



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 301/UN48.78.1/DT/2024 30 Januari 2025

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 4 Denpasar
 di Denpasar

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Kadek Dwi Utami Putri
NIM	: 2112011037
Jurusan	: Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2024/2025
Judul	: Pemanfaatan Kacamata Virtual Reality dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Denpasar

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



a.n Dekan ,
 Wakil Dekan I,
 Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
 NIP. 198104192006042002

Tembusan :

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi, Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Lampiran 2. Modul Ajar**MODUL AJAR TEKS DRAMA SISWA
SMA KELAS XI****A. IDENTITAS**

Nama penyusun : Kadek Dwi Utami Putri
Sekolah : SMA Negeri 4 Denpasar
Tahun : 2024/2025
Fase/Kelas/Semester : Fase F/ XI.8/ Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Ajar : Teks Drama
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 45 menit)

B. KOMPETENSI DASAR

Peserta didik menganalisis struktur dan unsur pembangun drama dengan tepat, menulis teks drama dengan memperhatikan struktur dan unsur pembangun yang tepat, dan mengkomunikasikan makna teks drama secara efektif melalui diskusi dan presentasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menganalisis struktur dan unsur pembangun drama dengan tepat, menulis teks drama dengan memperhatikan struktur dan unsur pembangun yang tepat, dan mengkomunikasikan makna teks drama secara efektif melalui diskusi dan presentasi sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan analisis, kreativitas, dan komunikasi dalam memahami dan menulis teks drama.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun dalam drama.

2. Peserta didik dapat menulis teks drama dengan memperhatikan struktur dan unsur pembangun yang tepat.
3. Peserta didik dapat menginterpretasikan makna dalam drama dan mengkomunikasikannya secara efektif.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)
2. Metode pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, dan penugasan

F. SARANA DAN PRASARANA

1. Sarana : Kacamata *virtual reality*, buku tulis, dan alat tulis
2. Prasarana : Modul ajar dan buku teks

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberi salam dan bersama guru menyiapkan kondisi kelas yang optimal. - Peserta didik berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran. - Peserta didik bersama guru mengecek kehadiran peserta didik. - Peserta didik diberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. - Peserta didik menerima informasi tentang materi, tujuan, manfaat, penilaian dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan serta penguatan nilai-nilai karakter. 	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Sintak 1 Tahap penentuan pertanyaan mendasar (mengumpulkan informasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyimak informasi terkait tata cara penggunaan media kacamata <i>virtual reality</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dan memperhatikan berbagai informasi yang dianggap penting (Mengamati) (Literasi). - Peserta didik merangkum semua pertanyaan sulit yang berkaitan dengan media kacamata <i>virtual reality</i> dan menanyakan hal tersebut kepada guru (<i>Chritical Thingking</i>) (HOTS).
Sintak 2 Tahap mendesain perencanaan proyek	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibimbing guru membentuk kelompok yang terdiri 5-6 anggota dengan 1 ketua kelompok untuk membahas dan menggunakan media kacamata <i>virtual reality</i> secara gotong royong dan kebhinekaan global (<i>Collaboration</i>). - Peserta didik dijelaskan terkait kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, yakni mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang akan mereka simak dalam media kacamata <i>virtual reality</i> (Mengamati) (Literasi).

	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan satu kacamata <i>virtual reality</i> disetiap kelompok yang nantinya akan digunakan oleh ketua kelompok untuk menonton video yang ada di dalam kacamata tersebut (Mengamati). - Ketua kelompok diarahkan untuk menonton tayangan video dan menyampaikan isi video kepada anggota kelompok. - Peserta didik dalam kelompok mulai mengumpulkan data terkait struktur dan unsur pembangun pada video yang terdapat dalam kacamata <i>virtual reality</i> (<i>Chritical Thinking</i>).
Sintak 3 Tahap penyusunan penjadwalan	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik disampaikan durasi untuk mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang telah disimak sebelumnya (Mengamati) (Literasi). - Peserta didik bersama kelompok mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang telah disimak sebelumnya ke dalam bentuk tulisan dan guru memantau kinerja peserta didik (<i>Collaboration</i>) (<i>Chritical Thinking</i>).
Sintak 4 Tahap memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan guru serta kelompok lain menanggapi (<i>Communication</i>). - Peserta didik diberikan tema teks drama oleh guru dan diarahkan untuk membuat kerangka tulisan teks drama berdasarkan tema tersebut (<i>Chritical Thinking</i>) (<i>Creative</i>).
Sintak 5 Tahap menguji hasil	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengonsultasikan kerangka tulisan yang sudah disusun kepada guru dan menanyakan hal-hal sulit yang sekiranya ditemukan selama proses penyusunan kerangka tulisan (<i>Chritical Thinking</i>) (<i>Communication</i>). - Peserta didik diberikan masukan atau komentar oleh guru terkait kerangka teks yang dibuat. - Peserta didik merevisi kerangka teks yang dibuat berdasarkan masukan atau komentar dari guru (<i>Creative</i>).
Sintak 6 Tahap evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diarahkan untuk menyusun teks drama secara utuh berdasarkan kerangka tulisan yang telah dibuat sebelumnya, dilengkapi dengan struktur dan unsur pembangun di dalamnya (<i>Creative</i>). Hasil tulisan dibawa pada pertemuan berikutnya untuk diperiksa. - Peserta didik dan guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan umpan balik untuk pemecahan masalah.
Kegiatan Penutup (10 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. - Peserta didik dan guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. - Peserta didik menyimak dan merespon informasi terkait materi dan tugas yang akan dibahas selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	

H. ASESMEN

Asesmen Awal	Pada asesmen awal, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada peserta didik, seperti: 1. Apakah kalian pernah membaca atau menonton pertunjukan drama? 2. Apa yang kalian ketahui tentang drama? 3. Apa saja unsur pembangun dalam drama?
Asesmen Formatif	Peserta didik diberikan kacamata <i>virtual reality</i> yang menampilkan sebuah video drama berjudul “Badut” dan “Olak”. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun dalam video drama tersebut.
Asesmen Sumatif	Peserta didik mampu menulis teks drama secara mandiri dengan memperhatikan struktur dan unsur pembangun yang tepat.

I. RUBRIK PENILAIAN

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Tema; Kesesuaian isi tema dengan keseluruhan cerita	Sangat tepat - Apabila isi cerita dalam teks drama relevan dengan tema yang ditentukan.	4
		Cukup tepat - Apabila isi cerita dalam teks drama kurang relevan dengan tema yang ditentukan.	3
		Kurang tepat - Apabila isi cerita dalam teks drama tidak relevan dengan tema yang ditentukan.	2
		Tidak tepat - Apabila isi cerita sangat bertentangan dan tidak relevan dengan tema yang ditentukan.	1
2	Alur; Penyajian alur secara jelas (logis, runtut, tidak terpotong-potong).	Sangat tepat - Jika siswa membuat alur teks drama dengan jelas: logis, runtut, tidak terpotong-potong.	4
		Cukup tepat - Jika siswa membuat alur teks drama kurang jelas (logis, runtut, namun terpotong-potong).	3
		Kurang tepat - Jika siswa membuat alur teks drama dengan tidak jelas (tidak logis, tidak runtut, terpotong-potong).	2
		Tidak tepat - Jika tidak terdapat alur dalam teks drama siswa.	1
3	Tokoh dan penokohan; Tokoh dijelaskan nama, jenis kelamin, tipe fisik dengan perwatakan seperti: antagonis, protagonis, tritagonis.	Sangat tepat - Jika siswa membuat tokoh dengan menjelaskan nama, jenis kelamin, tipe fisik dengan menggambarkan 3 karakter tokoh (antagonis, protagonis, tritagonis).	4
		Cukup tepat - Jika siswa membuat tokoh dengan menjelaskan nama, jenis kelamin, tipe fisik dengan menggambarkan 2 karakter tokoh.	3
		Kurang tepat - Jika siswa membuat tokoh dengan menjelaskan nama, jenis kelamin, tipe fisik dengan menggambarkan hanya 1 karakter tokoh.	2
		Tidak tepat - Jika siswa membuat tokoh dengan menjelaskan nama, jenis kelamin, tipe fisik dengan tidak sama sekali menggambarkan karakter tokoh.	1

4	Dialog; Pengembangan dialog menunjukkan karakter tokoh, diksi dan gaya bahasa kreatif dan sesuai dengan tema.	Sangat tepat - Dialog dalam teks drama dikembangkan dengan sangat jelas (menunjukkan karakter tokoh, diksi dan gaya bahasa kreatif dan sesuai dengan tema).	4
		Cukup tepat - Dialog dalam teks drama dikembangkan dengan baik (menunjukkan karakter tokoh, diksi dan gaya bahasa kurang kreatif, tetapi sesuai dengan tema).	3
		Kurang tepat - Dialog dalam teks drama dikembangkan dengan tidak jelas (menunjukkan karakter tokoh, diksi dan gaya bahasa kurang kreatif dan tidak sesuai dengan tema).	2
		Tidak tepat - Dialog dalam teks drama dikembangkan dengan sangat tidak jelas (tidak menunjukkan karakter tokoh, diksi dan gaya bahasa tidak kreatif dan tidak sesuai dengan tema).	1
5	Latar; Kesesuaian dan kreativitas dalam mengembangkan latar cerita; tempat, waktu, dan suasana.	Sangat tepat - Jika siswa membuat teks drama dengan mengembangkan latar secara lengkap meliputi latar tempat, waktu, dan suasana.	4
		Cukup tepat - Jika siswa membuat teks drama dengan mengembangkan latar kurang lengkap hanya meliputi latar tempat, dan waktu saja.	3
		Kurang tepat - Jika siswa membuat teks drama dengan mengembangkan latar secara tidak lengkap (hanya meliputi salah satu diantara; latar tempat, waktu dan suasana).	2
		Tidak tepat - Jika tidak terdapat latar dalam teks drama.	1
6	Amanat;	Sangat tepat - Adanya penyampaian amanat dengan tepat dan santun disertai contoh yang mendukung baik tersirat maupun tersurat.	4
		Cukup tepat - Adanya penyampaian amanat, tetapi tidak disertai contoh baik tersirat maupun tersurat.	3
		Kurang tepat - Kurang adanya penyampaian amanat dan tidak disertai contoh baik tersirat maupun tersurat.	2
		Tidak tepat - Tidak adanya amanat yang disampaikan baik tersirat maupun tersurat.	1

Lampiran 3. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Tindakan/Siklus ke- : 1 (Pertama)
 Hari/Tanggal : Senin, 11 Maret 2024
 Topik Pembahasan : Teks Drama
 Nama Pengajar : Ni Puti Satri Depi
 Kelas : XI.8

Petunjuk:
 Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ketertarikan sebagai berikut.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Ket.
		Ya	Tidak	
A Kegiatan Pendahuluan				
1	Peserta didik memberi salam dan bersama guru menyiapkan kondisi kelas yang optimal.	✓		
2	Peserta didik berdiskusi beres-beres sesuai dengan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran.	✓		
3	Peserta didik bersama guru mengecek kehadiran peserta didik.	✓		
4	Peserta didik diberikan apresiasi dan pertanyaan pemantik untuk mengetahui penyiapan awal peserta didik dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan.	✓		
5	Peserta didik menerima informasi tentang materi, tujuan, manfaat, penilaian dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan serta pengetahuan nilai-nilai karakter.	✓		
B Kegiatan Inti				
6	Peserta didik menyimak informasi terkait tata cara penggunaan media kamarnya <i>virtual reality</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dan memperhatikan berbagai informasi yang dianggap penting.	✓		
7	Peserta didik mengaitkan semua pertanyaan sulit yang berkaitan dengan media kamarnya <i>virtual reality</i> dan menanyakan hal tersebut kepada guru.			tidak ada ya kelompok

8	Peserta didik dibimbing guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota dengan 1 ketua kelompok untuk membahas dan menggunakan media kamarnya <i>virtual reality</i> secara gotong royong dan kolaborasi global.	✓		
9	Peserta didik dijelaskan terkait kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, yakni mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang akan mereka simak dalam media kamarnya <i>virtual reality</i> .	✓		
10	Peserta didik diberikan satu kamarnya <i>virtual reality</i> disetiap kelompok yang nantinya akan digunakan oleh ketua kelompok untuk menonton video yang ada di dalam kamarnya tersebut.	✓		
11	Ketua kelompok diarahkan untuk menonton tayangan video dan menyampaikan isi video kepada anggota kelompok.	✓		
12	Peserta didik dalam kelompok mulai mengumpulkan data terkait struktur dan unsur pembangun pada video yang terdapat dalam kamarnya <i>virtual reality</i> .	✓		
13	Peserta didik ditunjukkan durasi untuk menonton mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang telah ditonton sebelumnya.	✓		
14	Peserta didik bersama kelompok mengidentifikasi struktur dan unsur pembangun pada video yang telah ditonton sebelumnya ke dalam bentuk tulisan dan guru memantau kinerja peserta didik.	✓		
15	Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan guru serta kelompok lain menanggapi.	✓		
16	Peserta didik diberikan tema teks drama oleh guru dan diarahkan untuk membuat kerangka tulisan teks drama berdasarkan tema tersebut.	✓		tidak membuat kerangka tulisan
17	Peserta didik mengonfirmasi tulisan yang sudah disusun kepada guru dan menanyakan hal-hal sulit yang sekiranya ditemukan selama proses penyusunan kerangka tulisan.			✓
18	Peserta didik diberikan masukan atau komentar oleh guru terkait kerangka teks yang dibuat.	✓		

19	Peserta didik merevisi kerangka teks yang dibuat berdasarkan masukan atau komentar dari guru.		✓	
20	Peserta didik diarahkan untuk menyusun teks drama secara utuh berdasarkan kerangka tulisan yang telah dibuat sebelumnya, dilengkapi dengan struktur dan unsur pembangun di dalamnya.	✓		
21	Peserta didik dan guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan umpan balik untuk pemecahan masalah.	✓		
C Kegiatan Penutup				
22	Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	✓		
23	Peserta didik dan guru mengevaluasi dan merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		
24	Peserta didik menyimak dan merespon informasi terkait materi dan tugas yang akan dibahas selanjutnya.	✓		
24	Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.	✓		



Lampiran 5. Angket Respons Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KACAMATA VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA

Tanggal : 11 Maret 2018
 Nama Siswa : Kadek Ayu Cahya Dewi
 Kelas/No : XI.8 / 14

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pendapat				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa tertarik belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .	✓				
2	Saya merasa lebih aktif dan kreatif di kelas ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
3	Saya merasa semangat/antusias ketika diajarkan untuk menulis teks drama setelah menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
4	Saya merasa lebih termotivasi ketika menulis teks drama setelah menggunakan <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
5	Saya ingin guru mata pelajaran bahasa Indonesia tetap menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran menulis.		✓			
6	Saya tidak merasa bosan ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KACAMATA VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA

Tanggal : 11 Maret 2018
 Nama Siswa : Rika Nurul Azzahra
 Kelas/No : XI.8 / 11

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pendapat				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa tertarik belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
2	Saya merasa lebih aktif dan kreatif di kelas ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
3	Saya merasa semangat/antusias ketika diajarkan untuk menulis teks drama setelah menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
4	Saya merasa lebih termotivasi ketika menulis teks drama setelah menggunakan <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
5	Saya ingin guru mata pelajaran bahasa Indonesia tetap menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran menulis.		✓			
6	Saya tidak merasa bosan ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KACAMATA VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA

Tanggal : 20 - 4 - 2018
 Nama Siswa : Nagia Anggrita Lesty
 Kelas/No : XI.8 / 31

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pendapat				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa tertarik belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
2	Saya merasa lebih aktif dan kreatif di kelas ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .	✓				
3	Saya merasa semangat/antusias ketika diajarkan untuk menulis teks drama setelah menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
4	Saya merasa lebih termotivasi ketika menulis teks drama setelah menggunakan <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
5	Saya ingin guru mata pelajaran bahasa Indonesia tetap menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran menulis.		✓			
6	Saya tidak merasa bosan ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KACAMATA VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA

Tanggal : 10 April 2018
 Nama Siswa : Anik Anggrany Retno P
 Kelas/No : XI.8 / 15

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pendapat				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa tertarik belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
2	Saya merasa lebih aktif dan kreatif di kelas ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
3	Saya merasa semangat/antusias ketika diajarkan untuk menulis teks drama setelah menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
4	Saya merasa lebih termotivasi ketika menulis teks drama setelah menggunakan <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			
5	Saya ingin guru mata pelajaran bahasa Indonesia tetap menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran menulis.		✓			
6	Saya tidak merasa bosan ketika belajar menulis teks drama menggunakan media <i>kacamata virtual reality</i> .		✓			

RIWAYAT HIDUP



Kadek Dwi Utami Putri atau yang kerap disapa Utami lahir di Bondalem pada tanggal 6 Agustus 2003. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang lahir dari pasangan suami istri bernama Bapak Gede Pager Yasa dan Ibu Ni Wayan Menuh. Penulis beralamat di Jl. Kertanegara Perum. Kertawinangun No.9, Br. Anyar-anyar, Ubung Kaja, Denpasar Utara, Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 6 Ubung dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Harapan Nusantara Denpasar dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMK Negeri 4 Denpasar, jurusan Tata Boga. Penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun yang sama dengan mengambil Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas, khususnya dalam bidang bahasa dan sastra. Selain itu, pengalaman penulis sebagai bendahara Himpunan Mahasiswa Jurusan selama dua periode memperkaya kemampuan penulis dalam pengelolaan keuangan, manajemen organisasi, dan kerja sama tim. Pada semester akhir perkuliahan, yakni tahun 2025, penulis telah menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Kacamata *Virtual Reality* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Denpasar”. Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan akademik dan wujud komitmen penulis dalam menyelesaikan studi di perguruan tinggi. Penulis berharap ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan serta masyarakat.