pembelajaran. Penelitian kedua dilakukan oleh Tarigan, dkk. (2023) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Menggunakan Media *Flipbook* pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 7 Medan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis teks drama siswa menggunakan media *flipbook*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Layaliya, dkk. (2020) dengan judul “Pengaruh Media *Virtual Reality* Berbantuan *Google Cardboard* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Assa’adah Bungah Gresik Tahun

Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

Pada dasarnya, penelitian-penelitian sejenis di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian sejenis pertama dan kedua, persamaan penelitian terdapat pada aspek yang diteliti, yakni keterampilan menulis teks drama siswa, sedangkan perbedaan penelitian terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada dua penelitian sejenis tersebut, media yang digunakan adalah media video dan media *flipbook*, sedangkan pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media kacamata *virtual reality*. Berbeda halnya dengan penelitian sejenis ketiga, persamaan penelitian terletak pada media yang digunakan, sedangkan perbedaan penelitian terdapat pada objek penelitian. Pada penelitian sejenis ketiga, objek yang dikaji adalah peningkatan kemampuan menulis puisi.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa di SMA Negeri 4 Denpasar belum pernah dikaji oleh peneliti lain sehingga penelitian ini tergolong penelitian baru. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Pemanfaatan Kacamata *Virtual Reality* (VR) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Denpasar” perlu dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Denpasar melalui media digital *vittual reality*.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan hasil observasi di lapangan, dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang ada dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar masih tergolong rendah. Hal ini karena siswa merasa kesulitan dalam menyusun alur cerita pada teks.
- 2) Kurangnya kreativitas siswa dalam menyusun teks drama sehingga teks yang disusun terkesan monoton dan membosankan.
- 3) Kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan tema yang diberikan guru.
- 4) Siswa merasa kurang antusias dalam menulis sebuah teks drama.
- 5) Siswa kesulitan dalam mencantumkan nilai-nilai sosial pada teks drama yang dibuat.
- 6) Guru belum pernah memanfaatkan teknologi *virtual reality* dalam pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran guru dalam kelas masih berfokus pada buku teks dan video konvensional.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam sebuah penelitian, setiap masalah yang ditemukan hendaknya dikaji untuk mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Namun, agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan terfokus, diperlukan adanya pembatasan masalah. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian juga menjadi penyebab masalah penelitian ini

harus dibatasi. Pada penelitian ini, dibatasi penelitian pada pemanfaatan teknologi berupa kacamata *virtual reality* sebagai media pembelajaran di kelas dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar?
- 2) Bagaimanakah hasil menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar setelah menggunakan media kacamata *virtual reality*?
- 3) Bagaimanakah respons siswa terhadap pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama di kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar.

- 2) Untuk mengetahui hasil menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar setelah menggunakan kacamata *virtual reality*.
- 3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa kelas XI.8 di SMA Negeri 4 Denpasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Manfaat teoretis

Secara teoretis, temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menambah serta memperluas khazanah ilmu yang telah ada tentang pemanfaatan media kacamata *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa. Peneliti juga berharap jika hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan referensi dalam proses pembelajaran.

#### 2) Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan perbandingan ketika melakukan penelitian terkait pemanfaatan kacamata *virtual reality* dalam pembelajaran, dan penggunaan media digital lain dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam mempertimbangkan media pembelajaran yang dapat

digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam hal menulis teks drama di sekolah.

- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan sehingga dapat memberi gambaran terkait pemanfaatan media *kacamata virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa.

