



Info Artikel:

Disubmit pada 1 September 2023

Direview pada 1 September 2023

Direvisi pada 30 September 2023

Diterima pada 30 September 2023

Tersedia secara daring pada 30 September 2023

## **Penggunaan Aplikasi Digital *Google Cardboard* sebagai Media Stimulus dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi**

**Alpin Suhadi<sup>1</sup>, Retno Purwaningsih<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>MTsN 2 Aceh Utara, <sup>2</sup>MAN 3 Aceh Utara

Alamat email: [alpinsuhadi13@gmail.com](mailto:alpinsuhadi13@gmail.com) dan [sukocoretno@gmail.com](mailto:sukocoretno@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi dengan menggunakan media aplikasi digital *Google Cardboard* sebagai stimulusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A MTsN 2 Aceh Utara yang berjumlah 24 siswa dengan sistem pembelajaran terbagi atas dua *shift*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan observasi. Penelitian ini dilakukan dengan prosedur sebanyak dua siklus. Setiap siklus melalui empat tahapan berupa tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan, (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa siklus I yaitu rata-rata 64.5 dengan presentase tingkat ketuntasannya sebesar 33%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 85,5 dan presentase ketuntasannya 92% dengan kategori nilai sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Cardboard* dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus yang baik untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis teks deskripsi.

**Kata Kunci:** Google Cardboard, Peningkatan, Teks Deskripsi

### **Abstract**

*This study aims to find out the improvement of students ability to write description text by using google cardboard digital application media as a stimulus. The subject of this study was a grade VII A MTsN 2 North Aceh students with a learning system divided into two shifts. This research is qualitative research with data collection techniques conducted with test and observation techniques. This research procedure was carried out as many as two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, acting, observation, observing and reflecting. The results showed that during the learning process created student centered learning. This can be seen from the percentage of completion of learning students cycle I is an average of 64.5 with a percentage of completion of 33%, in cycle II averages 84.5 with the percentage of completion to 92% with excellent categories. Thus, it can be concluded that the use of Google Cardboard in learning can be a good stimulus to improve students ability to write description text.*

**Keywords:** Google Cardboard, Improvement, Text Description

## Pendahuluan

Mewabahnya *corona virus disease* yang saat ini melanda Indonesia, menyebabkan proses kegiatan pembelajaran di sekolah mengalami keterhambatan. Sudah beberapa bulan ini sekolah-sekolah meliburkan kegiatan pembelajaran. Namun sejak diterbitkannya keputusan bersama empat menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 di masa pandemi *coronavirus disease* 2019 (covid-19) membuka angin segar bagi penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Sekolah-sekolah mulai kembali aktif melaksanakan pembelajaran dengan berpedoman kepada keputusan bersama empat menteri tersebut. Salah satu sekolah melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka adalah MTsN 2 Aceh Utara.

Kegiatan pembelajaran di masa pandemi tentu saja sedikit berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada hari biasa. Selain berpedoman kepada keputusan bersama empat menteri, proses belajar juga berpedoman pada keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 mengenai kurikulum darurat covid-19. Kurikulum darurat ini berisikan pemadatan KI dan KD yang diajarkan di sekolah. Pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII, salah satu materi yang diajarkan berdasarkan kurikulum darurat covid yang terbitkan adalah menulis teks deskripsi. Menulis teks deskripsi terdapat pada KD 4.2 yaitu menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang sesuatu (objek budaya atau peristiwa alam/sosial) secara tulis dan lisan.

Pelaksanaan pembelajaran sesuai tuntutan KD 4.2 mengenai menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang sesuatu objek budaya atau peristiwa

alam/sosial di sekitar siswa dan sesuai tuntutan pembelajaran yang harus mengikuti protokol kesehatan cukup sulit dilakukan. Hal ini dikarenakan pada KD ini kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa adalah menulis sesuatu objek budaya atau peristiwa alam/sosial di sekitar siswa, yang tentu saja memerlukan media langsung agar mampu menstimulus pemikiran siswa dalam menyajikan gagasan mereka. Sementara itu tuntutan dari pelaksanaan protokol kesehatan dalam pembelajaran adalah sebisa mungkin mengurangi interaksi diantara siswa selama berada di lingkungan sekolah.

Adanya keterbatasan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian menulis teks deskripsi siswa MTsN 2 Aceh Utara khususnya di kelas VII A yang kebanyakan belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa saat dilakukan tes tertulis menulis teks deskripsi didapatkan data bahwa hanya 4 orang saja dari 24 orang siswa yang berhasil mencapai ketuntasan KKM atau hanya 16.66% yang mencapai ketuntasan sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan sebesar 83.34%.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan terhadap siswa setelah proses pembelajaran selesai, didapatkan kesimpulan bahwa siswa merasa kesulitan untuk mengembangkan tulisan deskripsi mereka karena belum memiliki gambaran secara utuh terhadap objek yang akan dideskripsikan. Tidak disediakannya objek yang akan dideskripsikan membuat siswa kesulitan untuk mengembangkan imajinasi dan ide-ide mereka dalam menulis teks deskripsi.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengembangkan ide mereka maka diperlukan suatu pembelajaran yang dapat memfasilitasi mereka untuk dapat mengamati objek secara langsung walaupun mereka tetap berada di dalam kelas. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Google Cardboard*. *Google Cardboard* merupakan sebuah headset *virtual reality* (VR) yang digunakan pada untuk gawai. Dengan adanya media yang mampu menghadirkan objek secara langsung dapat diamati oleh siswa diharapkan siswa memiliki stimulus yang baik atas penggambaran atas suatu objek untuk membantu mereka dalam mengembangkan ide-ide tulisan mereka.

Berdasarkan penjabaran-penjabaran yang telah diuraikan dan permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII dalam menulis teks deskripsi maka penulis menduga bahwa penggunaan *Google Cardboard* akan mampu menjadi solusi atas permasalahan siswa dalam mengembangkan ide-ide tulisan mereka. Oleh sebab itulah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Digital Google Cardboard sebagai Media Stimulus dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi*”.

Masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII A MTsN 2 Aceh Utara dengan menggunakan aplikasi digital *Google Cardboard*? Selain itu, juga untuk melihat bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A MTsN 2 Aceh Utara dalam menulis teks deskripsi dengan menggunakan aplikasi digital *Google Cardboard*? Dari penelitian ini diharapkan dapat menimpulkan manfaat baik secara teoritis

maupun secara praktis bagi siswa, guru, dan sekolah.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang selanjutnya akan disebut dengan PTK. Penelitian tindakan kelas Menurut Trianto (2011:16), adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan pembelajaran yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suyadi (2012:22) menyatakan bahwa PTK merupakan pencermatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki profesinya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat.

MTsN 2 Aceh Utara adalah tempat di mana penelitian ini dilakukan. Sekolah ini adalah sekolah negeri yang di beralamat di Jalan Medan Banda Aceh KM 258, Uteuen Geulumpang, Aceh Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A MTsN 2 Aceh Utara yang berjumlah 24 siswa. Kelas ini dipilih oleh penulis menjadi subjek penelitian karena kelas ini adalah kelas yang heterogon dengan sikap dan sifat yang beragam serta dengan tingkat intelegensi yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari siswa kelas VII A MTsN 2 Aceh Utara berupa hasil tes menulis teks deskripsi. Selain itu, data penelitian ini juga bersumber dari guru atau teman sejawat sebagai guru kolaborator/observer. Adapun yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Lembar kerja peserta didik (LKPD),

Lembar instrumen pengamatan aktivitas siswa dan Lembar instrumen PMB guru.

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah PTK yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dalam penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan tindakan, yaitu dengan membuat perencanaan proses pembelajaran berupa silabus, RPP dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Kegiatan ini berupa menetapkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, materi atau bahan ajar, dan alat evaluasi. Hal yang paling penting dalam pembelajaran ini adalah mempersiapkan media, instrumen tes, observasi kegiatan siswa, dan observasi PBM guru.

Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan, yaitu tahap pelaksanaan RPP yang sudah dirancang oleh peneliti. Pada tahap kegiatan pelaksanaan, terdapat dua shift pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini diawali dari kegiatan pendahuluan yang dilakukan selama 10 menit. Dimulai dari pendidik membuka pembelajaran dengan berdoa bersama agar mendapat berkah dari Tuhan Yang Maha Esa. Kemudian pendidik menyiapkan peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu pendidik menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang menulis teks deskripsi. Lalu pendidik melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan meminta peserta didik mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. Berikutnya pendidik menyampaikan Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kemudian pendidik memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan tingkat tinggi guna memancing peserta didik berpikir kritis

tentang manfaat yang akan diperoleh dari materi yang dipelajari.

Selanjutnya kegiatan Inti selama 100 menit. Pada kegiatan ini pendidik memberikan stimulus dengan meminta siswa membaca contoh teks deskripsi di buku paket siswa. Setelah itu pendidik menyampaikan materi yang berkaitan dengan menulis deskripsi. Kemudian pendidik membagikan lembar kegiatan peserta didik kepada setiap siswa dan menjelaskan alur kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa di tempat duduknya masing-masing. Selanjutnya pendidik membagikan *Google Cardboard* kepada setiap siswa. Setelah itu, peserta didik secara individu diminta untuk membuka laman yang sudah dibagikan melalui gawai masing-masing dan menyaksikannya melalui *Google Cardboard* penuh tanggung jawab. Lalu peserta didik menuliskan kerangka tulisan dari tampilan visual yang telah disaksikan melalui *Google Cardboard*. Selanjutnya kerangka karangan yang sudah disusun dikembaangkan oleh peserta didik menjadi teks deskripsi yang utuh. Setelah selesai peserta didik membacakan hasil tulisannya di tempat duduk masing-masing. Berikutnya pendidik bersama peserta didik saling membangun pengetahuan berdasarkan penyajian teks deskripsi yang dibuat oleh setiap individu. Setelah itu pendidik bersama peserta didik menilai hasil kerja dari peserta didik yang presentasi dan menyampaikan hasil pembelajaran yang baru berlangsung secara jujur dan santun. Kemudian pendidik melakukan evaluasi akhir dengan membagikan laman akses video yang baru dan meminta siswa menulis teks deskripsi secara individu berdasarkan tampilan visual dari video yang mereka saksikan. Selanjutnya, pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang baru berlangsung.

Terakhir Kegiatan Penutup selama 10 menit. Pada kegiatan ini peserta didik memberikan refleksi terhadap pembelajaran yang baru berlangsung. Kemudian Pendidik *me-review* materi pembelajaran yang baru berlangsung untuk memberikan penguatan. Setelah itu, Pendidik memberikan pengayaan kepada peserta didik yang nilai hasil belajarnya telah mencapai KKM atau telah tuntas atau pendidik memberikan remedial kepada peserta didik yang nilai hasil belajarnya belum mencapai KKM atau belum tuntas. Lalu, Pendidik menginformasikan materi pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya, pendidik bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa.

Setelah pembelajaran siklus pertama selesai dilaksanakan, peneliti dan guru kolaborator melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Hal ini dilakukan untuk mengetahui masukan-masukan dan perbaikan-perbaikan apa saja yang harus peneliti lakukan pada siklus berikutnya. Beberapa tindakan perbaikan berupa perbaikan pada saat pembentukan kelompok, melakukan pembimbingan saat siswa berdiskusi dalam kelompok, membimbing siswa saat mempresentasikan hasil kerja kelompok, memandu siswa menyimpulkan materi dan pengolahan waktu pembelajaran.

Pada siklus dua kegiatan yang dilakukan adalah penyempurnaan langkah-langkah pada siklus pertama. Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini lebih kepada pelaksanaan rekomendasi guru kolaborator pada tahap refleksi sebagai tindakan penyempurnaan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus dua berjalan lebih baik daripada siklus pertama. Siswa bekerja

dalam kelompok secara kolaboratif dan tugas dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh peneliti.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Adapun yang menjadi hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini dapat dipaparkan pada penjelasan mengenai penggunaan Aplikasi *Digital Google Cardboard* sebagai media stimulus dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi berikut ini.

### **Hasil Penelitian**

Proses pembelajaran pada tahap pra siklus dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan klasikal. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi dengan metode ceramah dan kurang pembimbingan pada siswa saat mereka mengerjakan lembar kerja. Kemudian di akhir pembelajaran dilakukan proses penilain dalam menulis teks deskripsi. Ada beberapa aspek atau indikator yang menjadi tolak ukur penilaian pada penulisan teks deskripsi ini, yaitu kelengkapan struktur teks dan kelengkapan penggunaan ciri bahasa pada teks yang berupa penggunaan kalimat perincian, penggunaan sinonim, dan penggunaan kalimat seolah-olah merasakan langsung. Berdasarkan penilaian, hasil yang telah didapatkan bahwasanya pembelajaran konvensional dan pembelajaran klasik tidak efektif. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil menulis siswa yang masih sangat rendah dan masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan penilaian tulisan siswa diperoleh hasil dari total 24 siswa, sejumlah 4 siswa atau 16.66% yang mencapai KKM (65). Sementara itu, 20 siswa atau 83.34% diantaranya yang belum berhasil mencapai KKM. Adapun hasil

menulis siswa pada tahap pra siklus dapat di lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.**  
**Presentase Hasil Pencapaian Siswa Menulis Teks Deskripsi Pra Siklus**

Siklus I	Perolehan hasil belajar (KKM 65)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai < 65	Tuntas	Tidak Tuntas
	4 siswa	20 siswa	16.66%	83.34%

**Tabel 2.**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Menulis Teks Deskripsi Pra Siklus**

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	0
2	Baik	75-84	0
3	Cukup	65-74	4
4	Kurang	51-64	4
5	Kurang sekali	0-50	16
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>

Setelah mendapatkan perolehan data nilai siswa yang masih banyak mendapatakn nilai di bawah KKM, maka perbaikan proses pembelajaran dilakukan pada siklus 1. Pada siklus ini pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti bersama guru kolaborator. Perbaikan pembelajaran utamanya yaitu menggunakan *Google Cardboard* sebagai media stimulus siswa dalam menulis teks deskripsi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini sudah lebih baik daripada sebelumnya. Siswa terlihat bersemangat dalam mengamati objek yang ada pada gawai mereka melalui *Google Cardboard* mereka masing-masing. Hasil pembelajaran juga sudah lebih meningkat daripada

sebelumnya. Bahkan ada beberapa siswa yang sudah mendapatkan dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan penilaian tulisan siswa diakhir pembelajaran diperoleh hasil dari total 24 siswa, sejumlah 8 siswa atau 33% yang mencapai KKM (65). Sementara itu, 16 siswa atau 67% diantaranya yang belum berhasil mencapai KKM.

**Tabel 3.**  
**Presentase Hasil Pencapaian Siswa Menulis Teks Deskripsi Siklus I**

Siklus I	Perolehan hasil belajar (KKM 65)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai < 65	Tuntas	Tidak Tuntas
	8 siswa	16 siswa	33%	67%

**Tabel 4.**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Menulis Teks Deskripsi Siklus I**

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	4
2	Baik	75-84	0
3	Cukup	65-74	4
4	Kurang	51-64	15
5	Kurang sekali	0-50	1
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>

Berdasarkan penilaian pada siklus I terdapat banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan, sehingga perlu dilakukan proses pembelajaran siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan perbaikan-perbaikan dan masukan dari guru kolaborator pada saat proses refleksi. Setelah dilakukan tes menulis dan dilakukan penilaian terhadap tulisan siswa diperoleh hasil dari total 24 siswa, sejumlah 22 siswa atau 92% yang mencapai KKM (65).

Sementara itu, 2 siswa atau 8% diantaranya yang belum berhasil mencapai KKM.

**Tabel 5.**  
**Presentase Hasil Pencapaian Siswa Menulis Teks Deskripsi Siklus II**

Siklus I	Perolehan hasil belajar (KKM 65)		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai < 65	Tuntas	Tidak Tuntas
	22 siswa	2 siswa	92%	8%

**Tabel 6.**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Menulis Teks Deskripsi Siklus II**

No	Kategori	Skor	Jumlah Responden
1	Baik sekali	85-100	14
2	Baik	75-84	5
3	Cukup	65-74	3
4	Kurang	51-64	2
5	Kurang sekali	0-50	0
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>

Dari tabel di atas terlihat terlihat bahwa kemampuan siswa menulis teks deskripsi dengan menggunakan *Google Cardboard* menjadi lebih baik atau mengalami peningkatan. Peningkatan ini bisa dilihat dengan meningkatkannya jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM yang sebelumnya hanya 33% atau 8 siswa menjadi 92% atau 22 orang. Jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM juga berkurang, dari sebelumnya berjumlah 16 siswa atau 67% menjadi 2 siswa atau 8%. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai baik sekali juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 4 siswa di siklus pertama meningkat menjadi 14 siswa di siklus kedua.

Berdasarkan hasil tes dan non tes dari penelitian pada siklus I dan II. Hasil belajar siswa secara presentase pada kompetensi menulis teks deskripsi yang telah dilakukan dengan dua siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar siswa adalah 33% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan *Google Cardboard* memberikan dampak positif bagi kemampuan siswa dalam aspek pelajaran menulis teks deskripsi. Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7.**  
**Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antar Siklus**

Kegiatan	Perolehan hasil belajar		Ketuntasan (%)	
	Nilai > 65	Nilai < 65	Tuntas	Tidak tuntas
Pra Siklus	4	20	16.66%	83.34%
Siklus I	8	16	33%	77%
Siklus II	22	2	92%	8%

## Pembahasan

Berdasarkan paparan di atas, diperoleh hasil tes dan nontes dari penelitian pada siklus I dan II. Hasil tes berupa nilai kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi secara individu, sedangkan hasil nontesnya berupa perilaku dan sikap siswa yang diperoleh melalui observasi. Hasil belajar siswa secara presentase pada kompetensi menulis teks deskripsi yang telah dilakukan dengan dua siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar siswa adalah 33% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan *Google Cardboard* sebagai stimulus bagi siswa memberikan dampak

positif bagi kemampuan siswa dalam aspek pelajaran menulis teks deskripsi. Hal tersebut, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Penelitian mengenai penggunaan *Google Cardboard* dalam pembelajaran pernah dilakukan oleh Ressi Kartika Dewi (2020) dengan penelitian yang berjudul “*Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD*”. Dari hasil penelitiannya penulis menyimpulkan bahwa terjadinya peningkatan minat dan hasil belajar IPA siswa, ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, dari rata-rata yang semula 52,95 diperoleh capaian rata-rata baru sebesar 82,05.

Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada penggunaan *Google Cardboard* yang dilakukan oleh Dadan Sumardani, dkk (2019) dengan judul penelitian “*Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Relativitas Khusus Berbasis Google Cardboard Pada Smartphone Android*” dengan hasil penelitiannya menyatakan bahwa *The development of Virtual Reality using Unity and Google Cardboard on smartphones can be an effective solution, because of this applications are free and unity operation is relatively easy for new developers* (pengembangan Virtual Reality menggunakan Unity dan *Google Cardboard* di *smartphone* dapat menjadi solusi yang efektif, karena aplikasi ini gratis dan operasi persatuan relatif mudah bagi pengembang baru).

Berdasarkan keseluruhan tindakan yang telah dilakukan, baik pada siklus I maupun di siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari keseluruhan aspek yang dinilai. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan teknik tes yang berfokus pada

hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari keseluruhan penilaian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi dapat meningkat dengan menggunakan *Google Cardboard* sebagai media stimulus bagi siswa dalam menulis teks. Apalagi pada proses pembelajaran terbatas sekarang ini, dimana gerak guru dan siswa sangat terbatas dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Cardboard* dapat menjadi stimulus yang baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi menulis teks deskripsi. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pada siklus I siswa yang tuntas hanya berjumlah 8 orang siswa atau hanya 33% sedangkan 77% siswa belum tuntas. Namun pada siklus II bertambah jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa atau meningkat menjadi 92% dan 14 di antaranya mendapat nilai dengan kategori sangat baik. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya 2 siswa atau 8%. Berdasarkan proses dan hasil yang telah peneliti dapatkan selama penelitian ini, maka hendaknya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan *Google Cardboard* sebagai alternatif media pembelajaran untuk memberikan stimulus kepada siswa pada saat pembelajaran masa pandemi dimana ruang gerak murid dan guru menjadi terbatas. Selain itu, hendaknya dalam proses pembelajaran seorang guru harus bisa mengerti masalah apa yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran dan mencari

solusi terbaik untuk mengatasi masalah belajar siswa tersebut.

### Ucapan Terima Kasih (*Optional*)

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, terutama Kepala Madrasah beserta guru observer MTsN 2 Aceh Utara yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini. Rasa Terima kasih pula, penulis haturkan pada pengelola Journal Aliterasi, yang telah mempublikasikan penelitian ini menjadi artikel ilmiah.

### Daftar Pustaka

- Al-Idrus, Syarifah Farahdiba, dkk. (2017). Penerapan Keterampilan Mengadakan Variasi Stimulus pada Proses Mengajar di Kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar Negeri Lampageu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah DasarFKIP Unsyiah*, Volume 2 No. 1, Februari 2017.
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bahar, Y. N. (2014). Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. *Jurnal Desain Konstruksi*, Volume 13, Nomor 2, Desember 2014.
- Bukhari. (2010). *Keterampilan Berbahasa Membaca dan Menulis*. Banda Aceh: Pena.
- Dewi, Ressi Kartika. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, Volume 21, Nomor 1, Maret 2020, 28-37
- Harsiati, Titik., dkk. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas VII Edisi Revisi*. Jakarta: Kemdikbud
- Idris, Yossy, dkk. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Metode Discovery dengan Menggunakan Media Gambar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia T. A. 2011/2012 Universitas Ekasakti Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, Volume 2 Nomor 3, Oktober 2014
- Kemdikbud. *Salinan Kepmendikbud tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. Dalam website <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>. Di akses pada 30 Agustus 2020
- Kemdikbud. *Salinan SKB Empat Menteri*. Dalam website <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>. Di akses 5 September 2020
- Mahmud, S., dan Muhammad I. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sadiman, Arief S., dkk., (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaat-Annnya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sawali, dkk. (2013). *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Sulistyowati. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah

Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, Volume 3,  
Nomor 1, Tahun 2017

Sumardani, Dadan., dkk. (2019). Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Relativitas Khusus Berbasis Google Cardboard pada Smartphone Android. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Volume 2–2019, 309

Suprijono, Agus. (2010). Cooperative Learning, *Teori & Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.

Trianto, Agus., dkk. (2008). *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Wikipedia. *Google Cardboard*. Dalam website [https://id.wikipedia.org/wiki/Google Cardboard](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Cardboard). Di akses pada 9 September 2020