

ABSTRAK

Fina Nabilah Layaliya. 2020. Pengaruh Media *Virtual Reality* Berbantuan *Google Cardboard* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik Tahun ajaran 2019/2020. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd. (2) Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd., M.Pd. ABSTRAK Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam menuangkan ide menjadi sebuah karya tulis yakni puisi serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana pengaruh media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah Gresik tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini yakni kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* (desain eksperimental semu) yakni model *Non-equivalent Control Group Design* dengan popluasi siswa kelas X SMA Assa'adah Bungah tahun ajaran 2019/2020. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data tes keterampilan menulis puisi menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t). Simpulan penelitian yakni (1) Kemampuan menulis puisi kelas eksperimen saat pelaksanaan *posttest* lebih baik dari pada pelaksanaan *pretesti*. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media video *virtual reality* berbantuan *google cardboard* terhadap kemampuan menulis puisi siswa. (3) Respons siswa terhadap media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* sangat positif dengan memperoleh rata-rata 92,89%. (4) Keterlaksanaan pembelajaran dengan media *virtual reality* berbantuan *google cardboard* memperoleh persentase 93% dengan kategori "sangat baik".

Kata kunci : *google cardboard*, keterampilan menulis puisi, media *virtual reality*.

ABSTRACT

Fina Nabilah Layaliya. 2020. The Influence of Google Cardboard Virtual Reality Media on the Poetry Writing Skills of Class X High School Students Assaadah Bungah Gresik Academic Year 2019/2020. Essay. Indonesian Language Education, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Supervisor: (1) Abdul Rosid, S, Pd., M.Pd. (2) Ahmad Jamiul Amil, S, Pd., M.Pd. ABSTRACT Abstract: This research is motivated by the difficulty of students in pouring ideas into a paper that is poetry and the lack of use of media in learning. The formulation of the problem in this research is how the influence of virtual reality media assisted by Google Cardboard on the poetry writing skills of class X students of Assaadah Bungah Gresik in the 2019/2020 school year. This study aims to describe the effect of google cardboard-assisted virtual reality media on the poetry writing skills of class X students of Assaadah Bungah Gresik in the 2019/2020 school year. This type of research is quantitative by using a Quasi Experimental Design research design (quasi-experimental design) that is the Non-equivalent Control Group Design model with a population of class X of Senior High School of Assaadah Bungah in the 2019/2020 school year. The sample in this study were 2 classes. Data collection techniques using observation techniques of learning implementation, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis of poetry writing skills test uses normality test, homogeneity test, and hypothesis test (t-test). The conclusions of the study are (1) The ability to write experimental class poetry during posttest implementation is better than the implementation of pretest. (2) There is a significant influence on the use of google cardboard virtual reality video media on the ability to write poetry for students. (3) The response of students to google cardboard-assisted virtual reality media was very positive with an average of 92.89%. (4) The implementation of learning using google cardboard virtual reality media obtained a percentage of 93% with a very good category.

Keywords: google cardboard, poetry writing skills, virtual reality media.