

## **Metode *Field Trip* Berbasis *Virtual Reality* pada Pembelajaran Menulis Puisi: Sebuah Desain Pembelajaran Digital di Era Kurikulum Merdeka**

Aswan<sup>1)\*</sup>, Titik Harsiati<sup>2)</sup>, Didin Widyartono<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup> Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Departemen Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

E-mail: <sup>1)\*</sup> [aswan.2202118@students.um.ac.id](mailto:aswan.2202118@students.um.ac.id)

\*Corresponding

### **Abstrak**

Beberapa studi menyebutkan bahwa kemampuan menulis puisi pemelajar di Indonesia masih cenderung membosankan dan kurang menarik atensi pemelajar. Indikasi utama yang diperhatikan adalah penggunaan metode yang kurang tepat dan monoton. Berdasarkan fenomena ini, penulis menawarkan gagasan konseptual dengan mengintegrasikan penggunaan metode *field trip* dengan *virtual reality* ke dalam pembelajaran menulis puisi. Tujuan gagasan konseptual ini diciptakan berlandaskan pada perkembangan kultur pendidikan Indonesia saat ini yang mengedepankan aspek-aspek digitalisasi yang sejalan kurikulum merdeka. Dari hasil dan pembahasan yang dilakukan, ditemukan bahwa metode *field trip* yang diintegrasikan dengan VR melalui sintak di dalam pembelajaran menulis puisi. Terdapat empat sintak yang dimodifikasi: kegiatan persiapan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dari modifikasi ini, VR berperan sebagai media yang dapat mengonstruksi pemahaman pemelajar dalam kegiatan menulis puisi dari mencari ide, menulis, hingga menciptakan karya. Gagasan konseptual ini sejalan dengan perkembangan kurikulum Indonesia yang menggunakan merdeka belajar. Simpulan yang didapatkan bahwa metode *field trip* dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran interaktif pada pembelajaran puisi dalam konteks merdeka belajar. Keterbatasan penelitian ini adalah belum diujicobakan keefektifannya sehingga menjadi rekomendasi pada peneliti lain di masa depan.

**Kata Kunci**—metode *field trip*, VR, menulis puisi, kurikulum merdeka

### **Abstract**

Several studies indicate that the poetry writing abilities of learners in Indonesia tend to be dull and fail to capture learners' attention. The primary issue observed is the use of inadequate and monotonous teaching methods. Based on this phenomenon, the author presents a conceptual idea by integrating the use of *field trip* methods with *virtual reality* into poetry writing education. The purpose of this conceptual idea is rooted in the current educational cultural development in Indonesia, which emphasizes digitalization aspects that align with the independent curriculum. From the conducted results and discussions, it was discovered that the integrated *field trip* method with VR operates through syntax within poetry writing instruction. Four syntax components were modified: preparation activities, implementation activities, core activities, and closing activities. Through these modifications, VR serves as a medium that constructs learners' comprehension of poetry writing activities, from generating ideas to creating the final piece. This conceptual idea aligns with the development of the Indonesian curriculum, which embraces independent learning. The conclusion drawn is that the *field trip* method can be applied as an interactive teaching approach for poetry instruction within the context of independent learning. A limitation of this study is its lack of effectiveness testing, which warrants recommendations for future researchers.

**Keywords**— *field trip* method, VR, poetry writing, independent curriculum

## 1. Pendahuluan

Saat ini, Indonesia sedang gencar mengampanyekan kurikulum merdeka sebagai sebuah upaya pemerintah untuk memajukan pendidikan di negeri ini. Pakar mengatakan bahwa konsep kurikulum merdeka bagian dari Society 5.0. Konsep ini merepresentasikan masyarakat 5.0 yang memadukan antara perkembangan kemajuan teknologi dengan permasalahan masyarakat. Terbukti, saat ini peran teknologi di segala bidang menjadi bagian terpenting bagi kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, kebijakan merdeka belajar diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan arah zaman ini [1].

Berdasarkan konsep kurikulum merdeka tersebut, seyogyannya pembelajaran yang diterapkan era kurikulum merdeka ini berbasis digital. Pergerakan pembelajaran seharusnya mengikuti perkembangan zaman sehingga sejalan dengan karakteristik peserta didik. Dari perubahan kurikulum ini, pembelajaran yang diterapkan di Indonesia sebaiknya mengedepankan aspek-aspek yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Misalnya, pembelajaran menulis puisi sebaiknya tidak hanya mengonstruksi kegiatan yang menyuruh pemelajar untuk menulis, tetapi sebaiknya menawarkan sebuah kegiatan yang kreatif yang dapat memunculkan imajinatif pemelajar. Jika disederhanakan, pembelajaran menulis puisi cenderung membosankan.

Hasil tinjauan penulis, khusus dalam pembelajaran menulis puisi masih terdapat banyak kendala. Masalah pembelajaran menulis puisi saat ini kurang melibatkan pemelajar secara aktif sehingga hasil tidak didapatkan secara signifikan [2]. Senada dengan itu, Prianto et al. mengatakan bahwa pembelajaran menulis puisi yang temukan di lapangan saat ini cenderung membosankan [3]. Dengan demikian, pemelajar cenderung menghindari pembelajaran menulis puisi di sekolah [4]. Selain itu, secara umum pemelajar yang terlibat dalam pembelajaran cenderung takut untuk mengekspresikan ide dan gagasannya melalui puisi [5]. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menghambat imajinasi pemelajar dalam pembelajaran menulis puisi [6].

Dari konstruk permasalahan di atas, penulis menawarkan gagasan konseptual berkaitan dengan pembelajaran menulis puisi di era kurikulum merdeka. Penulis menawarkan konsep pembelajaran menulis puisi berbasis digital dengan judul “Metode *Field Trip* Berbasis *Virtual Reality* pada Pembelajaran Menulis Puisi”. Gagasan ini sebagai desain awal untuk acuan pembelajaran digital di era kurikulum merdeka yang sedang gencar dibicarakan. Penulis menawarkan gagasan konseptual penerapan VR dalam metode *field trip* untuk menambah khazanah pembelajaran menulis puisi di Indonesia. Harapan penulis, gagasan konseptual yang akan dijabarkan dalam artikel ini dapat menjadi terobosan baru dalam pembelajaran menulis puisi di Indonesia yang sesuai dengan esensi kurikulum merdeka.

Metode *field trip* dipilih karena metode ini merupakan sebuah metode yang populer di berbagai keilmuan. Tidak ketinggalan dalam bahasa dan sastra Indonesia, metode ini menjadi salah satu metode yang sering digunakan pendidik. Khusus dalam pembelajaran menulis puisi, metode ini digunakan cenderung digunakan secara tradisional atau belum memanfaatkan media yang bersumber dari digitalisasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Misalnya, Penelitian terdahulu [7], [8], [9], dan [10] menerapkan metode *field trip* pada pembelajaran menulis puisi kelas menengah sedangkan penelitian lain menerapkan pada tingkat dasar [11]. Adapun penelitian lain menggunakan metode *field trip* untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi [12]. Berbeda dengan yang lain, Muna mengembangkan bahan ajar menulis puisi melalui metode *field trip* [13]. Persamaan mendasar dari penggunaan *field trip* tersebut adalah masih belum memanfaatkan digital sebagai media pendamping yang dapat menambah pengalaman belajar pemelajar pada pembelajaran menulis puisi di Indonesia. Oleh sebab itu, penulis menawarkan gagasan konseptual memadukan antara metode *field trip* dengan media virtual reality pada pembelajaran menulis puisi. Hal ini sejalan dengan asumsi dari ahli bahwa pembelajaran menulis puisi memungkinkan untuk

memanfaatkan virtual reality sebagai sebuah media yang menarik. Hal tersebut didasari pada fungsi dan kebermanfaatan virtual reality telah menjadi media yang menarik dalam proses belajar mengajar [14], [15]

Sementara itu, penelitian VR dalam ranah pendidikan bahasa dan sastra berkembang sangat signifikan. Secara umum dalam ranah bahasa VR dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris [16], [17]; bahasa Inggris untuk tujuan pariwisata [18]; dan penggunaan VR untuk lingkungan belajar bahasa Hindi [19]. Adapun secara spesifik VR penggunaan VR untuk pembelajaran menyimak suara pemelajar [20]; penggunaan dan penerapan VR untuk kecakapan lisan pemelajar [21]. Dari tinjauan penelitian terdahulu ini, ditemukan indikasi menarik bahwa penerapan VR dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia masih pasif dan jarang dilakukan praktisi dan ilmuwan di Indonesia. Sederhananya, pada pembelajaran bahasa dan sastra di Indonesia masih jarang menggunakan VR. Dengan demikian, penulis menawarkan sebuah gagasan konseptual untuk memadukan metode field trip dengan virtual reality pada pembelajaran menulis puisi untuk mewujudkan pembelajaran digital di era kurikulum merdeka.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah pendekatan kualitatif melalui pendekatan konseptual. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang fenomena yang kompleks dan konteks yang relevan dalam konteks integrasi virtual reality pada pembelajaran menulis puisi. Dalam pendekatan konseptual, penelitian ini akan berfokus pada perumusan konsep yang inovatif berdasarkan pada analisis mendalam terhadap literatur yang relevan. Pendekatan *konseptual* digunakan untuk menjelaskan fenomena yang ada dan merumuskan pandangan baru dan pemahaman yang lebih dalam tentang integrasi *virtual reality* pada pembelajaran menulis puisi. Dengan menggabungkan analisis literatur yang mendalam dan pemikiran konseptual yang cermat, makalah ini berupaya menyumbangkan wawasan berharga kepada pengembangan pendidikan yang lebih kreatif dan berdaya guna. Adapun tahapan gagasan konseptual ini sebagai berikut.



Bagan 1. Tahapan Penulisan Gagasan Konseptual

Pendekatan konseptual digunakan melalui identifikasi konsep-konsep utama yang berkaitan dengan integrasi teknologi *virtual reality* dan metode *field trip* pada pembelajaran puisi. Kemudian, konsep konsep ini dipelajari secara komprehensif berdasarkan analisis literatur yang seksama. Selama proses ini, peneliti mengidentifikasi kerangka, prinsip, dan teori yang mendasari integrasi tersebut. Selain itu, informasi yang diperoleh dari literatur akan dianalisis untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi, tantangan, dan manfaat dari pendekatan ini. Selanjutnya, pendekatan sintesis dilakukan untuk menggabungkan informasi dari berbagai sumber literatur. Penulis mengidentifikasi pola umum, kesamaan, dan perbedaan antara konsep-konsep yang dijelaskan dalam literatur. Hal ini akan membantu dalam membangun suatu kerangka

konseptual yang kokoh dan berintegrasi, yang kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk merancang model pembelajaran yang inovatif.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Metode *Field Trip*

Metode *field trip* dalam dunia pengajaran digunakan sebagai sebuah teknik mengajar dengan cara melibatkan pemelajar di ruang belajar yang lebih luas untuk mengobservasi langsung objek yang ingin dipelajari. Metode ini juga digunakan untuk memahami -objek-objek secara tertentu secara langsung dan komprehensif di ruang lingkup yang lebih luas dari ruang-ruang kelas [22]. Beberapa ahli menyebut metode ini dengan metode *karyawisata*, misalnya Surakhman mengatakan bahwa melalui metode tersebut pengajar dan pemelajar dapat berkunjung ke ruang belajar yang lebih menyenangkan tetapi tidak melupakan esensi pembelajaran [23]. Senada dengan itu, pada dasarnya metode *field trip* ini digunakan untuk mengeksplorasi ruang belajar yang lebih luas dan menyenangkan [24]. Ruang belajar yang dimaksud dari metode ini adalah ruang belajar yang lebih luas, misalnya berkunjung ke Museum, Peradilan, dan sebagainya. Intinya belajar di luar dari ruang kelas. Namun, ruang belajar dalam metode *field trip* tidak dibatasi oleh jarak karena pengajar dapat memanfaatkan ruang yang ada di sekitar sekolah [7].

Tujuan metode *field trip* antara lain menuntut pemelajar memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan komprehensif berkaitan dengan pengamatan secara langsung di lapangan. Hasil dari pengalaman observasi secara langsung, pemelajar diharapkan memiliki pengetahuan yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Secara spesifik, metode ini menuntut pemelajar melakukan aksi belajar yang bermakna. *Pertama*, pemelajar dapat memajemen waktu secara efisien. *Kedua*, pemelajar mampu mengeksplorasi objek sesuai data riil di lapangan. *Ketiga*, pemelajar dapat mengajukan pertanyaan, mengamati objek, mendengar bunyi secara otentik, dan merasakan hal-hal yang tidak dapat dirasakan di dalam kelas. *Keempat*, pemelajar mampu memperoleh data-data otentik dengan wawancara subjek yang terlibat [24].

Abimanyu mengklasifikasi langkah-langkah (sintak) dalam penerapan metode *field trip* pada pembelajaran secara umum. Langkah-langkah ini terdiri atas kegiatan persiapan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut diuraikan setiap langkah secara rinci [25].

- 1) Kegiatan Persiapan

Pada kegiatan ini, pengajar merancang tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat bahan ajar. Bahan ajar berangkat dari silabus dan kurikulum yang digunakan. Selain itu, lokasi ditetapkan sesuai dengan arah pembelajaran.

- 2) Kegiatan Pelaksanaan

Pada kegiatan ini, kegiatan dilaksanakan di sekolah sebelum berangkat ke lokasi ruang belajar. Kegiatan ini seyogyanya mengarahkan pemelajar untuk mengingat pembelajaran yang telah dipelajari melalui umpan balik dari pengajar seperti apersepsi dan memotivasi. pengajar harus memantau dan mengarahkan pemelajar untuk mengaitkan pengetahuan yang sudah didapatkan sebelumnya dengan objek yang sedang diamati sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penutup.

- 3) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, kegiatan dilaksanakan di ruang belajar yang sesuai lokasi yang dikunjungi. Kegiatan yang dilakukan adalah pemelajar mengeksplorasi objek yang sudah ditentukan dengan mencatat, melihat, dan kegiatan lainnya yang relevan. Pemelajar harus mengamati seluruh objek yang telah ditentukan sesuai pembelajaran.

- 4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, kegiatan pembelajaran berakhir. Pengajar dapat menutup pembelajaran di lokasi ruang belajar atau di tempat semula sewaktu dibuka. Intinya, kegiatan ini menuntut pemelajar untuk melaporkan hasil pengamatannya dengan mengonstruksi sebuah rangkuman. Tidak lupa, pengajar bersama pemelajar melakukan evaluasi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Metode *field trip* memiliki banyak keunggulan dalam khazanah pembelajaran. *Pertama*, metode *field trip* dapat meningkatkan prestasi akademik pemelajar [26]. *Kedua*, metode *field trip* dapat memberikan inspirasi, motivasi, dan kreativitas untuk menciptakan karya [27]. *Ketiga*, metode *field trip* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien [28]. *Keempat*, metode *field trip* dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep ilmiah, proses inkuiri, dan pemikiran kritis pemelajar [29]. *Kelima*, metode *field trip* dapat meningkatkan keaktifan pemelajara selama proses pembelajaran [30]. Adapun kekurangannya antara lain membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga yang cukup ekstra dan pengajar terbatas memantau satu persatu pemelajar.

### b. Virtual Reality

*Virtual reality* (VR) adalah merupakan sebuah perangkat yang membuat pengguna merasa berada di dunia virtual dengan berbagai peralatan dan pengguna dapat berinteraksi melalui fitur yang disediakan. Dengan adanya fitur yang canggih, VR sangat berguna untuk berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. VR dalam pendidikan memungkinkan pemelajar memperoleh pengalaman yang sulit didapatkan di dunia nyata. VR saat ini merupakan inovasi penting untuk pendidikan masa depan [31]. Keunggulan VR di antaranya memberi peluang yang besar bagi pengguna untuk terlibat ke dalam ruang virtual yang dioperasikan oleh fitur-fitur canggih sehingga pengguna memiliki pengalaman secara futuristik karena pengguna berada di dunia virtual yang didesain sama seperti realitas.



sumber: [shorturl.at/fHL38](https://shorturl.at/fHL38)  
Gambar 1. perangkat *virtual reality*



Sumber: [shorturl.at/ehCL4](https://shorturl.at/ehCL4)  
Gambar 2. video 360 VR

Berdasarkan gambar (1) dan (2) di atas, teknologi VR menawarkan pengalaman antarmuka untuk menegosiasikan pemahaman subjektif tentang ruang. Metode saat ini bisa dibilang tidak melibatkan dan menyediakan pemelajar, sarana praktis untuk mendukung perolehan kognisi spasial [32]. Seseorang dapat menggunakan perangkat tersebut kemudian memasukkan video VR untuk merasakan dunia virtual yang sesungguhnya. Video VR memicu proses refleksi yang serupa dengan video kelas nyata. Refleksi berbasis video pada video kelas VR menghasilkan hasil yang sebanding dengan refleksi pada video kelas nyata. Ini menunjukkan bahwa VR dapat digunakan dengan sukses dalam pendidikan dan menawarkan alat pembelajaran yang berguna untuk

program pendidikan guru [33]. Sederhananya, melalui perangkat VR kemudian disambungkan dengan video 360 tersebut dapat membawa pengguna merasakan hal yang ada dalam video tersebut seolah-olah nyata.

Mayoritas peneliti menggunakan VR untuk meningkatkan motivasi intrinsik pelajar, seperti pedagogi konstruktivis, kolaborasi, dan gamifikasi dalam desain dari pengalaman mereka [34]. Contoh konkret, sebuah sekolah menyediakan kursus sejarah kuno tidak mungkin mempertimbangkan perjalanan internasional yang memerlukan biaya mahal. Namun, melalui VR, sekolah tersebut dapat menawarkan kepada pelajar untuk menjelajahi kecemerlangan arsitektur Pantheon atau bahkan struktur imajiner murni tanpa pernah meninggalkan kelas mereka [34]. Semakin populernya VR telah memancing minat para peneliti dan pendidik untuk menggali potensinya sebagai lingkungan belajar untuk berbagai bidang Pendidikan [35]. Selain itu, VR saat ini dapat menjangkau lebih banyak pengguna karena proliferasi aplikasi VR gratis atau murah untuk smartphone [36]. Lebih lanjut, VR memiliki potensi untuk membekali pelajar bahasa dengan bentuk komunikasi multimodal, interaksi, dan alternatif untuk pengalaman dunia nyata [37].

*Virtual reality* (VR) telah dipelajari di berbagai lingkungan pendidikan sejak akhir 1990-an. Mengikuti munculnya teknologi VR, konten pendidikan VR berkembang sangat pesat. Selanjutnya pada tahun 2017, Google menawarkan perjalanan lapangan virtual (VFT) kepada publik sebagai aplikasi seluler yang berdiri sendiri berjudul Ekspedisi Google, yang mencakup lebih dari 500 kunjungan lapangan 3D yang dapat dilihat di ponsel dilampirkan ke headset VR, serta rencana pelajaran yang cocok untuk modul VFT ini. Konsep VR tersebut mencakup beragam topik pembelajaran sehingga memperluas kemungkinan untuk mengadopsi VR di ruang kelas di tingkat mana pun [38].

Virtual reality merupakan bagian dari lingkungan yang menekankan kreasi pengguna, serta komunikasi dan interaksi dengan anggota lain [39]. Fitur-fitur VR didesain tertanam pada sistem sehingga VR mudah untuk dioperasikan. Meskipun demikian, beberapa fitur khas harus digunakan dengan beberapa perangkat khusus. Minat generasi saat ini cenderung besar pada "metaverse" yang mengacu pada dunia realitas virtual sehingga penggunaan VR dapat digunakan dalam ruang lingkup belajar yang menggabungkan pengalaman realitas dengan ruang virtual. Dalam hal ini, perlu dicatat bahwa peluang pembelajaran eksperiensial yang kuat melalui pembelajaran imersif memiliki efek positif dan bermakna secara edukatif [14].

Dari konsep VR ini, beberapa peneliti mengatakan bahwa wujud dan fungsi VR memiliki peluang yang sangat besar untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa. Data empiris awal menunjukkan bahwa VR dapat secara efektif dan menarik untuk pembelajaran bahasa yang di dalamnya memuat berbagai keterampilan [40]. Adapun penelitian lain menunjukkan bahwa teknologi seluler berpotensi mendukung pembelajaran bahasa dan keterampilan-keterampilan lainnya yang relevan [41].

### **c. Pembelajaran Menulis Puisi**

Pembelajaran menulis puisi dikenal sebagai kegiatan yang melibatkan pelajar untuk mengeksplorasi ide dan gagasannya ke dalam bentuk sebuah karya melalui rangkaian kata-kata tanpa harus berinteraksi dengan mitra tutur [42]. Dalam pembelajaran sastra di Indonesia, keterampilan menulis puisi seyogyanya dimiliki oleh pelajar dari jenjang rendah hingga menengah. Keterampilan menulis puisi disinyalir sebagai kegiatan yang memiliki manfaat yang masif di antaranya melalui puisi pelajar dapat mengekspresikan perasaan dan hal lainnya dari sudut pandang pelajar [43].

Pembelajaran menulis puisi tidak lepas dari kontekstual yang ada pada pelajar dan lingkungannya. Lingkungan pelajar memengaruhi kosakata dan hal-hal lain yang dapat

dikonstruksi menjadi sebuah karya sastra berbentuk puisi. Lingkungan menjadi objek yang selalu menarik atensi pemelajar untuk menulis puisi. Tema-tema yang didapatkan dari lingkungan tersebut juga dapat bervariasi sesuai dengan sudut pandang pemelajar di sekolah. Sederhananya, pembelajaran menulis puisi saat ini harus melibatkan hal-hal yang sangat dekat dengan pemelajar sehingga pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dapat diintegrasikan dengan lingkungan sekitar. Sebaiknya, pengajar memberikan ruang belajar bagi pemelajar untuk mengeksplorasi tema-tema yang sesuai dengan karakter pemelajar [44].

Menurut Wicaksono, dalam pembelajaran menulis puisi, kegiatan menulis puisi disebut juga sebagai bentuk kegiatan yang kreatif karena di dalamnya terdapat kegiatan intelektual. Pasalnya, kegiatan menulis puisi mengharuskan pemelajar untuk piawai mengamati objek sehingga memunculkan diksi yang menarik. Lebih lanjut, dikatakan bahwa pemelajar harus piawai menguasai bahasa, piawai mengelola wawasannya, dan piawai mengonstruksi perasaannya. Kegiatan menulis puisi dalam pembelajaran bertitik pada proses yang sangat kreatif karena tujuannya adalah menciptakan sebuah karya dari imajinasi dan fakta empirik. Selain itu, dari segi pengolahan diksi harus merepresentasikan hal yang diamati dengan menggunakan diksi perlambangan dan kiasan. Sederhananya, dalam pembelajaran menulis puisi harus mengacu pada konsep puisi yaitu sebuah karya sastra yang terbentuk dari bahasanya indah, irama, syair, dan dapat menyentuh pembaca [45], [46].

Elemen terpenting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menulis puisi adalah menentukan ide, tema, atau gagasan puisi. Menentukan gagasan menjadi hal yang paling krusial dalam pembelajaran menulis puisi. Hal ini penting karena menjadi dasar bagi pemelajar untuk mengkonstruksi puisi yang baik. Gagasan atau ide menjadi hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menulis puisi. Puisi yang baik tercipta ketika pemelajar dapat memanfaatkan gagasan atau tema yang baik pula [47]. Melalui fenomena ini, metode dan media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran menulis puisi agar pemelajar mampu mencari dan menuangkan idenya melalui bait-bait puisi.

#### **d. Metode *Field Trip* Berbasis *Virtual Reality* pada Pembelajaran Menulis Puisi**

Penerapan metode *field trip* berbasis VR dapat dilakukan di semua jenjang sesuai dengan materi pembelajaran yang berlaku. Penggunaan metode dan VR ini selaras dengan karakteristik pemelajar sehingga dapat dilaksanakan di berbagai jenjang. Adapun sebagai contoh desain pembelajaran, penulis memberikan contoh di jenjang SMA melalui kompetensi dasar 4.17, menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya yaitu tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, dan perwajahan. Melalui KD (Kompetensi Dasar) ini, penulis menawarkan desain penggunaan metode *field trip* berbasis VR dalam pembelajaran menulis puisi.

Tabel 1. Desain Rencana Pembelajaran *Tahap Persiapan*

<b>Sintak</b>	<b>Keterangan</b>
Kegiatan Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar menentukan tujuan dan capaian pembelajaran.</li> <li>2. Pengajar menyediakan perangkat VR sesuai kebutuhan kelas dan pemelajar.</li> <li>3. Pengajar menyediakan sumber belajar dari google earth dan Youtube yang bisa diintegrasikan dengan VR.</li> <li>4. Pengajar mengujicobakan menggunakan VR menggunakan gawai yang diintegrasikan dengan video 360 di google earth dan Youtube.</li> </ol>

Pada tahap persiapan, seluruh aktivitas dipegang oleh pengajar. Pengajar berperan sebagai panitia atau peserta kunci yang menyukseskan kegiatan pembelajaran menulis puisi. Intinya, pengajar harus mengetahui tujuan dan capaian pembelajaran. Kemudian, pengajar harus menyediakan sumber belajar yang mudah didapatkan di google earth dan Youtube berupa video 360 yang dapat diintegrasikan dengan VR sehingga pemelajar dapat menjelajahi dunia tanpa batas. Harus diperhatikan, dapat pembelajaran menggunakan metode *field trip* sebaiknya pemelajar diberikan hak untuk memilih ruang belajar atau ruang observasi yang ingin dijelahi.

Tabel 2. Desain Rencana Pembelajaran *Tahap Pelaksanaan*

Sintak	Keterangan
Kegiatan Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar menjelaskan tujuan pembelajaran kepada pemelajar.</li> <li>2. Pengajar memotivasi pemelajar sehingga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.</li> <li>3. Pengajar menjelaskan aturan pembelajaran dan hal-hal yang harus dipatuhi.</li> <li>4. Pengajar memberi contoh penggunaan VR dengan mendemonstrasikan secara ringkas.</li> </ol>

Pada tahap pelaksanaan, pengajar menjelaskan beberapa hal kepada pemelajar sebelum masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran. Sederhananya, pengajar harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai kepada pemelajar. Selain itu, pengajar juga memberikan apersepsi dan motivasi kepada pemelajar agar dapat aktif selama kegiatan tersebut berlangsung. Terakhir, pengajar mendemonstrasikan secara sederhana kepada pemelajar cara menggunakan VR dan hal-hal yang harus pemelajar lakukan.

Tabel 3. Desain Rencana Pembelajaran *Tahap Kegiatan Inti*

Sintak	Keterangan
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar diberikan ruang dan waktu oleh pengajar untuk memilih lokasi yang ingin dikunjungi secara virtual dengan memiliki google earth atau Youtube sebagai sumber penjelajahan melalui VR.</li> <li>2. Pemelajar diberikan waktu selama 10--15 menit untuk mengeksplorasi lokasi melalui VR.</li> <li>3. Pemelajar diminta untuk mencatat seluruh hal-hal untuk yang ditemukan selama menjelajah menggunakan VR.</li> <li>4. Sembari menjelajahi dunia virtual, pemelajar dapat menulis puisi dari satu bait ke bait yang lain.</li> <li>5. Pemelajar dapat meminta waktu tambahan jika masih ingin menjelajahi lokasi melalui VR.</li> <li>6. Setelah puisi selesai ditulis, pemelajar diminta merevisi bagian-bagian yang terdapat kekurangan.</li> </ol>

Bagian inti merupakan bagian yang paling menyenangkan. Pada bagian ini, pemelajar menjadi tumpuan pembelajaran. Melalui VR, pemelajar dapat menjelajahi dunia virtual tanpa batas. Melalui proses tersebut, pemelajar dapat menyusun diksi demi diksi selama 10 menit dan dapat

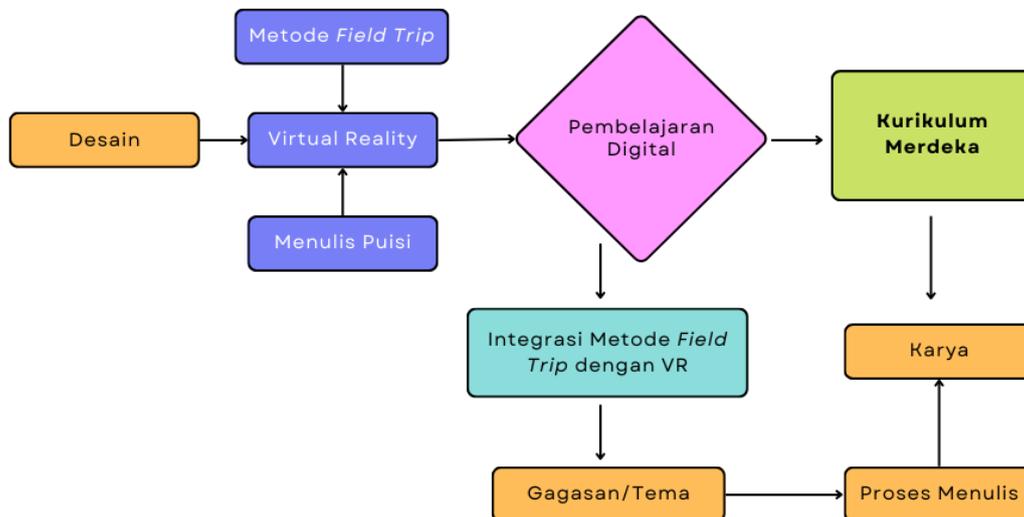
meminta tambahan waktu ketika diangkat masih kurang. Tahap inti ini diakhiri dengan menginstruksikan pemelajar merevisi atau mengecek kembali puisi yang telah ditulis.

Tabel 4. Desain Rencana Pembelajaran Tahap Kegiatan Penutup

Sintak	Keterangan
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dapat mempresentasikan karyanya di depan kelas dengan mengaitkan isi puisi dengan objek-objek yang diamati melalui VR.</li> <li>2. Pemelajar dapat melakukan tanya jawab selama beberapa menit yang dipandu oleh pengajar.</li> <li>3. Pengajar memberikan umpan balik terhadap karya-karya pemelajar.</li> <li>4. Pengajar bersama pemelajar menyepakati terkait tindak lanjut karya.</li> </ol>

Bagian penutup merepresentasikan kegiatan pengajar dan pemelajar bersama-sama mengaitkan hasil karya pemelajar dengan objek yang diamati melalui VR. Pemelajar diberikan ruang dan waktu untuk menjelaskan karya puisi yang telah ditulis berdasarkan unsur pembangun dan kaitannya dengan tema yang didapatkan melalui VR. Pengajar dan pemelajar melalui umpan balik dan diakhiri dengan kesepakatan tindak lanjut karya pemelajar.

Berdasarkan sintak yang telah modifikasi, penulis mengintegrasikan fungsi VR ke dalam proses pembelajaran yang saling berhubungan dari satu sintak ke sintak yang lainnya. Gambaran secara umum desain pembelajaran menulis puisi dengan metode *field trip* berbasis *virtual reality* dijelaskan sebagai berikut.



Bagan 2. Peta Konsep Desain Pembelajaran

Dari peta konsep di atas, tiga komponen penting dalam gagasan ini yaitu metode *field trip*, VR, dan kegiatan menulis puisi dapat diintegrasikan ke dalam sebuah pembelajaran digital. Gagasan tersebut sejalan dan berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan VR dalam berbagai konteks pembelajaran [21], [48]–[55]. Kunci utama dalam desain pembelajaran ini terletak pada metode *field trip* yang sebelumnya cenderung digunakan sebagai metode yang

polos tanpa bantuan media apapun. Di gagasan konseptual ini, penulis memberi inovasi baru terhadap sintak metode tersebut dengan memasukkan aspek-aspek penggunaan media digital VR. Seperti yang sudah dijelaskan di dalam sintak, VR memiliki fungsi yang sangat jelas dan penting karena membantu pemelajar untuk menjelajahi dunia tanpa batas melalui perangkat VR dan video 360 secara sederhana. Sederhannya, munculnya digitalisasi ke dalam pembelajaran menulis puisi akan memberikan warna baru di dalam pembelajaran.



Sumber: [shorturl.at/aswEI](https://shorturl.at/aswEI)

Gambar 3. Ilustrasi Penggunaan VR dalam Pembelajaran

Dari gambar 4. atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan VR sangat mudah diaplikasi dalam pembelajaran. Perangkat yang digunakan cenderung mudah dioperasikan. Selain itu, pengajar dengan mudah mencari sumber bahan ajar secara gratis melalui Google Earth dan Youtube sebagai sumber bahan ajar yang gratis berbasis video 360 derajat. Video tersebut dapat diintegrasikan pada perangkat VR sehingga memudahkan pemelajar menjelajahi dunia virtual. Harga perangkat VR juga sangat terjangkau bagi masyarakat Indonesia.

Gagasan konseptual yang penulis tawarkan sejalan dengan konsep pembelajaran digital era ini yang banyak dimanfaatkan. *Pertama*, pemelajar dapat mengembangkan daya berpikir secara kritis melalui komponen digital seperti mengintegrasikan objek visual dengan materi pembelajaran. *Kedua*, pemelajar dapat menghasilkan gagasan yang didapatkan melalui proses pembelajaran menggunakan digital sebagai unsur utama. *Ketiga*, pemelajar dapat mengomunikasikan dengan mengintegrasikan informasi melalui sosial dan emosional [56]. Jadi, jelas bahwa integrasi metode *field trip* dengan VR telah memberikan warna baru di dalam dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran digital juga dapat mendorong pengembangan keterampilan pemelajar abad ini [57]. Selain itu, pemanfaatan digitalisasi dalam pembelajaran saat ini sejalan dengan perkembangan dunia saat ini yang menerapkan teknologi digital di segala bidang [58].

Tentu gagasan konseptual ini senada dengan perkembangan kurikulum di Indonesia. Saat ini sedang gencar-gencarnya pengimplementasian kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dikatakan sebuah gerakan yang dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi [59]. Perubahan kurikulum saat ini merupakan hal yang wajib karena perubahan dunia berubah secara cepat dan masif sehingga iklim pendidikan pun harus mengikuti. Jadi, gagasan konseptual yang ditawarkan

dalam artikel ini sudah sangat jelas sejalan dengan karakteristik dan esensi kurikulum merdeka saat ini yang menekankan unsur digitalisasi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, gagasan konseptual ini masih perlu dikembangkan dan diterapkan untuk melihat efektivitas dan kebermanfaatannya [60].

#### 4. Kesimpulan

Gagasan konseptual yang ditawarkan dalam artikel ini adalah metode *field trip* berbasis *virtual reality* pada pembelajaran menulis puisi. Simpulan yang muncul dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan adalah VR sebagai sebuah perangkat digital dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran menulis puisi. Dari sintak metode *field trip* yang telah dimodifikasi dan diintegrasikan terhadap pembelajaran menulis puisi memunculkan konsep pembelajaran digital di era kurikulum merdeka. Terkait dengan metode pembelajaran yang berfokus pada kurikulum merdeka, dapat diamati bahwa melalui modifikasi dan integrasi metode *field trip*, muncul suatu konsep yang lebih *modern* yaitu, pembelajaran digital. Proses ini menunjukkan evolusi dalam cara kita mendekati pembelajaran dan memberikan peluang untuk menggabungkan teknologi dengan pendidikan tradisional. Sintak metode *field trip* yang telah mengalami modifikasi ini mencakup pemanfaatan teknologi digital seperti perangkat ponsel cerdas, kamera, dan perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan siswa untuk mengabadikan pengalaman mereka saat berada di luar kelas. Melalui penggunaan teknologi ini, siswa dapat dengan lebih interaktif terlibat dalam pembelajaran menulis puisi. Selain itu, integrasi konsep pembelajaran digital juga menciptakan peluang bagi siswa untuk berkolaborasi secara daring, berbagi karya, dan mendapatkan umpan balik secara real-time, yang semuanya adalah komponen penting dari pendidikan di era kurikulum merdeka. Dengan demikian, hasilnya adalah pengembangan konsep pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap perkembangan teknologi yang terus berlanjut.

Artikel ini masih sebuah gagasan konseptual sehingga perlu dikembangkan ke konsep penelitian terapan. Dengan demikian, konsep ini dapat diketahui nilai kebermanfaatannya. Hal ini diperlukan agar kita dapat mengidentifikasi dan mengukur nilai kebermanfaatannya secara lebih komprehensif. Dalam konteks ini, penelitian terapan akan memungkinkan peneliti selanjutnya untuk menguji secara empiris bagaimana metode yang diusulkan dalam artikel ini dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran di lapangan. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lapangan, mengumpulkan data, dan menganalisis hasilnya untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pembelajaran siswa dan memahami dampaknya terhadap perkembangan keterampilan menulis puisi mereka. Dengan demikian, langkah selanjutnya adalah mengembangkan rencana penelitian yang akan membantu mengkonkretkan dan menguji gagasan-gagasan dalam artikel ini sehingga kita dapat lebih memahami sejauh mana konsep ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran di era kurikulum merdeka.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih pada dosen dan mahasiswa yang telah berkontribusi pada keberhasilan makalah ini. Bimbingan, umpan balik, dan dukungan dari dosen telah membentuk arah dan kualitas penelitian. Partisipasi mahasiswa dalam diskusi dan pertukaran ide selama kegiatan belajar mengajar telah memperkaya pengalaman akademis. Kontribusi semua individu yang terlibat telah memberikan dampak yang signifikan pada perjalanan ilmiah ini. Ucapan terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan.

## Referensi

- [1] M. Mira, ("). Inovasi kurikulum 'merdeka belajar' di era society 5.0.,” *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, vol. 5, no. 1, pp. 66–78, 2021.
- [2] R. Handiwiguna, F. H. Mila, and D. Firmansyah, “Pembelajaran menganalisis menulis puisi dengan menggunakan pendekatan kontekstual imajinatif,” *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, vol. 1, no. 4, pp. 577–564, 2018.
- [3] P. Prianto, M. Widayati, and B. Sudiyana, “Penerapan model problem based learning dalam pembelajaran menulis puisi dengan media video di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Slogohimo Kabupaten Wonogiri.,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol. 4, no. 6, pp. 4065–4088, 2022.
- [4] S. Syahrudin, Abd. R. Rahim, and S. S. Rimang, “Keefektifan metode akrostik berbantuan media video keindahan alam dalam pembelajaran menulis puisi,” *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 141–153, Oct. 2021, doi: 10.51574/jrip.v1i3.75.
- [5] S. R. Ramadhani, “Model pembelajaran sinektik dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD pangeran antasari medan tahun pembelajaran 2020,” *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 12–22, 2020.
- [6] D. Syahfitri, F. T. Simatupang, and K. Heeji, “Penerapan metode pembelajaran field trip untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menulis puisi di SMP Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2021/2022,” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, vol. 4, no. 1, pp. 226–233, 2022.
- [7] H. Hasan, “Penerapan Metode Field Trip dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X,” *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, vol. 2, no. 1, pp. 27–33, Aug. 2022, doi: 10.54371/jiepp.v2i1.135.
- [8] R. Rosmayanti, “Penerapan metode field trip untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa SMK,” *Historica didaktika*, vol. 2, no. 1, pp. 81–86, 2022.
- [9] B. Bansuhari, “Penerapan Metode Field Trip untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IX H SMP Negeri 6 Watampone,” *Jurnal Idiomatic: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 1–21, Jun. 2020, doi: 10.46918/idiomatik.v3i1.643.
- [10] F. T. Simatupang, K. Heeji, and D. Syahfitri, “Penerapan metode pembelajaran field trip untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menulis puisi di SMP Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2021/2022,” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, vol. 4, no. 1, pp. 226–233, 2022.
- [11] M. Widodo, “Penerapan Metode Field Trip untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V-B MIN Wonosari Gunungkidul,” *Jurnal Pendidikan Madrasah*, vol. 4, no. 1, pp. 35–48, Aug. 2019, doi: 10.14421/jpm.2019.41-04.
- [12] K. Khairunnisa, “Meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa menggunakan metode field trip,” *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 2, no. 4, pp. 617–627, 2022.
- [13] L. Muna, H. Harjito, and S. SUWANDI, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi dengan Teknik Padanan Kata melalui Karyawisata bagi Peserta Didik Kelas X MA di Demak (Development of Poetry Writing Teaching Materials with Word Matching Techniques through Field Trips for Class X Madrasah Aliyah Students in Demak),” *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 6, no. 1, pp. 40–51, Apr. 2021, doi: 10.26877/teks.v6i1.8137.
- [14] J. F. Choi, “The effects of immersive learning for poetry writing via a VR GAME for generation z students’ creativity: Focusing on ‘Forum VR: Artist of Oz,’” *Robotics & AI Ethics*, vol. 6, no. 0, pp. 33–44, 2021.

- [15] B. Klimova, "Use of Virtual Reality in Non-Native Language Learning and Teaching," *Procedia Comput Sci*, vol. 192, pp. 1385–1392, 2021, doi: 10.1016/j.procs.2021.08.141.
- [16] J. Bacca-Acosta, J. Tejada, R. Fabregat, Kinshuk, and J. Guevara, "Scaffolding in immersive virtual reality environments for learning English: an eye tracking study," *Educational technology research and development*, vol. 70, no. 1, pp. 339–362, Feb. 2022, doi: 10.1007/s11423-021-10068-7.
- [17] Y. Chen, T. J. Smith, C. S. York, and H. J. Mayall, "Google Earth Virtual Reality and expository writing for young English Learners from a Funds of Knowledge perspective," *Comput Assist Lang Learn*, vol. 33, no. 1–2, pp. 1–25, Jan. 2020, doi: 10.1080/09588221.2018.1544151.
- [18] V. Lin, N. E. Barrett, G.-Z. Liu, N.-S. Chen, and M. S.-Y. Jong, "Supporting dyadic learning of English for tourism purposes with scenery-based virtual reality," *Comput Assist Lang Learn*, vol. 36, no. 5–6, pp. 906–942, Jul. 2023, doi: 10.1080/09588221.2021.1954663.
- [19] P. Jain *et al.*, "Virtual reality: an aid as cognitive learning environment—a case study of Hindi language," *Virtual Real*, vol. 24, no. 4, pp. 771–781, Dec. 2020, doi: 10.1007/s10055-020-00426-w.
- [20] V. Chan, "Using a virtual reality mobile application for interpreting learning: listening to the students' voice," *Interactive Learning Environments*, pp. 1–14, Nov. 2022, doi: 10.1080/10494820.2022.2147958.
- [21] Y. Xie, Y. Chen, and L. H. Ryder, "Effects of using mobile-based virtual reality on Chinese L2 students' oral proficiency," *Comput Assist Lang Learn*, vol. 34, no. 3, pp. 225–245, Mar. 2021, doi: 10.1080/09588221.2019.1604551.
- [22] Roestiyah, *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta, 2008.
- [23] W. Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Tarsito, 1980.
- [24] T. B. B. Angin, "Kemampuan menulis karangan deskripsi dengan metode field trip siswa kelas X SMA Negeri 1 Sosopan," *Jurnal Education and Development*, vol. 8, no. 1, pp. 384–384, 2020.
- [25] S. Abimanyu, *Strategi pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [26] E. O. Oyovwi, "Outdoor School Activities Strategy for Enhancing Student's Academic Achievement and Retention in Science in Delta South Senatorial District," *Journal of Educational and Social Research*, vol. 10, no. 1, p. 98, Jan. 2020, doi: 10.36941/jesr-2020-0009.
- [27] Y. Mahgoub and A. Alawad, "The impact of field trips on students' creative thinking and practices in arts education," *Journal of American Science*, vol. 10, no. 1, pp. 46–50, 2014.
- [28] A. G. A. Amosa, O. O. Ogunlade, and A. S. Atobatele, "Effect of field trip on students' academic performance in basic technology," *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2015.
- [29] J. Sriarunrasmee, P. Suwannatthachote, and P. Dachakupt, "Virtual Field Trips with Inquiry learning and Critical Thinking Process: A Learning Model to Enhance Students' Science Learning Outcomes," *Procedia Soc Behav Sci*, vol. 197, pp. 1721–1726, Jul. 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.226.
- [30] Z. Hamdi, N. R. Ningsih, M. Irfan, and M. Husni, "Keefektifan metode field trip dalam pembelajaran menulis deskripsi pada siswa kelas V MI Nurul Islam ganti tahun pembelajaran 2021-2022," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 5022–5032, 2021.
- [31] H. Serin, "Virtual Reality in Education from the Perspective of Teachers," *Revista Amazonia Investiga*, vol. 9, no. 26, pp. 291–303, Feb. 2020, doi: 10.34069/AI/2020.26.02.33.

- [32] B. Nisha, "The pedagogic value of learning design with virtual reality," *Educ Psychol (Lond)*, vol. 39, no. 10, pp. 1233–1254, Nov. 2019, doi: 10.1080/01443410.2019.1661356.
- [33] E. Richter, I. Hußner, Y. Huang, D. Richter, and R. Lazarides, "Video-based reflection in teacher education: Comparing virtual reality and real classroom videos," *Comput Educ*, vol. 190, p. 104601, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.compedu.2022.104601.
- [34] S. Kavanagh, A. Luxton-Reilly, and B. Plimmer, "A systematic review of virtual reality in education," *Themes in Science and Technology Education*, vol. 10, no. 2, pp. 85–119, 2017.
- [35] A. Parmaxi, "Virtual reality in language learning: a systematic review and implications for research and practice," *Interactive Learning Environments*, vol. 31, no. 1, pp. 172–184, Jan. 2023, doi: 10.1080/10494820.2020.1765392.
- [36] D. T. N. Hoang, M. McAlinden, and N. F. Johnson, "Extending a learning ecology with virtual reality mobile technology: oral proficiency outcomes and students' perceptions," *Innovation in Language Learning and Teaching*, vol. 17, no. 3, pp. 491–504, May 2023, doi: 10.1080/17501229.2022.2070626.
- [37] C. Schott and S. Marshall, "Virtual Reality for Experiential Education: A User Experience Exploration," *Australasian Journal of Educational Technology*, vol. 37, no. 1, pp. 96–110, Oct. 2020, doi: 10.14742/ajet.5166.
- [38] I. Han, "Immersive virtual field trips in education: A mixed-methods study on elementary students' presence and perceived learning," *British Journal of Educational Technology*, vol. 51, no. 2, pp. 420–435, Mar. 2020, doi: 10.1111/bjet.12842.
- [39] C. Girvan, "What is a virtual world? Definition and classification," *Educational Technology Research and Development*, vol. 66, no. 5, pp. 1087–1100, 2018.
- [40] I. Nicolaidou, P. Pissas, and D. Boglou, "Comparing immersive Virtual Reality to mobile applications in foreign language learning in higher education: a quasi-experiment," *Interactive Learning Environments*, vol. 31, no. 4, pp. 2001–2015, May 2023, doi: 10.1080/10494820.2020.1870504.
- [41] C. Lai and D. Zheng, "Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom," *ReCALL*, vol. 30, no. 3, pp. 299–318, Sep. 2018, doi: 10.1017/S0958344017000258.
- [42] M. Bakri and Y. Yusni, "Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi," *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, vol. 4, no. 1, pp. 39–46, Jun. 2021, doi: 10.31540/silamparibisa.v4i1.1183.
- [43] N. Try, Y. Abidin, and F. Rakhmayanti, "Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 1, pp. 280–289, Jun. 2022, doi: 10.36989/didaktik.v8i1.274.
- [44] I. W. Kertayasa, I. N. Suandi, and I. D. G. B. Utama, "Pembelajaran Menulis Puisi Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas X Mia 2 Sma N 1 Sukasada," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, vol. 8, no. 2, Sep. 2019, doi: 10.23887/jppbs.v8i2.20618.
- [45] A. Wicaksono, *Menulis kreatif sastra*. Garudhawacana., 2014.
- [46] A. Tsiaras, "Teaching poetry through dramatic play in Greek primary school: Surveying teachers' and pupils' views," *New Zealand Journal of Research in Performing Arts and Education: Nga mahi a Rehia no Aotearoa*, vol. 6, pp. i39-45, 2021.
- [47] A. M. Muktedir and N. F. Ariffiando, "Penerapan Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Teknik Kata Kunci," *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 197–204, Nov. 2020, doi: 10.33369/dikdas.v3i2.14132.

- [48] M. Sholihin, R. C. Sari, N. Yuniarti, and S. Ilyana, "A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media," *The International Journal of Management Education*, vol. 18, no. 3, p. 100428, Nov. 2020, doi: 10.1016/j.ijme.2020.100428.
- [49] M. Alfadil, "Effectiveness of virtual reality game in foreign language vocabulary acquisition," *Comput Educ*, vol. 153, p. 103893, Aug. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103893.
- [50] B. Redondo, R. Cózar-Gutiérrez, J. A. González-Calero, and R. Sánchez Ruiz, "Integration of Augmented Reality in the Teaching of English as a Foreign Language in Early Childhood Education," *Early Child Educ J*, vol. 48, no. 2, pp. 147–155, Mar. 2020, doi: 10.1007/s10643-019-00999-5.
- [51] Y. Xie, L. Ryder, and Y. Chen, "Using Interactive Virtual Reality Tools in an Advanced Chinese Language Class: a Case Study," *TechTrends*, vol. 63, no. 3, pp. 251–259, May 2019, doi: 10.1007/s11528-019-00389-z.
- [52] Y. Xie, Y. Chen, and L. H. Ryder, "Effects of using mobile-based virtual reality on Chinese L2 students' oral proficiency," *Comput Assist Lang Learn*, vol. 34, no. 3, pp. 225–245, Mar. 2021, doi: 10.1080/09588221.2019.1604551.
- [53] I. Nicolaidou, P. Pissas, and D. Boglou, "Comparing immersive Virtual Reality to mobile applications in foreign language learning in higher education: a quasi-experiment," *Interactive Learning Environments*, vol. 31, no. 4, pp. 2001–2015, May 2023, doi: 10.1080/10494820.2020.1870504.
- [54] G. Cooper, H. Park, Z. Nasr, L. P. Thong, and R. Johnson, "Using virtual reality in the classroom: preservice teachers' perceptions of its use as a teaching and learning tool," *EMI Educ Media Int*, vol. 56, no. 1, pp. 1–13, Jan. 2019, doi: 10.1080/09523987.2019.1583461.
- [55] Y.-J. Lin and H. Wang, "Using virtual reality to facilitate learners' creative self-efficacy and intrinsic motivation in an EFL classroom," *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 26, no. 4, pp. 4487–4505, Jul. 2021, doi: 10.1007/s10639-021-10472-9.
- [56] E. Z. Wityastuti, S. Masrofah, T. A. F. Haqqi, and U. H. Salsabila, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 2, no. 1, pp. 39–46, Jan. 2022, doi: 10.54082/jupin.39.
- [57] M. J. Sousa and Á. Rocha, "Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations," *Future Generation Computer Systems*, vol. 91, pp. 327–334, Feb. 2019, doi: 10.1016/j.future.2018.08.048.
- [58] S. Tejasvee, D. Gahlot, R. Poonia, and M. Kuri, "Digital Learning: A Proficient Digital Learning Technology Beyond to Classroom and Traditional Learning," 2021, pp. 303–312. doi: 10.1007/978-981-15-5421-6\_31.
- [59] M. Ihsan, "Kesiapan guru terhadap implementasi kurikulum merdeka belajar," *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2022.
- [60] Jumriani, M. Ilmiyannor, and D. Mi'rajatinnor, "Strengthening Environmental Care Attitudes Through Social Wisdom-Based Social Studies Learning," 2021. doi: 10.2991/assehr.k.210222.009.