



Penggunaan Media Video 360° dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV

Wildan Maulana Rosman¹, Dian Indihadi²

SD IT At Taufiq Al Islamy¹, UPI Kampus Tasikmalaya²

*Corresponding author: wildanmaulana03@gmail.com¹, dianindihadi@upi.edu²

Diterima 25 April; 2019; Direview 15 Mei 2019; Diterima 29 Mei 2019

Diterbitkan online 25 Juni 2019

Abstract

The research was distributed by the interview that investigators did in class IV elementary school that is still problem in Indonesian Language lesson about write a essay description. These problems arise among others in terms of use of tools/learning media. Use of the media in the Indonesian Language learning can help students write a essay of description. To overcome these problems, researchers will conduct research using video media 360°. Video 360° is a video produced by the camera system simultaneously record the overall direction of view and can be enjoyed by looking at the overall direction of view. Research is carried out in SD Negeri Sukamenak Indah with a sample of students of class IV as many as 20 students. This research is the research experiments with quantitative descriptive approach with the design type Experiment One Group Pre test Post test taking techniques and by using purposive sampling technique. Data collection techniques in the research of test technique is to take the form of descriptions essay writing performance. Data analysis techniques using Microsoft Word and SPSS 16.0 application 2016. The results of the study prove that skill description essay experience increased when learning to use 360° video media.

Keywords: 360° Video, Writing, Description Essay.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh wawancara yang penulis lakukan di SD kelas IV yaitu masih terdapat permasalahan pada pelajaran Bahasa Indonesia mengenai menulis karangan deskripsi. Permasalahan tersebut muncul antara lain dalam hal penggunaan alat/media pembelajaran. Penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa dalam menulis karangan deskripsi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan media video 360°. Video 360° merupakan suatu video yang diproduksi dengan sistem kamera secara bersamaan merekam keseluruhan arah pandang dan dapat dinikmati dengan melihat keseluruhan arah pandang tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sukamenak Indah dengan sampel siswa kelas IV sebanyak 20 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan bentuk desain Pre Eksperimen tipe One Group Pre-test Post-test dan teknik pengambilan dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes berupa unjuk kerja menulis karangan deskripsi. Teknik analisis data menggunakan Microsoft Word 2016 dan aplikasi SPSS 16.0. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi mengalami peningkatan apabila pembelajaran menggunakan media video 360°.

Kata Kunci: Video 360°, Menulis, Karangan Deskripsi.

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Dengan menempuh mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tulisan. Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Mendikbud, 2006, hlm. 317) “pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan”. Yeti Mulyati, dkk. (2009, hlm. 110) menyatakan terdapat 4 aspek keterampilan dasar berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus siswa kuasai guna mencapai tujuan dari berbahasa yakni berkomunikasi.

Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks dan dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang sulit. Senada dengan pendapat Akhadiah, dkk. (1988, hlm. 2) bahwa menulis merupakan kemampuan kompleks, menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Sehubungan dengan kompleksnya kegiatan yang diperlukan untuk kegiatan menulis, maka menulis harus dipelajari atau diperoleh melalui proses belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh senada dengan apa yang dikemukakan Tarigan (1994, hlm. 4)

“keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur”. Jika dikaitkan dengan konteks pembelajaran, maka pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah harus dapat melatih dan memberikan kesempatan praktik kepada siswa untuk menulis.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mempunyai tuntutan agar siswa kelas IV sekolah dasar mampu menulis, salah satunya menulis karangan. Berikut ini Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dinyatakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan:

Tabel 1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV SD KTSP

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak.	4.1 Menulis karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll).

Kompetensi Dasar tersebut menuntut siswa dapat menuliskan hasil perumusan dan pengorganisasian isi karangan deskripsi sesuai dengan topik/tema, tujuan, pilahan paragraf dan kalimat serta memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). Ada berbagai jenis karangan, salah satunya ialah

karangan deskripsi. Karangan deskripsi dapat diartikan sebagai suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya (Suparno, Muhammad Yunus, 2011).

Untuk menciptakan pembelajaran guna mencapai keterampilan menulis karangan deskripsi harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, informasi, ataupun materi ajar kepada siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kehadiran produk ilmu pengetahuan dan teknologi turut andil dalam perkembangan media. Sejalan dengan itu, menurut pemaparan Intel Education (2007, dalam Rusman, 2012, hlm. 25), jika sebelumnya guru menggunakan berbagai macam teknologi untuk menerangkan, mendemonstrasikan dan menggambarkan macam objek, maka pada pembelajaran abad 21 ini siswa menggunakan berbagai macam teknologi untuk mengerjakan riset, berkomunikasi dan menciptakan pengetahuan.

Salah satu dari sekian media yang dapat dijadikan sebagai alternatif dimana siswa dapat menggunakan teknologi untuk mengerjakan riset, berkomunikasi dan menciptakan pengetahuan adalah video 360°. Video 360° tersebut merupakan salah satu produk teknologi yang cukup baru dan berpeluang dijadikan sebagai media pembelajaran

dalam menulis. Video 360° merupakan video yang dibuat oleh sistem kamera yang secara bersamaan merekam arah secara keseluruhan dengan rotasi 360 derajat, sehingga penontonnya dapat menggeser dan memutar sudut pandang video 360° untuk menonton dari sudut yang berbeda (Xenna Raming dkk., 2017). Konten video 360° saat ini semakin banyak dan beragam, konten video 360° tersebut sebagian besar dapat kita peroleh dari internet.

Jika dikaitkan dengan menulis karangan deskripsi, salah satu langkah yang harus ditempuh dalam menulis karangan deskripsi adalah dengan pengamatan (observasi). Salah satu cara untuk melakukan observasi dapat dengan mengamati video 360°. Hal tersebut sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran khususnya pembelajaran menulis. Video 360° tersebut diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa serta sebagai salah satu alternatif dalam membantu siswa dalam menulis karangan deskripsi.

Setelah dilaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Sukamenak Indah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya pada tanggal 12 Desember 2017, ditemukan beberapa kesenjangan antara lain siswa belum dapat menulis karangan deskripsi secara optimal, belum ada data yang menyatakan bahwa media video 360° sudah digunakan di SDN Sukamenak Indah dan di sekolah dasar lainnya di Indonesia dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan media video 360° belum digunakan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pada keterampilan menulis karangan deskripsi.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar,

media mempunyai peranan yang tidak dapat diabaikan. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang sedang mengalami perkembangan tahap berpikir operasional konkret. Oleh karena itu, kehadiran media dalam pembelajaran di sekolah dasar diperlukan.

Dengan demikian, penggunaan media video 360° dalam menulis karangan deskripsi diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa bahwa video 360° dapat dijadikan sebagai alat/media guna melatih keterampilan menulis khususnya menulis karangan deskripsi serta menambah wawasan dari konten yang disajikan video 360° tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga data yang diperoleh berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, model Pre-Experimental Design tipe One Group Pretest-Posttest Design yaitu desain observasi yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Observasi yang pertama dilakukan sebelum eksperimen disebut juga pre-test. Sedangkan observasi yang kedua dilakukan sesudah eksperimen disebut post-test. Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui perbandingan keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi sebelum menggunakan video 360° dengan keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi sesudah menggunakan video 360°.

Dengan demikian, hasil treatment dapat diketahui lebih tepat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi treatment.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2017-2018. Anggota populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV dengan jumlah sebanyak 32 siswa. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. "Teknik Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". (Lestari & Yhudanegara, 2017, hlm. 110). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Instrumen tes ini menggunakan tes unjuk kerja berbentuk lembar penugasan. Tujuan digunakan tes unjuk kerja ini mengukur keterampilan siswa dalam hal menulis karangan deskripsi sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Lebih lanjutnya, guna dapat mengukur ketercapaian siswa yakni keterampilan menulis karangan deskripsi, maka penulis membuat rubrik penilaian.

Adapun instrumen penilaian menulis karangan deskripsi dikategorikan dalam tiga kategori berdasarkan tahapan menulis yakni pra-menulis, menulis, dan pasca menulis. Tahap pra-menulis aspek yang dinilai yakni: menuliskan topik karangan deskripsi,

menuliskan maksud/alasan menulis karangan deskripsi, menuliskan tujuan menulis karangan deskripsi, membuat kerangka karangan deskripsi (pembuka, isi, penutup). Tahap menulis aspek yang dinilai yakni: membuat judul karangan deskripsi, menyusun kerangka karangan menjadi paragraf. Tahap pasca-menulis aspek yang dinilai yakni: penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca (koma dan titik).

Adapun tahap awal dari metode ini yakni melakukan pretest terhadap sampel kemudian tahap selanjutnya dengan memberikan perlakuan atau treatment selama dua kali pertemuan dengan menggunakan media video 360° dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Tahap terakhir yaitu melakukan post-test terhadap sampel penelitian melalui unjuk kerja dengan menggunakan soal subjektif dengan aspek kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil pretest dan posttest diolah dengan menggunakan data statistik. Statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Untuk mempermudah data diproses penulis menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010 dan program SPSS versi 16.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil *Pre-test* pada Penggunaan Media Video 360° dalam Menulis Karangan Deskripsi

Berikut merupakan hasil *pre-test* keterampilan menulis karangan deskripsi

yakni sebelum menggunakan media video 360°:

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \geq 40,5$	Sangat Tinggi	1	5 %
2	$31,5 \leq X < 40,5$	Tinggi	6	30 %
3	$22,5 \leq X < 31,5$	Sedang	12	60 %
4	$13,5 \leq X < 22,5$	Rendah	1	5 %
5	$X < 13,5$	Sangat Rendah	0	0 %

Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah pada saat *pre-test*. Dapat dilihat bahwa secara frekuensi terdapat 1 orang siswa dengan tingkat presentase 5% berada pada kategori sangat tinggi, 6 orang siswa dengan presentase 30% berada pada kategori tinggi, 12 orang siswa dengan presentase 60% berada pada kategori sedang, dan 1 orang siswa dengan presentase 5% berada pada kategori rendah. Sementara itu, tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah.

Diperoleh hasil bahwa keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi bervariasi yakni mulai dari tingkat rendah hingga tingkat sangat tinggi. Namun yang paling banyak adalah pada kategori sedang.

Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor yang ditemukan di lapangan saat penelitian berlangsung. Faktor tersebut

menjadi kebiasaan yang terjadi sejak lama sehingga keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi termasuk kurang. Faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu, faktor yang berasal dari sekolah, guru dan siswa itu sendiri.

Sekolah menjadi landasan utama terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik. Meskipun SD Negeri Sukamenak Indah tergolong sekolah yang memiliki sarana prasarana dan fasilitas pembelajaran cukup lengkap tetapi untuk media video 360° belum dijadikan sebagai alternatif dalam penggunaan pembelajaran menulis khususnya karangan deskripsi.

Guru sebagai mediator juga sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh wali kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah, penggunaan media jarang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi apalagi dalam menggunakan video 360°. Siswa lebih diarahkan untuk menulis secara langsung tanpa melalui tahapan-tahapan menulis yang seharusnya dilaksanakan. Oleh sebab-sebab tersebut yang menjadi alasan rendahnya keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah.

Siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah menjadi objek dalam penelitian ini dipastikan keterampilan masing-masing individu siswa beranekaragam. Inilah hal menarik yang bisa diteliti oleh peneliti. Terbukti dari hasil *pre-test* keterampilan

menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah mendapatkan nilai yang beranekaragam.

2. Hasil *Post-test* pada Penggunaan Media Video 360° dalam Menulis Karangan Deskripsi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \geq 40,5$	Sangat Tinggi	20	100 %
2	$31,5 \leq X < 40,5$	Tinggi	0	0 %
3	$22,5 \leq X < 31,5$	Sedang	0	0 %
4	$13,5 \leq X < 22,5$	Rendah	0	0 %
5	$X < 13,5$	Sangat Rendah	0	0 %

Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah secara frekuensi 20 orang siswa dengan presentase 100%. Sementara itu, tidak ada siswa yang berada di kategori tinggi, sedang, rendah, maupun sangat rendah.

Pada *treatment* ke-1 penulis memberikan perlakuan berupa penggunaan media video 360° dan pendalaman materi tentang menentukan topik, maksud, tujuan karangan, membuat kerangka karangan. Pembuatan RPP disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sukamenak Indah. Di dalam RPP terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan penelitian. Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-

langkah pembelajaran. Sejalan dengan itu, penulis berusaha menyesuaikan agar langkah-langkah pembelajaran dapat memberikan pengalaman berarti bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Penggunaan media video 360° pada *treatment* ke-1 ini memberikan pengaruh pada antusiasme siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sangat bersemangat ketika melakukan pengamatan konten video. Dengan menggunakan media video 360°, siswa dapat melihat suasana yang akan dideskripsikannya dengan aktif dan menyenangkan. Siswa dapat melihat berbagai area suasana pada konten video tersebut dengan begitu jelas. Ini yang menyebabkan siswa lebih bisa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai objek yang akan dideskripsikannya.

Dengan adanya aktivitas observasi melalui media tersebut alhasil siswa dapat menuangkannya ke dalam kalimat-kalimat walaupun perlu dibimbing secara materi pelajaran menulis karangan deskripsi.

Dari *treatment* ke-1 ini penulis mendapatkan gambaran bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi meningkat cukup baik. Fakta ini memberikan rasa optimis kepada penulis bahwa penelitian tentang penggunaan media video 360° dalam menulis karangan deskripsi dapat dikatakan berhasil.

Treatment ke-2 penulis masih menggunakan media video 360° sebagai

pemberian perlakuan terhadap sampel penelitian. Selain pemberian perlakuan berupa penggunaan media video 360°, penulis juga memberikan perlakuan berupa pendalaman materi tentang bagaimana menyusun paragraf dari kerangka karangan deskripsi, membuat judul dengan lebih singkat yakni target hanya 1 kata, serta mengenai penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Dengan perlakuan yang diberikan tersebut siswa dapat membuat judul karangan deskripsi lebih singkat dari *pre-test* maupun *treatment-1*. Selain dari itu, siswa juga berhati-hati dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca. Terbukti hasilnya pun lebih meningkat jika dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan berupa media video 360° dan perlakuan pendalaman materi lainnya. Data hasil *post-test* menunjukkan peningkatan cukup signifikan.

3. Perbandingan Keterampilan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Sebelum Menggunakan Media Video 360° dan Setelah Menggunakan Media Video 360°

Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah sebelum menggunakan media video 360° tergolong rendah. Ini dibuktikan dengan hanya 3 orang siswa saja yang berhasil mencapai nilai KKM, sedangkan 17 orang siswa lainnya belum bisa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Sementara itu, keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah setelah menggunakan media video 360°

berada pada kategori tinggi. Semua siswa berhasil mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

4. Cara Penggunaan Media Video 360° dalam Menulis Karangan Deskripsi

A. Persiapan

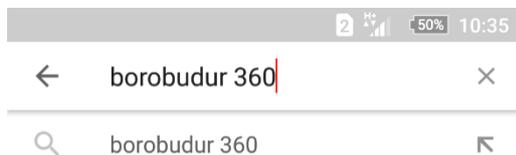
Dalam tahap persiapan yakni sebelum melaksanakan pembelajaran, guru memilih dan memilah konten video 360° yang akan ditunjukkan kepada siswa. Alasan mengapa dilakukannya memilih dan memilah konten dalam penelitian ini karena: 1) Agar tidak memerlukan kuota internet tambahan. 2) Mengantisipasi konten yang tidak pantas untuk dilihat siswa.

Adapun caranya sebagai berikut:

1. Membuka aplikasi Youtube di *smartphone*.
2. Ketuk ikon berbentuk lensa pembesar untuk melakukan pencarian.

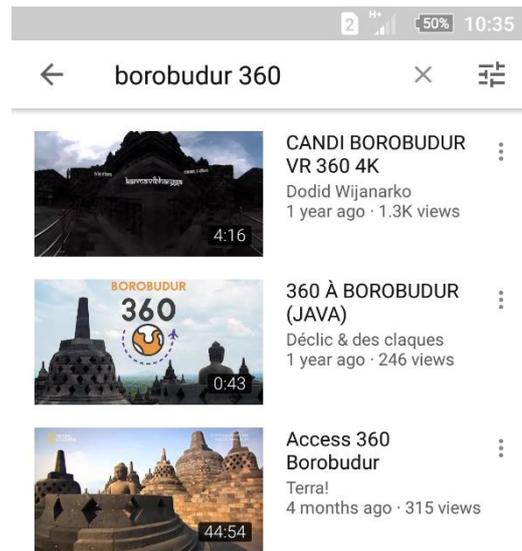


3. Ketik kata kunci sesuai kebutuhan



Saran dari peneliti, mengingat konten video 360° ini masih sedikit apalagi dari hasil rekaman orang Indonesia, maka jika ingin mempermudahnya menggunakan kata kunci berbahasa Inggris serta ditambahkan kata 360.

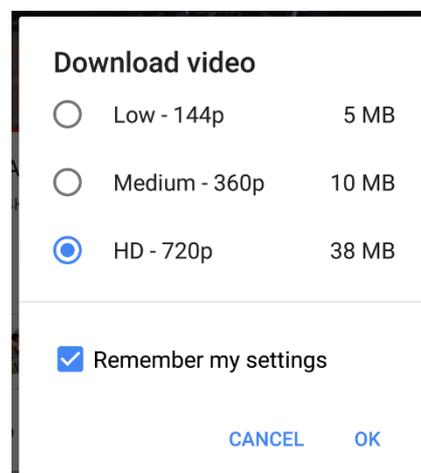
4. Pilih konten video yang akan dilihat



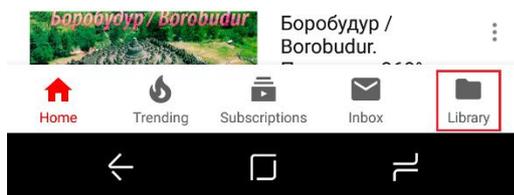
5. Ketuk "Download" untuk mengunduh video.



6. Pilih kualitas video yang diinginkan. Semakin tinggi, maka semakin bagus kualitas videonya.



7. Tunggu hingga proses mengunduh selesai dan biasanya disesuaikan dengan kondisi koneksi internet.
8. Ulangi langkah 2-7 hingga semua konten yang akan disajikan ke siswa terunduh.
9. Ketuk ikon “Library” untuk melihat daftar konten yang telah diunduh.



10. Ketuk di bagian “Downloads” untuk menampilkan hasil video yang telah kita unduh.
11. Bisa menutup aplikasi youtube dengan menekan tombol *Back*/Home sesuai *smartphone* masing-masing jika dirasa cukup.

B. Pelaksanaan

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat siswa mengetahui dan memahami apa itu video 360°. Dalam hal ini hendaknya guru menginformasikan dengan sejelas-jelasnya kepada siswa tentang video 360°. Cara menjelaskannya diserahkan kepada guru, contohnya bisa dengan bertanya jawab dimulai dari sejarah atau kapan adanya video 360° ini. Perlu juga memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk bertanya. Usahakan pertanyaannya hanya yang relevan saja guna mengefektifkan waktu pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut juga diperlukan demonstrasi agar siswa benar-

benar mengetahui dan tidak hanya sebatas mengetahui.

Tahap selanjutnya adalah membuat peraturan. Alasan dibuatnya peraturan ini guna terciptanya kondisi pembelajaran yang menyenangkan, namun dalam suasana yang kondusif. Alasan lainnya adalah mengingat perangkat dalam menikmati video 360° ini merupakan *smartphone* yang tentunya merupakan barang yang tidak murah, alhasil dalam menggunakannya pun tidak boleh sembarangan. Oleh karena itu, pentingnya memberikan peraturan kepada siswa dalam menikmati video 360°.

Ketersediaan perangkat yang dibutuhkan yakni *smartphone* dengan disematkan sensor giroskop menjadi sebuah kendala dalam melakukan penelitian ini. Untuk mendapatkannya pun, penulis membujuk beberapa kolega karena tidak mungkin penulis mempunyai *smartphone* yang banyak. Penulis sebelumnya merencanakan akan menggunakan perangkat *mobile (smartphone)* yang terdapat sensor giroskop. Alasan penulis menggunakan mode tersebut karena pada mode tersebut pengalaman aktivitasnya menjadi lebih menarik dibanding dengan mode desktop ataupun mode mobile yang tidak mempunyai sensor giroskop. Berdasarkan paparan tersebut, penulis berkonsultasi dengan pembimbing yakni cara yang bisa dikatakan efektif adalah dengan menggunakan sistem termin. Sistem termin ini diupayakan agar siswa memang benar

mengalami dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media video 360°. Hal tersebut lebih efektif dibandingkan dengan menggunakannya secara berkelompok. Sistem termin yang penulis lakukan adalah dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang disesuaikan dengan ketersediaan perangkat *smartphone*. Cara pembagian tersebut diserahkan kepada guru, namun penulis memilih dengan cara berhitung dengan menyebutkan secara berurutan dan bergantian sampai angka yang sesuai dengan jumlah *smartphone* yang tersedia. Tak lupa, siswa diminta untuk mengingat nomor yang telah disebutkannya tersebut.

Jika pembagian termin telah selesai, maka langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan video 360°. Siswa termin pertama diminta ke depan kelas dan diberikan *smartphone*. Guru membimbing dan menunjukkan daftar konten video 360° yang telah disediakan sebelumnya dengan membuka aplikasi youtube, ketuk ikon “*Library*” (lihat tahap 9 pada persiapan), kemudian ketuk “*Download*” (lihat tahap 10 pada persiapan). Siswa diminta untuk memilih konten video yang akan dideskripsikan. Jika siswa sudah memilihnya, maka siswa melihat video 360° dan dapat melakukan navigasi dengan tangannya untuk mengubah sudut pandang video 360°. Dalam hal ini guru membimbing cara menggunakan

media video 360° langkah demi langkah. Guru memberikan alokasi waktu untuk siswa dalam menonton video 360° ini dalam penelitian ini mengalokasikan waktu 5 menit. Setelah waktu selesai, siswa termin 1 menyimpan *smartphone* di meja yang telah disediakan dan siswa kembali ke tempat duduk semula. Langkah tersebut diulangi untuk termin selanjutnya hingga semua siswa mendapatkan pengalaman menggunakan media video 360°.

Setelah melakukan pengamatan menggunakan media video 360°, setiap siswa dibagikan lembar penugasan menulis karangan deskripsi. Siswa diinstruksikan menuliskan identitas di lembar penugasan. Setelah itu, siswa dibimbing untuk menentukan topik, maksud, dan tujuan menulis karangan deskripsi, membuat kerangka karangan deskripsi (pembuka, isi, dan penutup), membuat judul karangan deskripsi, dan membuat paragraf karangan deskripsi berdasarkan kerangka karangan.

Setelah siswa diberikan waktu untuk menulis karangan deskripsi, siswa dan guru bertanya jawab tentang hasil pekerjaan menulis karangan deskripsi dan juga bertanya jawab hal apa saja yang sulit. Tanya jawab tersebut merupakan salah satu usaha timbal balik dan refleksi bagi guru dalam melatih keterampilan menulis karangan deskripsi siswa. Demikian pembahasan mengenai cara penggunaan media video 360° dalam menulis karangan deskripsi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan hasil pembahasan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sukamenak Indah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis karangan deskripsi sebelum menggunakan media video 360° siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah data terbanyak berada pada kategori sedang. Dari jumlah sampel penelitian siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah yang terdiri dari 20 orang, terdapat 1 orang siswa dengan tingkat presentase 5% berada pada kategori sangat tinggi, 6 orang siswa dengan presentase 30% berada pada kategori tinggi, 12 orang siswa dengan presentase 60% berada pada kategori sedang, dan 1 orang siswa dengan presentase 5% berada pada kategori rendah. Dari data tersebut juga hanya ada 3 orang siswa yang dapat mencapai nilai KKM, dan sebanyak 17 orang siswa belum bisa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan;
2. Keterampilan menulis karangan deskripsi setelah menggunakan media video 360° siswa kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah mengalami peningkatan yang sangat signifikan yakni semua sampel berkategori sangat tinggi. Kenaikkan tersebut berdasarkan beberapa aspek indikator yang telah penulis tentukan sebelumnya. Hal tersebut berdampak pada hasil bahwa

semua siswa dapat mencapai nilai KKM yang telah ditentukan;

3. Adanya peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media video 360° di kelas IV SD Negeri Sukamenak Indah. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjawabnya hipotesis yang menyatakan bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi mengalami peningkatan apabila pembelajaran menggunakan media 360° dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan asymp sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a (Hipotesis Alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis Nol) ditolak;

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sabarti, dkk. (1988). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, K. E & Yudhangara, M. K. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suparno, & Mohammad Yunus. (2011). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H. G.. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA.
- Xenna Raming, dkk. (2017). *Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa*. E-Journal Teknik Informatika. Vol. 11, No.1 Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Yeti Mulyati, dkk. (2009). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.