

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin banyak dimanfaatkan saat ini adalah dunia virtual. Dunia virtual kini hadir tidak hanya sebagai hiburan atau media sosial, tetapi juga merambah ke bidang pendidikan, kesehatan, dan lainnya. Banyak aktivitas secara langsung yang kini bisa diakses secara digital. Hal ini dapat menjadi solusi atas berbagai keterbatasan, seperti jarak, biaya, dan waktu. Interaksi di ruang virtual pun semakin terasa nyata dengan hadirnya berbagai platform yang mendukung kegiatan manusia dari jarak jauh. Tak terkecuali di dunia pendidikan, proses belajar-mengajar saat ini tidak selalu terjadi pada ruang kelas fisik. Hal tersebut terjadi karena saat ini guru juga diharuskan untuk memiliki kemampuan menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tentunya sesuai dengan kondisi saat ini agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. (Yasa, Sriasih, dan Larasati, 2021: 98). Dengan bantuan teknologi guru dan siswa dapat terkoneksi kapan saja dan di mana saja. Informasi bisa diakses lebih cepat, dan pengalaman belajar dapat dikembangkan melalui pendekatan visual, audio, bahkan simulasi digital yang menyerupai dunia nyata. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pendidikan era digital abad ke-21 yang mengharuskan pelaksana pendidikan untuk mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam seluruh aspek pembelajaran (Fatira, dkk., 2021: 1). Saat ini guru dituntut untuk menguasai teknologi, isi materi, dan prinsip-prinsip pedagogik kegiatan pembelajaran harus berhubungan dengan konteks sosial sehingga

mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa (Sudiana, dkk, 2025: 117). Dalam dunia pendidikan, kehadiran teknologi tidak hanya berfokus untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, melainkan juga menjadi solusi atas tantangan seperti keterbatasan akses ke sumber belajar dan terbatasnya kegiatan pembelajaran kontekstual secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari & Kurnia (2023: 212) bahwa kemajuan teknologi saat ini dapat membantu memperluas akses ke berbagai informasi, meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkolaborasi, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan misalnya untuk menciptakan pengalaman yang mendekati situasi nyata dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, observasi merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis pengalaman yang penting, terutama untuk teks-teks yang memerlukan data faktual. Salah satu contohnya adalah teks laporan hasil observasi. Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang disusun berdasarkan proses pengamatan terhadap objek atau peristiwa nyata. Melalui observasi secara langsung siswa dapat melihat, mencatat, dan menganalisis fenomena secara langsung yang kemudian dituangkan dalam bentuk teks. Salah satu materi Bahasa Indonesia jenjang SMA dalam Kurikulum Merdeka yang memerlukan observasi langsung yaitu teks laporan hasil observasi. Tujuan akhir dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu menyajikan fakta hasil observasi secara objektif dalam bentuk laporan, dengan didukung oleh sumber informasi lain (Aulia, Gumilar, dan Kurniawan, 2023: 2). Pembelajaran teks laporan hasil observasi juga mencakup pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak,

membaca, menulis, dan berbicara. Sebagai jenis teks faktual, laporan hasil observasi harus bersifat objektif. Artinya, informasi yang tertulis dalam teks harus sesuai dengan data yang diperoleh selama melakukan pengamatan (Aulia, Gumilar, dan Kurniawan, 2023: 4). Penulisan teks laporan hasil observasi menuntut ketelitian dan objektivitas penyusunnya. Teks laporan hasil observasi harus berisi data faktual yang diperoleh penulis selama melakukan pengamatan tanpa adanya rekayasa. Teks ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai objek yang dikaji (Rini, dkk., 2023: 143). Penulisan teks laporan hasil observasi terbagi menjadi tiga struktur utama yaitu pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Agar sebuah teks laporan hasil observasi yang dibuat dapat bersifat akurat, maka siswa perlu melakukan observasi dengan cermat, memperhatikan detail, dan mencatat hasil pengamatan secara sistematis.

Pembelajaran teks laporan hasil observasi menuntut siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan pengamatan terhadap objek tertentu. Namun, dalam praktiknya pembelajaran teks laporan hasil observasi masih sering menghadapi tantangan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Purwitasari (dalam Sinaga, 2020: 61) mengungkapkan terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi, hal tersebut meliputi keterbatasan sumber belajar yang masih bersifat terlalu general serta minimnya materi yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Dalam pratiknya, observasi langsung sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran materi teks laporan hasil observasi. Peserta didik seharusnya memiliki kedekatan dengan objek yang mereka teliti baik melalui pengamatan fisik maupun media lain. Namun di sisi lain, untuk mewujudkannya tentu memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang terkadang

menjadi kendala bagi guru atau siswa (Rosmah, Suparman, dan Setiawan, 2023: 164). Para siswa tidak semua memiliki kesempatan untuk melakukan observasi di lapangan karena berbagai keterbatasan seperti faktor geografis, keterbatasan waktu, biaya, situasi dan kondisi lapangan yang tidak selalu memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas. Akibatnya, siswa hanya mengandalkan teori tanpa pengalaman nyata mengamati objek yang dapat berdampak pada kualitas tulisan laporan mereka.

Informasi yang diperoleh melalui hasil diskusi bersama salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 Singaraja mengungkapkan bahwa observasi langsung menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. Menurutnya, mengarahkan siswa untuk melakukan observasi langsung ketika jam pelajaran terasa kurang efisien karena durasi pembelajaran untuk teks laporan hasil observasi ini terbatas jika dimulai dari penyampaian materi, persiapan, hingga melakukan observasi langsung. Sementara itu jika siswa ditugaskan untuk melakukan observasi secara mandiri di luar jam pelajaran akan kurang efektif karena tidak bisa diawasi secara langsung. Namun, siswa harus tetap melakukan observasi karena jika tidak melakukan pengamatan secara mandiri, mereka akan sulit membayangkan teks yang akan mereka buat sehingga hasil penulisan teks tidak sesuai dengan yang diharapkan. Jika tidak melakukan observasi, siswa juga cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya berbasis teori atau ceramah dari guru. Hal tersebut dapat mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi kurang efektif.

Selain kendala dalam melakukan pengamatan, aspek lain yang turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran teks laporan hasil observasi adalah

kemampuan menulis siswa. Kemampuan melakukan observasi dengan baik masih belum cukup jika siswa tidak mampu menuangkan hasil pengamatannya dalam bentuk teks yang jelas dan sistematis. Ketepatan dalam mengungkapkan gagasan perlu didukung oleh kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa secara tepat, baik dari segi kosakata, tata bahasa, maupun ejaan (Harahap, dkk., 2023: 121). Pernyataan tersebut selaras dengan pandangan Wirahyuni, dkk., (2024: 5552) yang menekankan bahwa proses menulis menjadi aktivitas yang kompleks karena berkaitan erat dengan kecakapan individu dalam menyusun gagasan menjadi untaian kata yang memenuhi kaidah struktur dan tata bahasa dengan tepat. Oleh karena itu, keterampilan menulis menjadi aspek yang cukup krusial dalam penyusunan teks laporan hasil observasi. Menurut Alwasilah (dalam Zulianti & Bowo, 2023: 2) di antara empat keterampilan berbahasa, menulis dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang paling rumit. Kompleksitas ini muncul karena menulis menuntut kemamouan produktif seseorang dalam mengomunikasikan pesan atau informasi melalui media tulisan. Keterampilan menulis tidak hanya melibatkan unsur kebahasaan saja, tetapi juga melibatkan unsur pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa (Nadilah, Rosmaya, dan Wahyuni, 2023: 18). Dengan kata lain, kemampuan menulis seseorang sangat dipengaruhi oleh seberapa banyak pengalaman yang dimiliki serta sejauh mana pemahamannya terhadap suatu topik. Dalam konteks pembelajaran teks laporan hasil observasi, pengalaman dalam mengamati suatu objek menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas tulisan siswa. Jika siswa hanya mengandalkan teori tanpa pengalaman mengamati sendiri, mereka akan kesulitan dalam mendeskripsikan objek secara detail, sistematis, dan objektif.

Pemanfaatan teknologi seperti media kunjungan lapangan virtual dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi hambatan pembelajaran teks laporan hasil observasi. Keberhasilan media ini bergantung pada kemampuannya dalam menyajikan tampilan visual yang mendekati realitas bagi peserta didik. Misalnya, pengguna dapat menjelajah kota yang direduklasi secara digital (Riatmaja & Wibawanto, 2024: 44). Walaupun situasi pandemi yang mendorong pemanfaatan media virtual secara masif telah berlalu, media berbasis virtual tetap relevan untuk digunakan. Hal ini dikarenakan fleksibilitasnya yang tinggi, kemudahan akses, dan kemampuannya menjangkau berbagai kalangan, termasuk siswa yang memiliki keterbatasan tertentu. Implementasi media kunjungan lapangan virtual ini telah dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia di SMAN 4 Singaraja sebagai upaya inovatif untuk mengatasi keterbatasan waktu dan efektivitas observasi langsung. Untuk memperjelas konsep kunjungan lapangan virtual, Hodijah, Hamdu, dan Nuryadin (2023: 49) mendefinisikan bahwa kunjungan lapangan virtual merupakan inovasi teknologi berbasis pengalaman yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai lokasi tanpa perlu melakukan kunjungan fisik di luar lingkungan kelas. Dengan menggunakan media ini, siswa tetap dapat melakukan observasi terhadap suatu objek atau fenomena tanpa harus hadir secara langsung di lokasi.

Pembelajaran yang ditunjang dengan media kunjungan lapangan virtual dapat membantu peserta didik untuk tetap memiliki pengalaman belajar yang serupa seperti turun langsung ke lapangan, kemudian ikut mengamati dan menganalisis. Hal ini akan mengoptimalkan fungsi indra sehingga peserta didik akan lebih kritis dengan masalah-masalah yang ada di sekitar (Barus, dkk.,

2022: 97). Dalam observasi langsung, siswa sering kali hanya memiliki waktu terbatas untuk mencatat dan mengamati objek, sehingga terkadang siswa bisa melewatkan informasi penting. Walaupun tidak secara mutlak menggantikan fungsi observasi secara langsung, media kunjungan lapangan virtual membantu membuka kesempatan bagi siswa untuk merasakan simulasi pengamatan yang mendekati realitas (Zahara & Hamdu, 2022: 2). Observasi langsung memang memberikan pengalaman yang nyata, tetapi sering terkendala oleh faktor waktu, biaya, maupun akses lokasi. Oleh karena itu, penggunaan media kunjungan lapangan virtual menjadi alternatif yang tepat ketika observasi lapangan sulit dilakukan atau sebagai sarana persiapan siswa sebelum melaksanakan observasi langsung. Dengan kunjungan lapangan virtual, siswa bisa mengulang pengamatan kapan saja dan memastikan bahwa semua data yang diperlukan sudah tercatat dengan baik karena dalam kunjungan lapangan virtual siswa ditempatkan di lingkungan virtual yang memungkinkan mereka melakukan observasi secara mandiri. Melalui media ini, siswa dapat berinteraksi, mengeksplorasi, belajar secara aktif, dan mengasah keterampilan mereka (Khotimah, dkk., 2024: 106). Melalui observasi yang lebih fleksibel, siswa memiliki kesempatan untuk lebih cermat dalam menyusun teks yang objektif dan terstruktur. Sehingga pada akhirnya, kualitas teks laporan hasil observasi yang dihasilkan tidak hanya baik secara struktur tetapi juga kaidah kebahasaan yang diperlukan dalam teks laporan hasil observasi.

Sejauh ini, efektivitas penggunaan media kunjungan lapangan secara virtual dalam mendukung keterampilan menulis siswa, khususnya dalam penyusunan teks laporan hasil observasi, masih belum banyak dikaji secara mendalam. SMA 4 Singaraja dipilih sebagai lokasi penelitian bukan sekadar karena sekolah ini telah

menerapkan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran tetapi juga karena media ini memiliki karakteristik yang unik dan menarik. Menurut guru di SMAN 4 Singaraja yang menerapkan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi media ini dirasa cukup efektif ketika digunakan. Media kunjungan lapangan virtual mampu menjadi solusi atas berbagai kendala yang dialami oleh guru dalam pelaksanaan observasi langsung, seperti keterbatasan waktu, biaya, dan akses ke lokasi yang jauh atau sulit dijangkau. Penerapan media ini juga memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat mengakses tempat-tempat yang sulit dijangkau secara langsung, mengamati objek secara detail dan menyeluruh, serta memperoleh informasi tambahan melalui sumber lainnya. Media kunjungan lapangan virtual juga dinilai mudah diakses oleh masing-masing siswa dan dapat digunakan secara berulang, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mengatur pembelajaran dan bagi siswa dalam memperkuat pemahaman mereka. Dengan demikian, media ini dinilai potensial dalam membangun pemahaman faktual siswa dan mendorong mereka untuk menuangkan hasil pengamatan ke dalam tulisan secara lebih terarah dan mendalam.

Beberapa studi terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut. Pertama, penelitian berjudul "*Karyawisata Virtual Museum Sumpah Pemuda dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Banjarmasin*" yang dilakukan oleh Firnanda, Susanto, Abbas, dan Sriwati (2024). Temuan penelitian tersebut mengindikasikan adanya respons positif dari peserta didik, yang menegaskan bahwa integrasi media karyawisata virtual memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kompetensi afektif maupun kognitif

siswa. Walaupun tidak menghadirkan pengalaman fisik di lokasi sebenarnya, simulasi secara virtual memberikan pengalaman pengganti yang tetap memungkinkan peserta didik membayangkan objek penelitian secara jelas dan terarah. Meskipun terdapat kesamaan pada penggunaan media virtual, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berbeda yaitu dalam aspek keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis. Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Taufiqurrohman dan Sumbawati (2020) dengan judul "*Penerapan Media Virtual Tour dengan Google Expedition dalam Pembelajaran Project Based Learning di SMK Negeri 10 Surabaya*". Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Google Expedition* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta perolehan nilai rata-rata peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*. Penelitian tersebut menggunakan aplikasi *Google Expedition*, yaitu sebuah aplikasi berbasis android yang memungkinkan pengguna menjelajahi berbagai tempat dalam format 360°. Sementara dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah situs web [Indonesiavirtualtour.com](http://Indonesiavirtualtour.com), yang berisi konten kunjungan virtual ke berbagai lokasi wisata dan budaya di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini dapat melengkapi kajian sebelumnya dengan memberikan variasi dalam pemanfaatan teknologi kunjungan wisata virtual berbasis web. Studi selanjutnya dilakukan oleh Najia dan Sutikno (2024) dengan judul "*Virtual Field Trips Borobudur Temple Assisted with Songs in Stimulating Writing Skills of Descriptive Texts*" yang menyimpulkan bahwa media tersebut efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa karena mempermudah siswa dalam mengamati objek secara virtual tanpa perlu biaya dan tenaga besar. Penggunaan lagu juga bermanfaat untuk memperkaya

kosakata siswa sehingga teks deskripsi yang dihasilkan dapat lebih jelas dan detail. Penelitian ini dapat melengkapi kajian tersebut dengan memberikan sudut pandang berbeda yang terletak pada implementasi media kunjungan lapangan virtual dalam lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia, secara spesifik pada materi teks laporan hasil observasi di tingkat sekolah menengah atas.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kunjungan lapangan virtual efektif dalam meningkatkan motivasi dan memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Namun, sebagian besar kajian terdahulu masih fokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau pada penulisan teks deskripsi yang sifatnya lebih bebas.

Perbedaan utama dalam penelitian ini bukan hanya terletak pada lokasi atau subjeknya saja, melainkan pada bagaimana media tersebut digunakan untuk melatih ketepatan siswa dalam mengamati dan mengelompokkan data secara objektif. Hal ini sangat penting dalam materi teks laporan hasil observasi yang menuntut keruntutan struktur, mulai dari pernyataan umum hingga deskripsi bagian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana media kunjungan lapangan virtual dapat mendukung keterampilan siswa dalam menyusun teks laporan hasil observasi yang sistematis dengan judul "Pemanfaatan Media Kunjungan Lapangan Virtual dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMAN 4 Singaraja".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas dengan media yang kurang interaktif.
2. Observasi langsung dalam pembelajaran sulit dilakukan karena keterbatasan durasi pembelajaran.
3. Observasi secara mandiri dinilai kurang efektif karena guru tidak bisa mengawasi secara langsung.
4. Peserta didik kesulitan membayangkan objek untuk teks laporan hasil observasi jika tidak melakukan observasi.
5. Kesesuaian pemanfaatan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi masih perlu dikaji lebih lanjut.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Terdapat empat elemen keterampilan berbahasa dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi yakni menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Untuk menghindari penelitian yang terlalu luas, penelitian ini berfokus pada salah satu elemen yaitu keterampilan menulis. Selain itu, penelitian ini hanya akan berfokus pada pemanfaatan media kunjungan lapangan virtual berbasis website yang digunakan oleh guru SMAN 4 Singaraja dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X.5, hasil belajar peserta didik, serta kendala yang dialami guru saat menggunakan media tersebut dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta pembatasan masalah, adapun rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X di SMAN 4 Singaraja?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi setelah pemanfaatan media kunjungan lapangan virtual di kelas X SMAN 4 Singaraja?
3. Kendala apa saja yang dialami oleh guru ketika menggunakan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X SMAN 4 Singaraja?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara guru memanfaatkan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X di SMAN 4 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas X dalam menulis teks laporan hasil observasi setelah pemanfaatan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran.



3. Untuk mendeskripsikan kendala yang dialami oleh guru ketika menggunakan media kunjungan lapangan virtual dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X SMAN 4 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis kepada pihak-pihak berkepentingan. Adapun rincian manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan terkait inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami objek yang diamati dan menyusunnya ke dalam teks laporan hasil observasi secara runtut dan sistematis.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan alternatif media pembelajaran yang tepat. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai

landasan untuk mengintegrasikan media kunjungan lapangan virtual ke dalam materi pembelajaran lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan sekaligus bahan kajian untuk pengembangan penelitian berikutnya, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media kunjungan lapangan virtual.

