



**MODEL PEMBELAJARAN *PEDAGOGI GENRE MEMIRSA PUISI RAKYAT*
MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY (VR)***

Bobi Ardiansyah¹, Nafri Yanti², Agus Trianto³
^{1,2,3} Universitas Bengkulu

Email: bobiardiansyah48@guru.smk.belajar.id,
nafriyanti@unib.ac.id,
agustrianto@unib.ac.id

Corresponding email: bobiardiansyah48@guru.smk.belajar.id

Submitted: 5-Oktober-2024
Accepted : 11-December-2024

Published: 15-December-2024

DOI: 10.33369/diksa.v10i2.40215
URL: <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.40215>

Abstract

The learning of observing folk poetry has generally utilized a problem-based learning model that is still limited to lecture and discussion methods. The teaching media used are mostly restricted to whiteboards and PowerPoint presentations, making the learning process less engaging. This has led to low student interest, involvement, and weak comprehension in observing folk poetry. This study aims to develop a Genre Pedagogy learning model for observing folk poetry by leveraging Virtual Reality (VR) technology. The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted with the involvement of teachers and tenth-grade students at SMKN 6 Seluma, Seluma Regency. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and expert validation, then analyzed descriptively and statistically. The research findings indicate that the VR-based Genre Pedagogy learning model developed is feasible in terms of material, media, and benefits. The implementation of this model received positive responses from both teachers and students. The learning model consists of steps such as building context, modeling, guided construction, and independent construction. The VR-based learning videos integrate text, images, and Sekujang folk poetry, thereby enhancing the quality and effectiveness of learning in observing folk poetry.

Keywords: Genre Pedagogy, Folk Poetry, Virtual Reality, Literature Learning

Abstrak

Pembelajaran memirsa puisi rakyat selama ini umumnya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang masih terbatas pada metode ceramah dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan pun hanya sebatas papan tulis dan presentasi PowerPoint, sehingga kurang menarik serta berdampak pada rendahnya minat, keterlibatan siswa, dan lemahnya pemahaman mereka dalam memirsa puisi rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Pedagogi Genre dalam pembelajaran memirsa puisi rakyat dengan memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR). Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa kelas X di SMKN 6 Seluma, Kabupaten Seluma. Data dikumpulkan

melalui wawancara, observasi, angket, serta validasi ahli, yang kemudian dianalisis secara deskriptif dan statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Pedagogi Genre* berbasis VR yang dikembangkan layak digunakan dari segi materi, media, dan manfaat. Implementasi model ini mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Model pembelajaran ini terdiri atas langkah-langkah membangun konteks, pemodelan, konstruksi terbimbing, dan konstruksi mandiri. Video pembelajaran yang memanfaatkan teknologi VR mengintegrasikan teks, gambar, serta puisi rakyat Sekujang, sehingga meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran memirsa puisi rakyat.

Kata Kunci: *Pedagogi Genre, Puisi Rakyat, Virtual Reality, Pembelajaran Sastra*

PENDAHULUAN

Puisi rakyat memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Selain berkontribusi pada peningkatan kapasitas intelektual, puisi rakyat juga berfungsi dalam pembentukan karakter, pengembangan kematangan emosional dan sosial, serta penanaman semangat nasionalisme. Dengan muatan nilai budaya yang kaya, puisi rakyat dapat membantu siswa memahami dan menghargai warisan budaya bangsa, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Mawarni, 2022) (Disi & Hartati, 2018; Mawarni, 2022; Ummah, 2020).

Sayangnya, model pembelajaran puisi rakyat yang diterapkan di sekolah masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dan hasil pembelajaran yang belum optimal. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, pedagogi, dan konten budaya lokal secara terpadu (Firmansyah, 2020). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah kerangka kerja *technological, pedagogical, and content knowledge* (TPACK). Penelitian relevan menunjukkan bahwa penerapan TPACK secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020; Jalongo, 2007; Koehler & Mishra, 2007; Manjola Likaj, 2015; Riyana, n.d.). Di Indonesia, efektivitas kerangka kerja ini juga telah dibuktikan oleh berbagai penelitian (Al Hashimi et al., 2019; Mulyadi et al., 2020).

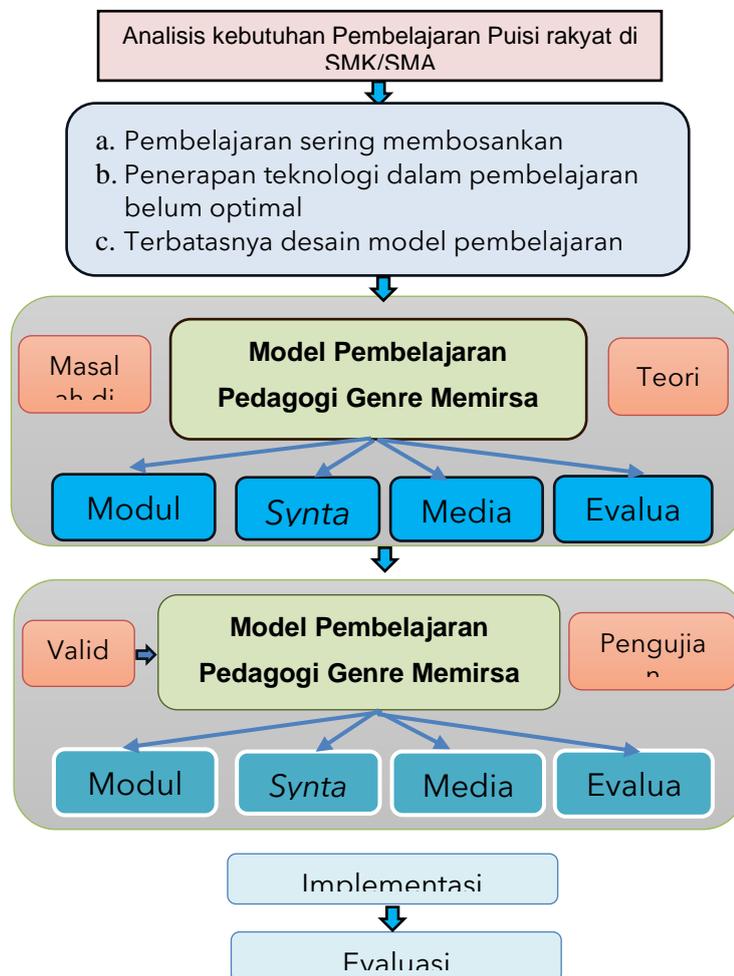
Seiring kemajuan teknologi, *virtual reality* (VR) menjadi salah satu inovasi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan. Teknologi ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi yang dirancang menyerupai dunia nyata. Dengan bantuan VR, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif (Astari, 2021; Indahsari & Sumirat, 2023). Dalam konteks pembelajaran puisi rakyat, VR dapat digunakan untuk menciptakan simulasi budaya lokal yang memungkinkan siswa menyimak dan memahami puisi rakyat secara audio-visual, tanpa harus berada di lokasi sebenarnya (Astari, 2021; Dunmoye, Rukangu, May, & Das, 2024; Kanade & Duffy, 2024; Liu, 2025; Setyawan, El Hakim, & Aziz, 2023; Wang, Xu, Li, Feng, & Almasri, 2024; Yong, 2024; Zhang & Jiang, 2024; Zheng, 2024).

Di Kabupaten Seluma, pembelajaran puisi rakyat masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah (Helmiati, 2012). Guru jarang memanfaatkan puisi rakyat lokal seperti pantun syair yang digunakan dalam prosesi sekujang dan berejung dalam upacara pernikahan. Padahal, puisi rakyat tersebut memiliki nilai budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain model pembelajaran memirsa puisi rakyat berbasis TPACK dengan memanfaatkan teknologi VR. Model ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, memungkinkan siswa memahami teks serta lantunan puisi rakyat melalui simulasi audio-visual yang diakses langsung dari ruang kelas. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran puisi rakyat.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D)

dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel, memungkinkan evaluasi serta revisi pada setiap tahap pengembangan sehingga menghasilkan produk yang valid dan efektif.



Gambar 1. Rancangan Model

Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (Analysis) Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran puisi rakyat berbasis TPACK dengan memanfaatkan teknologi VR. Analisis dilakukan terhadap beberapa aspek, antara lain:
 - a. Karakteristik siswa, termasuk kemampuan dasar mereka terkait puisi rakyat.
 - b. Kebutuhan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.
 - c. Potensi pemanfaatan teknologi VR dalam konteks pembelajaran sastra.
 - d. Masalah pembelajaran puisi rakyat yang ada di sekolah di Kabupaten Seluma.
2. Perancangan (Design) Pada tahap ini, peneliti merancang prototipe model pembelajaran berbasis TPACK yang memanfaatkan teknologi VR. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Penentuan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
 - b. Perancangan sintaks pembelajaran.
 - c. Pengembangan skenario penggunaan VR untuk memperkenalkan puisi rakyat lokal seperti pantun syair dan berejung.
 - d. Perancangan instrumen evaluasi pembelajaran.
3. Pengembangan (Development) Tahap ini melibatkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Aktivitas utama meliputi:
- a. Pembuatan konten puisi rakyat lokal dengan format audio-visual.
 - b. Pengembangan simulasi lingkungan berbasis VR yang menampilkan budaya lokal Seluma.
 - c. Validasi media pembelajaran oleh ahli teknologi pendidikan dan praktisi pembelajaran sastra.
4. Implementasi (Implementation) Model pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan pada siswa sekolah menengah di Kabupaten Seluma. Kegiatan implementasi meliputi:
- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan VR.
 - b. Pengamatan proses pembelajaran untuk melihat partisipasi dan antusiasme siswa.
 - c. Pengumpulan data terkait efektivitas pembelajaran.
5. Evaluasi (Evaluation) Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi ini mencakup:
- a. Evaluasi formatif selama proses pembelajaran.
 - b. Evaluasi sumatif setelah pembelajaran selesai.
 - c. Umpan balik dari siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis VR.

Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Model ADDIE memberikan pendekatan yang terstruktur dan fleksibel dalam merancang media pembelajaran yang efektif. Setiap tahapannya memungkinkan revisi berdasarkan hasil evaluasi, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu ahli, praktisi, dan siswa. Kriteria validator ahli merupakan guru inovatif dan seorang pengembang pembelajaran teknologi Balai Guru Penggerak Provinsi Bengkulu. Sementara itu, kriteria praktisi adalah guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMK kelas X, dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia minimal lima tahun. Kemudian, subjek uji coba merupakan siswa kelas X AT, DKV SMK Negeri 6 Seluma.

Instrumen

Instrumen pada penelitian pengembangan ini adalah kuesioner yang terbagi atas lembar validasi, instrumen wawancara praktisi bahasa Indonesia, dan angket respons siswa. Kuesioner tersebut menggunakan skala likert 1- 4 dengan opsi jawaban meliputi sangat baik (SB), baik (B), kurang (K), dan sangat kurang (SK) (Sugiyono, 2016).

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis yang dilaksanakan dengan dua tahap, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah kegiatan mengurutkan dan mengategorikannya data yang

ditemukan yang menghasilkan suatu temuan dengan acuan masalah yang ingin dijawab (Saleh, 2017). Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari angket penilaian produk. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menghitung persentase skor jawaban keseluruhan dengan menggunakan rumus Arikunto (2016), yaitu dengan menjumlah skor keseluruhan jawaban responden pada seluruh item dibagi dengan skor ideal keseluruhan, kemudian mengalikannya dengan 100%.

Persentase yang telah dihitung menggunakan rumus tersebut dianalisis kelayakannya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Persentase tingkat kelayakan media menurut Arikunto (2016) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

Tingkat Persentase	Kriteria	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat Layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi dengan sedikit revisi
56%-74%	Kurang Layak	Revisi sesuai catatan ahli
< 55%	Tidak Layak	Revisi total

HASIL

Pelaksanaan penelitian pengembangan model pembelajaran pedagogi genre memirsa puisi rakyat melalui pemanfaatan *virtual reality* (VR) dilakukan dalam lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan evaluasi yang dijelaskan sebagai berikut.

Tahap *Analyze*

Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian ini berfokus pada identifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran puisi rakyat di sekolah. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan empat guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari berbagai jenjang pendidikan, yaitu satu guru SMP, satu guru SMA, dan dua guru SMK. Wawancara dilakukan dengan instrumen berbentuk formulir daring (Google Form) yang berisi pertanyaan terbuka agar guru dapat memberikan tanggapan secara mendalam. Aspek yang ditanyakan mencakup pengalaman mengajar puisi rakyat, tantangan yang dihadapi, minat siswa, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan beberapa temuan utama sebagai berikut:

1. **Metode Pengajaran:** Guru umumnya menggunakan metode tradisional seperti demonstrasi, diskusi, dan pengaitan dengan budaya lokal. Metode ini masih cenderung konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa.
2. **Tantangan Pembelajaran:** Siswa kurang familiar dengan bahasa serta nilai budaya lokal dalam puisi rakyat. Teknologi interaktif seperti *Virtual Reality* (VR) berpotensi membantu siswa memahami konteks budaya secara lebih menarik.
3. **Minat dan Pemahaman Siswa:** Minat siswa terhadap puisi rakyat masih rendah karena dianggap tidak relevan dengan kehidupan mereka. VR dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan imersif.
4. **Pemanfaatan Teknologi:** Penggunaan teknologi masih terbatas pada media konvensional seperti video daring. Perlu inovasi dengan penggunaan VR untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
5. **Saran Guru:** Guru menyarankan adanya pelatihan pemanfaatan teknologi dan pengembangan media pembelajaran berbasis VR. Teori pedagogi genre pembelajaran berbasis teks, termasuk puisi rakyat, harus melalui beberapa

tahapan, yaitu membangun konteks, pemodelan, konstruksi terbimbing, dan konstruksi mandiri. Berdasarkan wawancara, tahapan-tahapan seperti konstruksi terbimbing dan konstruksi mandiri belum optimal dalam pembelajaran puisi rakyat.

Dalam konteks ini, VR dapat memfasilitasi pemodelan dan konstruksi mandiri dengan menyediakan pengalaman belajar yang imersif. Teknologi imersif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teks. Dengan menghadirkan simulasi lingkungan tradisional yang menjadi latar puisi rakyat, siswa dapat lebih memahami dan mengapresiasi nilai-nilai budaya lokal.

Tahap *Design*

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun generasi yang cerdas, kreatif, dan kompetitif di tengah tantangan global yang semakin dinamis. Keberhasilan sistem pendidikan tidak hanya ditentukan oleh konten materi yang diajarkan, tetapi juga oleh penerapan model pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya membantu siswa mencapai target akademik, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang merupakan keterampilan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Dengan menciptakan ruang belajar yang adaptif, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang kompleks, menyelesaikan masalah nyata, dan belajar melalui kolaborasi dengan teman sebaya.

Dalam konteks pendidikan modern, perancangan model pembelajaran perlu memperhitungkan kebutuhan peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi. Penelitian Indahsari dan Sumirat (2023) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang adaptif serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang strategis harus mampu menciptakan lingkungan belajar berbasis pengalaman, interaktif, dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan analisis ini, penelitian merancang model pembelajaran berbasis TPACK dengan pemanfaatan teknologi VR untuk pembelajaran puisi rakyat. Model ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa serta memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan interaktif. Berikut adalah deskripsi tahapan pembelajaran *Pedagogi Genre* untuk memandu proses belajar secara sistematis mulai dari eksplorasi hingga produksi mandiri:

1. **Membangun Konteks (Building the Context)** Guru memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi puisi rakyat Sekujang dengan pengalaman siswa. Guru menjelaskan konsep puisi rakyat Sekujang, teknologi *Virtual Reality* (VR), serta manfaatnya dalam pembelajaran. Siswa diajak berdiskusi dan membuat pertanyaan evaluatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
2. **Pemodelan & Dekonstruksi (Modeling & Deconstruction)** Guru menayangkan contoh puisi rakyat Sekujang dan membimbing siswa dalam menganalisis struktur, isi, dan pesan moral puisi tersebut. Guru juga memberikan panduan mengevaluasi pantun serta merangkum langkah-langkah evaluasi informasi.
3. **Konstruksi Terbimbing (Joint Construction)** Guru memberikan bimbingan individu dan diskusi terbimbing untuk membantu siswa memahami puisi Sekujang secara mendalam. Siswa menggunakan VR untuk memperdalam pengalaman belajar dan mencatat informasi penting yang relevan. Diskusi interaktif dilakukan untuk menggali makna budaya dalam puisi.
4. **Konstruksi Mandiri (Independent Construction)** Siswa mencari dan menganalisis

puisi rakyat Sekujang dari berbagai sumber. Hasil analisis dituliskan dalam esai singkat yang dipresentasikan di depan kelas serta dipublikasikan secara digital. Proses ini melatih keterampilan analisis, literasi, dan komunikasi siswa.

Tahapan-tahapan tersebut memungkinkan pembelajaran yang terstruktur, menarik, serta relevan dengan kebutuhan modern dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan apresiasi budaya lokal.

Tahap *Development*

Pengembangan Model Pembelajaran *Pedagogi Genre* Memirsa Puisi Rakyat melalui pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dilakukan setelah tahap desain model pembelajaran selesai. Tahap ini melibatkan validasi oleh para ahli untuk mengevaluasi dan menyempurnakan model yang telah dirancang. Validator yang dilibatkan terdiri dari dua ahli. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan empat kategori jawaban: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju. Skala ini digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek model pembelajaran.

Validasi Ahli

Tabel 2. Penilaian Validasi 1

No	Kriteria	Skor 3	Skor 4
1	Kesesuaian Model Pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	—	3
2	Penggunaan <i>Virtual Reality</i> dalam Pembelajaran	1	2
3	Tahapan Pembelajaran dalam Model <i>Pedagogi Genre</i>	—	4
4	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	—	3
5	Fleksibilitas Model Pembelajaran	—	2
6	Penerapan Profil Pelajar Pancasila	—	2
7	Kesesuaian Media dan Sarana Pembelajaran	—	1
8	Evaluasi Model Pembelajaran	—	2

Total Skor: 98% (Kategori: Sangat Sesuai/Layak)

Penilaian validator 1 menunjukkan bahwa model ini memiliki relevansi tinggi dengan tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran yang sesuai, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Namun, beliau memberikan saran untuk meningkatkan kesesuaian media dan sarana pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Validasi 2

No	Kriteria	Skor 3	Skor 4
1	Kesesuaian Model Pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	1	2
2	Penggunaan <i>Virtual Reality</i> dalam Pembelajaran	2	1
3	Tahapan Pembelajaran dalam Model <i>Pedagogi Genre</i>	1	3
4	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	—	3
5	Fleksibilitas Model Pembelajaran	1	1
6	Penerapan Profil Pelajar Pancasila	—	2
7	Kesesuaian Media dan Sarana Pembelajaran	—	1
8	Evaluasi Model Pembelajaran	1	1

Total Skor: 92% (Kategori: Sangat Sesuai/Layak)

Validator 2 menyoroti pentingnya fleksibilitas model pembelajaran dan optimalisasi penerapan teknologi VR. Beliau juga memberikan saran untuk meningkatkan implementasi tahapan pembelajaran agar lebih mendalam. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh kedua ahli, model pembelajaran *Pedagogi Genre* Memirsa Puisi Rakyat dengan integrasi VR dinyatakan sangat sesuai untuk diterapkan dengan beberapa perbaikan pada aspek:

1. Kesesuaian media dan sarana pembelajaran.
2. Optimalisasi penggunaan teknologi VR.
3. Peningkatan fleksibilitas dalam penerapan model.

Dengan hasil validasi sebesar 98% dan 92% dari para ahli, model ini menunjukkan potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran modern. Penggunaan VR dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif, namun membutuhkan dukungan sarana yang memadai. Oleh karena itu, disarankan:

1. Peningkatan ketersediaan perangkat VR yang sesuai.
2. Pelatihan guru untuk mengintegrasikan VR dalam pembelajaran.
3. Penyempurnaan media pembelajaran agar lebih relevan dengan konteks pembelajaran.

Tahap *Implementation*

Implementasi model pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Seluma yang terdiri dari dua jurusan, yaitu AT dan DKV, dengan jumlah total 25 siswa. Sampel penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2024 dalam satu pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan yang mencakup salam, doa, dan absensi siswa. Selanjutnya, guru mengikuti langkah-langkah yang telah disusun dalam modul pembelajaran. Berikut adalah tabel tahapan pembelajaran beserta aktivitas guru dan siswa:

Hasil Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa yang terdiri dari 29 butir soal dengan skala Likert (1-5). Berikut adalah analisis hasil respon siswa berdasarkan aspek materi, media, dan manfaat:

1. Aspek Materi

Sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap materi yang disajikan: 82% siswa menyatakan materi menarik dan relevan, 75% siswa merasa mudah memahami isi dan makna puisi, 68,97% siswa menilai materi cukup menantang dan merangsang pemikiran kritis.

2. Aspek Media

Hasil menunjukkan bahwa: 68% siswa merasa VR membuat materi lebih menarik, 76% siswa merasa terbantu dalam membayangkan suasana puisi, 79% siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dengan VR, Meskipun demikian, 17% siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan VR.

3. Aspek Manfaat

Temuan utama meliputi: 93% siswa merasa pembelajaran meningkatkan minat membaca puisi, 96,55% siswa merasa kemampuan berbahasa meningkat, 86,21% siswa merasa pembelajaran membantu menghargai keberagaman budaya, Hanya 10,34% siswa merasa pembelajaran kurang bermanfaat.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa model pembelajaran *pedagogi genre* dengan pemanfaatan VR efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap puisi rakyat. Siswa memberikan respon positif terhadap materi, media, dan manfaat

pembelajaran. Meskipun ada beberapa kendala teknis dalam penggunaan VR, mayoritas siswa merasa metode ini menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Tahap Evaluation

Evaluasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan kelayakan model pembelajaran *Pedagogi Genre* Memirsa Puisi Rakyat yang mengintegrasikan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran sastra di SMK N 6 Seluma. Proses evaluasi dilakukan dengan melibatkan para ahli di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran yang memberikan penilaian terhadap aspek-aspek seperti tujuan pembelajaran, pemanfaatan teknologi VR, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Evaluasi

1. Efektivitas Penggunaan Teknologi VR Evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan VR sangat efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Para ahli memberikan skor "Sangat Setuju" terhadap penggunaan VR, yang mencerminkan kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman terhadap puisi rakyat Sekujang. Teknologi ini memungkinkan siswa merasakan suasana dan pengalaman langsung yang sulit dicapai dengan metode konvensional.
2. Fleksibilitas Model Pembelajaran Model ini dinilai fleksibel untuk diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang berbeda, baik dalam pengajaran tatap muka maupun daring. Selain itu, model ini mampu disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa, menjadikannya relevan untuk diterapkan di berbagai setting pendidikan.
3. Pengembangan Karakter Siswa Evaluasi menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mendukung pengembangan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti sikap kritis, mandiri, dan menghargai keberagaman budaya. Pembelajaran tidak hanya terfokus pada pemahaman materi sastra, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.
4. Aspek Perbaikan Meskipun secara umum hasil evaluasi sangat positif, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Salah satu temuan adalah adanya siswa yang masih merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi perhatian untuk meningkatkan interaksi langsung dan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas temuan utama dari penelitian yang berjudul "Model Pembelajaran *Pedagogi Genre* Memirsa Puisi Rakyat Melalui Pemanfaatan *Virtual Reality* (VR)" dengan mengaitkannya pada teori-teori relevan serta hasil penelitian sebelumnya. Pembahasan difokuskan pada keunggulan dan kontribusi penelitian dalam konteks pembelajaran puisi rakyat berbasis budaya lokal Bengkulu, yang memanfaatkan teknologi VR untuk menciptakan pengalaman belajar imersif dan interaktif.

Penelitian ini menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan dengan studi terdahulu yang masih menggunakan pendekatan konvensional atau teknologi non-immersif seperti *Augmented Reality* (AR). Temuan penelitian ini tidak hanya menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan, tetapi juga memberikan pandangan kritis terhadap peluang pengembangan pembelajaran berbasis teknologi imersif di bidang sastra.

Inovasi penelitian ini terletak pada pemanfaatan teknologi VR yang tidak hanya membantu siswa memahami puisi rakyat secara tekstual tetapi juga menghadirkan pengalaman budaya lokal Bengkulu secara visual dan audio dalam lingkungan virtual yang imersif. Berikut adalah perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya:

1. Penelitian Ummah (2020) Penelitian ini berfokus pada integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran puisi rakyat Indonesia secara daring. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran puisi rakyat dapat membentuk karakter siswa dan menumbuhkan semangat nasionalisme. Namun, tantangan dalam penelitian tersebut adalah meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif. Sebaliknya, penelitian ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui teknologi VR yang meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Penelitian Disi dan Hartati (2018) Mereka menyoroti pentingnya pembelajaran puisi rakyat berbasis kearifan lokal dengan pendekatan konvensional berbasis teks. Hasilnya menunjukkan peningkatan apresiasi siswa terhadap budaya nasional, namun kurang menarik perhatian siswa. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan teknologi VR untuk menghadirkan simulasi tradisi Sekujang dan berejung secara virtual.
3. Penelitian Putranto dkk. (2022) Fokus penelitian mereka pada penggunaan VR dalam pendidikan olahraga menunjukkan efektivitas VR dalam meningkatkan pemahaman siswa. Namun, penelitian ini terbatas pada bidang olahraga dan tidak mengeksplorasi sastra. Penelitian ini memperluas cakupan VR dengan menghadirkan pembelajaran puisi rakyat serta nilai-nilai budaya lokal.
4. Studi Indahsari dan Sumirat (2023) Mereka meneliti penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran interaktif. AR memperkaya pemahaman konsep, tetapi tidak menghadirkan simulasi lingkungan belajar yang imersif seperti VR. Penelitian ini menunjukkan keunggulan VR dalam menghadirkan pengalaman budaya yang mendalam.

Dengan menggabungkan pendekatan *Pedagogi Genre*, pelestarian budaya lokal, dan teknologi VR, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran sastra berbasis puisi rakyat. Model ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga keterlibatan afektif siswa dengan menghadirkan pengalaman budaya lokal secara langsung.

Penelitian ini juga menilai kontribusinya dalam pengembangan karakter siswa sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran dengan VR tidak hanya meningkatkan pemahaman puisi rakyat tetapi juga memperkuat identitas siswa terhadap budaya lokal.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa VR membantu siswa memahami puisi rakyat dengan cara yang lebih imersif, meningkatkan motivasi belajar mereka, serta memperkenalkan budaya lokal yang mungkin belum dikenal sebelumnya. Meskipun demikian, beberapa siswa masih merasa kurang aktif dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, disarankan menggabungkan VR dengan metode diskusi dan proyek kreatif.

Fleksibilitas model ini memungkinkan penerapan dalam berbagai mata pelajaran selain sastra. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang pengembangan pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis VR efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap puisi rakyat serta mendukung penguatan karakter siswa. Dengan pengembangan lebih lanjut, model ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dan kontekstual di berbagai institusi pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan Model Pembelajaran Pedagogi Genre Memirsa Puisi Rakyat berbasis teknologi Virtual Reality (VR) yang diterapkan dalam pengajaran puisi rakyat Sekujang di SMKN 6 Seluma. Berdasarkan hasil penelitian, model ini dinilai layak dan efektif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap puisi rakyat. Pembelajaran puisi rakyat selama ini kurang menarik karena masih menggunakan metode ceramah dan minim media pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi. Teknologi VR menawarkan visualisasi konkret yang membuat pembelajaran menjadi lebih imersif dan menarik.

Model pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari empat tahap, yaitu membangun konteks, pemodelan, konstruksi terbimbing, dan konstruksi mandiri. Tahap membangun konteks bertujuan mengenalkan latar budaya puisi rakyat Sekujang. Pada tahap pemodelan, guru memberikan contoh analisis dan ekspresi puisi rakyat. Selanjutnya, siswa berpartisipasi aktif dalam menganalisis puisi secara berkelompok pada tahap konstruksi terbimbing. Terakhir, pada tahap konstruksi mandiri, siswa secara individu menyampaikan interpretasi puisi melalui media VR.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa model ini sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi model pembelajaran ini juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna dan pesan moral puisi rakyat, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas dalam mengekspresikan interpretasi puisi. Selain itu, evaluasi dan respon siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran berbasis VR yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis Pedagogi Genre yang memanfaatkan teknologi VR memiliki prospek besar untuk diterapkan secara luas. Inovasi ini menjadi pendekatan yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital masa kini.

Penelitian ini menunjukkan hasil positif, namun terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat VR yang masih mahal serta infrastruktur teknologi yang belum memadai di beberapa sekolah, khususnya yang memiliki anggaran terbatas. Oleh karena itu, peningkatan infrastruktur teknologi dan pengadaan perangkat yang terjangkau menjadi prioritas penting agar VR dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

Selain itu, pelatihan intensif bagi guru diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan VR ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini sebaiknya mencakup penggunaan optimal teknologi VR serta strategi pedagogis yang efektif guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Pengembangan konten VR yang lebih variatif juga sangat dianjurkan. Meski penelitian ini berfokus pada puisi rakyat Sekujang, perlu dikembangkan konten yang relevan dengan berbagai bidang studi agar VR dapat digunakan secara luas dalam pendidikan, termasuk untuk visualisasi konsep abstrak dan simulasi interaktif pada berbagai mata pelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan teknologi VR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hashimi, S., Elas, R., & Mulyadi, H. (2019). Integrasi TPACK dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45-60.

- Astari, R. (2021). Efektivitas Virtual Reality dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 34-45.
- Astari, T. (2021). Evaluasi Diseminasi Virtual Reality (VR) sebagai Pembelajaran Inovatif Tri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2021(2), 6. <https://doi.org/10.21137/jpp.2020.13.2.7>
- Disi, N., & Hartati, P. (2018). Peran Puisi Rakyat dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(3), 101-110.
- Dunmoye, I. D., Rukangu, A., May, D., & Das, R. P. (2024). An exploratory study of social presence and cognitive engagement association in a collaborative virtual reality learning environment. *Computers & Education: X Reality*, 4(February), 100054. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2024.100054>
- Firmansyah, A. (2020). Inovasi Model Pembelajaran Sastra Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 8(4), 78-89.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Jurnal Kependidikan: Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan Juli 2020*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Helmiati, T. (2012). Strategi Pembelajaran Konvensional dalam Pendidikan Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 3(2), 23-30.
- Indahsari, Y., & Sumirat, H. (2023). Pemanfaatan Virtual Reality dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(2), 56-68.
- Jalongo, M. R. (2007). *Learning to Listen, Listening to Learn: Building Essential Skills in Young Children*. 144. Diambil dari http://oxfordsfx.hosted.exlibrisgroup.com/oxford?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:book&genre=book&sid=ProQ:ERIC&atitle=&title=Learning+to+Listen%252C+Listening+to+Learn%253A+Building+Essential+Skills+in+Young+Children&issn=&date=2007-0
- Kanade, S. G., & Duffy, V. G. (2024). Exploring the effectiveness of virtual reality as a learning tool in the context of task interruption: A systematic review. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 99(May 2023), 103548. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2024.103548>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2007). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9, 60–70. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/241616400_What_Is_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge
- Lin, C., & Huang, H. (2020). Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Journal of Educational Innovation*, 17(1), 89-102.
- Liu, J. (2025). Development of interactive English e-learning video entertainment teaching environment based on virtual reality and game teaching emotion

analysis. *Entertainment Computing*, 52(August 2024), 100884.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100884>

Manjola Likaj. (2015). Teaching Listening as a Communicative Skill in Military English. *Journal of Education and Practice*, 6(24), 64–70.

Mawarni, H. (2022). Kearifan Lokal dalam Lawas (Puisi Rakyat) Upacara Ponan Masyarakat Sumbawa Nusa Tenggara Barat. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, Vol. 4, hal. 2164–2173. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2395>

Mulyadi, H., et al. (2020). Penerapan TPACK dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Jurnal Pendidikan Modern*, 14(3), 112-125.

Riyana, C. (n.d.). *Peranan Teknologi dalam Pembelajaran*. Diambil dari
<https://www.researchgate.net/publication/242646955>

Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v4i02.1592>

Ummah, S. (2020). Nilai-Nilai Karakter dalam Puisi Rakyat Indonesia. *Jurnal Budaya Nusantara*, 9(1), 12-23.

Wang, F., Xu, X., Li, S., Feng, W., & Almasri, M. (2024). Learning cleanroom microfabrication operations in virtual reality – An immersive and guided learning experience. *Computers & Education: X Reality*, 5(April), 100073.
<https://doi.org/10.1016/j.cexr.2024.100073>

Yong, L. (2024). Simulation of E-learning video recommendation based on virtual reality environment on English teaching platform. *Entertainment Computing*, 51(April), 100757. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100757>

Zhang, B., & Jiang, W. (2024). Research on the application value of Multimedia-Based virtual reality technology in drama education activities. *Entertainment Computing*, 50, 100667. <https://doi.org/10.1016/J.ENTCOM.2024.100667>

Zheng, X. (2024). Construction of an innovative entrepreneurship project learning platform introducing a group recommendation algorithm for college students. *Entertainment Computing*, 51(October 2023), 100666.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100666>