# PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MELALUI MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 MADIUN

Priyantoko[1], Panji Kuncuro Hadi [2], Budiharto[3]
[1,2]Program Studi PPG, FKIP, Universitas PGRI Madiun
[3]SMP Negeri 7 Madiun
priyantoko127@gmail.com

## *ABSTRACT*

*This study aims to improve descriptive text writing skills through the implementation of the Inquiry Learning model assisted by Virtual Reality media among seventh-grade students of Class VII A at SMP Negeri 7 Madiun. This study was motivated by students' difficulties in developing ideas, gathering information, and describing objects in detail in descriptive texts. The study employed a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 32 students of Class VII A during the first semester of the 2026/2027 academic year. Data were collected through writing skill tests, observations, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative methods. The results showed that the class average score increased from 66.4 in the pre-cycle to 74.2 in Cycle I and 84.6 in Cycle II. The learning mastery rate also increased from 31.25% to 65.63%, reaching 87.50% in Cycle II. Improvements were observed across all assessment aspects, namely identification, description, and conclusion, with increases of 17.2, 21.1, and 16.3 points, respectively. Therefore, the implementation of the Inquiry Learning model assisted by Virtual Reality media can improve the descriptive text writing skills of seventh-grade students of Class VII A at SMP Negeri 7 Madiun.*

***Keywords:*** *Descriptive Writing, Inquiry Learning, Virtual Reality*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi melalui penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* pada siswa kelas VII A SMP Negeri 7 Madiun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam mengembangkan ide, menemukan informasi, dan menggambarkan objek secara rinci dalam teks deskripsi. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang

dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII A pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,4 pada prasiklus menjadi 74,2 pada siklus I dan 84,6 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 31,25% menjadi 65,63% dan mencapai 87,50% pada siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek penilaian, yaitu identifikasi sebesar 17,2 poin, deskripsi sebesar 21,1 poin, dan simpulan sebesar 16,3 poin. Dengan demikian, penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII A SMP Negeri 7 Madiun.

**Kata Kunci:** Teks Deskripsi, *Inquiry Learning*, *Virtual Reality*

## A.Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah (Misriani dkk., 2023) untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efidesien (Pratiwi, 2022). Kemampuan komunikasi diwujudkan melalui penguasaan keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Gunawan dkk., 2022). Keterampilan menulis merupakan kegiatan menuangkan perasaan dan gagasan berupa angka, huruf, ataupun lambang-lambang bahasa pada suatu media tulis (Qadaria dkk., 2023). Salah satu bentuk pengembangan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diwujudkan melalui pembelajaran berbagai jenis teks yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan

Keterampilan menulis pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, dikembangkan melalui pembelajaran berbagai jenis teks. Materi menulis di kelas VII meliputi penulisan surat, teks naratif, teks prosedur, teks berita, teks tanggapan, dan teks deskripsi (Subarna dkk., 2021). Teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan sifat-sifat suatu objek (Rahmadani, 2022). Hal senada dikemukakan oleh Khoerunnisa dkk. (2020) bahwa teks deskripsi merupakan visualisasi keadaan, suasana, dan bentuk tertentu, seperti manusia, benda, atau tempat yang nyata. Pendapat tersebut diperkuat

oleh Supriyono & Hasanudin (2025) yang menyatakan bahwa penggambaran sifat diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, dan emosi penulis.

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Madiun masih perlu ditingkatkan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menemukan informasi, dan menggambarkan objek secara rinci dalam proses menulis teks deskripsi. Selain itu, siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung dan belum terbiasa menemukan gagasan secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih aktif mengamati, mencari informasi, serta menemukan dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Inquiry Learning. *Inquiry Learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan ilmiah, seperti menemukan, menyusun, menyelidiki, dan membangun pengetahuan baru melalui kemampuan berpikir kritis dan analitis (Amelia & Astuti, 2020). Hal senada dikemukakan oleh Nurwahid dkk. (2024) bahwa *Inquiry Learning* merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelidiki, mengeksplorasi masalah, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Maka, *Inquiry Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan menyelidiki, mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis untuk memecahkan suatu permasalahan.

Kelebihan implementasi *Inquiry Learning* menurut Wakidi dkk. (2025) ialah mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta melatih siswa belajar mandiri sesuai dengan gaya belajarnya. Namun, *Inquiry Learning* juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya, seperti memerlukan waktu yang cukup lama dalam penerapannya serta kendala dalam membimbing siswa yang belum terbiasa dengan pendekatan pembelajaran tersebut (Almira dkk., 2023). Sehingga, diperlukan media

pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami objek secara lebih konkret dan menarik agar proses penyelidikan menjadi lebih terarah, efektif, dan efisien waktu melalui penyajian objek secara visual dan interaktif.

Salah satu media yang dapat mendukung implementasi *Inquiry Learning* dalam membantu siswa mengamati objek secara lebih konkret dan interaktif adalah Virtual Reality. *Virtual Reality* atau realitas maya merupakan teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan digital (Dianta dkk., 2023) melalui proses pengubahan objek dua dimensi menjadi tiga dimensi (Habibi dkk., 2023). Teknologi ini dirancang untuk menghadirkan dunia maya yang mampu memberikan pengalaman tertentu kepada pengguna sesuai dengan tujuan pembuatannya (Permana dkk., 2022). Maka, *Virtual Reality* merupakan teknologi berbasis dunia maya yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan lingkungan digital melalui pengalaman yang imersif dan interaktif.

Teknologi *Virtual Reality* memberikan dampak besar dalam berbagai bidang termasuk pendidikan, karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efisien serta menghemat penggunaan material dan bahan (Budiarti dkk., 2022). Selain itu, teknologi ini memudahkan guru dalam proses pembelajaran, membantu siswa mempelajari bentuk dan objek secara lebih nyata (Wardoyo, 2023) serta memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Safarati & Zuhra, 2024). Dengan demikian, *Virtual Reality* dalam pembelajaran bermanfaat untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Pemanfaatan *Virtual Reality* dalam pembelajaran telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Hasil penelitian Attalina dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian Rahmawati dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa kemampuan memahami materi pembelajaran sains

mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkannya media berbasis virtual reality. Selain itu, penelitian Dumayanti & Kusumawati (2024) tentang *Virtual Reality* menunjukkan bahwa teknologi tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa berpikir lebih kreatif serta meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena keterampilan menulis teks deskripsi siswa masih perlu ditingkatkan dalam mengembangkan ide, menemukan informasi, dan menggambarkan objek secara rinci. Penerapan *Inquiry Learning* dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses menemukan dan membangun gagasan secara mandiri, sedangkan penggunaan media *Virtual Reality* dapat membantu menghadirkan objek secara lebih konkret, visual, dan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penelitian dengan judul Implementasi Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dengan Model *Inquiry Learning* Berbantuan Media *Virtual Reality* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Madiun perlu dilakukan kajian lebih mendalam.

**B.Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi melalui dua siklus, di mana setiap siklus digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya (Hanifah, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Madiun pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII A yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 16 siswa dan 16 siswi. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menemukan informasi, dan menggambarkan objek secara rinci dalam menulis teks deskripsi.

Prosedur penelitian dilaksanakan sesuai dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang

meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, bahan ajar, instrumen penelitian, serta media *Virtual Reality* yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap tindakan dilakukan melalui penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media virtual reality, sedangkan tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes keterampilan menulis teks deskripsi siswa, kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Safarudin dkk., 2023).

.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**Hasil**

Hasil prasiklus berdasarkan tes diagnostik pada 21 Juli 2026 menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Madiun masih tergolong rendah. Dari 32 siswa, hanya 10 siswa (31,25%) yang memperoleh nilai ≥75 sesuai KKTP dengan nilai rata-rata kelas sebesar 66,4. Hasil analisis tulisan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun identifikasi objek, mengembangkan deskripsi secara rinci, dan menulis simpulan yang sesuai dengan isi teks.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun modul ajar, bahan ajar, LKPD, instrumen observasi, dan rubrik penilaian keterampilan menulis teks deskripsi. Peneliti juga menyiapkan media *Virtual Reality* yang menampilkan objek Candi Borobudur sebagai bahan pengamatan siswa. Pembelajaran dirancang menggunakan model *Inquiry Learning* melalui tahapan orientasi, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan

data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada 28 Juli 2026 melalui penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media Virtual Reality. Hasil tindakan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,2 atau mengalami peningkatan sebesar +7,8 poin dari prasiklus. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 10 siswa menjadi 21 siswa, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31,25% menjadi 65,63%.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai aktif mengamati objek melalui media Virtual Reality, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan mengumpulkan informasi sebagai bahan penulisan. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena dapat mengamati objek secara lebih konkret. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan deskripsi bagian secara rinci dan menyusun simpulan yang sesuai dengan isi teks.

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi pada siklus I, diketahui bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase ketuntasan belajar baru mencapai 65,63%. Refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan hasil pengamatan menjadi deskripsi yang lebih rinci dan sistematis. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa pemberian contoh teks deskripsi yang lebih lengkap, penyusunan kerangka tulisan, serta bimbingan yang lebih intensif pada aspek identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan.

Perencanaan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peneliti mempertahankan penggunaan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* dengan beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut meliputi pemberian contoh pengembangan deskripsi bagian yang lebih rinci, penguatan penyusunan kerangka tulisan, serta pendampingan yang lebih intensif selama proses pengumpulan dan pengolahan informasi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada 4 Agustus 2026. Hasil tindakan menunjukkan peningkatan yang lebih optimal

dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84,6 atau mengalami peningkatan sebesar +18,2 poin dari prasiklus. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 28 siswa atau bertambah +18 siswa, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,50% atau mengalami peningkatan sebesar +56,25% dari prasiklus. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 82 menjadi 98 (+16 poin) dan nilai terendah meningkat dari 50 menjadi 72 (+22 poin).

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa lebih aktif mengamati objek, mencari informasi, berdiskusi, dan mengembangkan hasil pengamatan ke dalam teks deskripsi yang lebih runtut. Berdasarkan hasil penilaian pada setiap aspek, aspek deskripsi mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu +21,1 poin, dari 64,8 pada prasiklus menjadi 73,7 pada siklus I dan 85,9 pada siklus II. Aspek identifikasi meningkat sebesar +17,2 poin, dari 69,1 menjadi 76,8 dan 86,3. Sementara itu, aspek simpulan meningkat sebesar +16,3 poin, dari 65,3 menjadi 72,1 dan 81,6.

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi pada siklus II, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Persentase ketuntasan belajar mencapai 87,50%, melampaui target yang ditetapkan yaitu 75% siswa memperoleh nilai ≥75. Selain itu, seluruh aspek penilaian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* dinyatakan berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Madiun sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

**Table 1.** Rekapitulasi Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa pada Setiap Siklus

| Aspek | Prasiklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| **Nilai Rata-rata Kelas** | 66,4 | 74,2 | 84,6 | **+18,2 poin** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Jumlah Siswa Tuntas** | 10 siswa | 21 siswa | 28 siswa | **+18 siswa** |
| **Persentase Ketuntasan** | 31,25% | 65,63% | 87,50% | **+56,25%** |
| **Nilai Tertinggi** | 82 | 90 | 98 | **+16 poin** |
| **Nilai Terendah** | 50 | 60 | 72 | **+22 poin** |

**Table 2.** Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Aspek Penilaian

| Aspek Penilaian | Prasiklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| Identifikasi | 69,1 | 76,8 | 86,3 | +17,2 |
| Deskripsi | 64,8 | 73,7 | 85,9 | +21,1 |
| Simpulan | 65,3 | 72,1 | 81,6 | +16,3 |

**Pembahasan**

Untuk memperkuat hasil tersebut, penelitian ini menyajikan contoh hasil tulisan siswa pada siklus I dan siklus II. Perbandingan kedua hasil tulisan tersebut menunjukkan peningkatan pada aspek identifikasi, deskripsi, dan simpulan, sehingga memperkuat temuan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* mampu meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa sebagai berikut.

**Tabel 3.** Contoh Peningkatan Hasil Menulis Teks Deskripsi Siswa pada Setiap Siklus

| Aspek | Siklus I | Siklus II | Analisis Peningkatan |
|---|---|---|---|
| **Identifikasi** | Candi Borobudur adalah candi yang berada di Magelang, Jawa Tengah. | Candi Borobudur merupakan candi Buddha terbesar di dunia yang terletak di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Candi ini dibangun pada abad ke-8 pada masa Dinasti Syailendra dan menjadi salah satu warisan budaya dunia UNESCO. | Pada siklus II, identifikasi objek lebih lengkap, memuat lokasi, jenis candi, latar belakang, dan informasi penting sehingga memberikan gambaran awal yang lebih jelas kepada pembaca. |
| **Deskripsi** | Candi Borobudur memiliki banyak batu yang disusun bertingkat. | Candi Borobudur memiliki sembilan tingkat yang tersusun dari batu andesit dengan relief yang menceritakan kehidupan Buddha. Bagian puncak candi dihiasi stupa utama yang dikelilingi puluhan stupa kecil. Dari area puncak, pengunjung dapat menikmati pemandangan pegunungan dan hamparan pepohonan yang hijau sehingga suasana terasa sejuk dan menenangkan. | Deskripsi pada siklus II lebih rinci, sistematis, dan didukung hasil pengamatan. Siswa mampu mengembangkan ide menggunakan kosakata yang lebih deskriptif sehingga objek tergambar lebih jelas. |
| **Simpulan** | Candi Borobudur | Candi Borobudur merupakan peninggalan sejarah yang memiliki | Simpulan pada siklus II lebih sesuai dengan isi |

| Aspek | Siklus I | Siklus II | Analisis Peningkatan |
|---|---|---|---|
| | adalah tempat wisata yang bagus dan harus dijaga. | nilai budaya, agama, dan pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, kelestarian Candi Borobudur perlu dijaga agar dapat terus dinikmati dan dipelajari oleh generasi mendatang. | teks, memberikan penegasan terhadap pentingnya objek yang dideskripsikan, serta menggunakan kalimat yang lebih runtut dan bermakna. |

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa tidak terlepas dari karakteristik model *Inquiry Learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan orientasi, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan, siswa membangun pengetahuan berdasarkan hasil penyelidikan yang dilakukan secara mandiri. Penggunaan media *Virtual Reality* semakin memperkuat proses tersebut karena siswa dapat mengamati objek secara lebih nyata sehingga lebih mudah memperoleh informasi sebagai dasar penyusunan teks deskripsi.

Peningkatan terbesar dalam penelitian ini terjadi pada aspek deskripsi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Virtual Reality* membantu siswa mengamati objek secara lebih rinci. Pada tahap pengumpulan data, siswa mengidentifikasi karakteristik objek, mencatat informasi penting, kemudian mengolahnya menjadi uraian yang lebih sistematis melalui tahapan Inquiry Learning. Proses tersebut membantu siswa menyusun identifikasi, mengembangkan deskripsi, dan menulis simpulan yang lebih baik dibandingkan sebelum tindakan diberikan.

Penerapan sintaks *Inquiry Learning* secara konsisten pada setiap siklus juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Tahap orientasi membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sedangkan tahap perumusan masalah dan hipotesis mendorong siswa berpikir kritis terhadap objek yang diamati melalui media Virtual Reality. Selanjutnya, tahap pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan membantu siswa menyusun teks deskripsi yang lebih runtut melalui identifikasi, deskripsi, dan simpulan yang saling berkaitan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Amelia & Astuti (2020) yang menyatakan bahwa *Inquiry Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar dan keterampilan berpikir siswa melalui kegiatan penyelidikan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Nurwahid dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa *Inquiry Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Dianta dkk. (2023) menyatakan bahwa *Virtual Reality* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta membantu siswa memahami objek secara lebih konkret melalui visualisasi tiga dimensi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi terjadi melalui keterpaduan antara model *Inquiry Learning* dan media Virtual Reality. Melalui tahapan orientasi, perumusan masalah, pengumpulan data, hingga penarikan kesimpulan, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara mandiri. Di sisi lain, media *Virtual Reality* membantu siswa memperoleh gambaran objek yang lebih konkret sehingga memudahkan mereka menemukan informasi dan mengembangkannya ke dalam bentuk tulisan deskriptif. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam menyusun identifikasi, mengembangkan deskripsi bagian, dan menulis simpulan yang sesuai dengan objek yang diamati.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Madiun. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,4 pada prasiklus menjadi 74,2 pada siklus I dan 84,6 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 31,25% menjadi 65,63% dan mencapai 87,50%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan keterampilan menulis terjadi pada seluruh aspek penilaian, yaitu identifikasi, deskripsi, dan simpulan. Aspek deskripsi mengalami peningkatan paling tinggi dibandingkan aspek lainnya. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* berbantuan media *Virtual Reality* membantu siswa mengamati objek secara lebih konkret dan menyusun teks deskripsi dengan lebih rinci serta sistematis.

## DAFTAR PUSTAKA

Almira, A., Rachmawati, A., Jelita, I. N., & Nurlaili, Y. (2023). Evaluasi penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kimia: Suatu tinjauan sistematis literatur. arXiv preprint arXiv:2312.10090. https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.10090.

Amelia, K., & Astuti, S. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning dan Inquiry Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran Subtema Perubahan Bentuk Energi Kelas III Gugus Sudirman. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(2), 151-157. https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/313.

Attalina, S. N. C., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar. Jurnal Tunas Bangsa, 11(1), 31-43.

Budiarti, R. P. N., Sulistyani, E., Anggraini, F., Marvyna, H. C., & Manilaturrohmah, M. (2022). Pengenalan Teknologi *Virtual Reality* Dan augmented reality untuk Meningkatkan Pembelajaran digital di Pondok Pesantren al Muin syarif hidayatullah. Communautaire: Journal of Community Service, 1(2), 90-97. http://serambi.org/index.php/communautaire/article/download/15/14.

Dianta, A. F., Devi, C., Sarinastiti, W., & Akbar, Z. F. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual Reality* Menggunakan Video 360. POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi, 9(1), 21-28. https://pdfs.semanticscholar.org/2fde/50ea654233c89669b8d6eb2b1a341f6e547c.pdf.

Dumayanti, A. P., & Kusumawati, T. I. (2024). Penerapan Media Berbasis *Virtual Reality* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Research and Development Journal of Education, 10(1), 628-637. http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i1.23369.

Gunawan, D., Mustofa, B., & Wahyudin, D. (2022). Pengembangan desain pembelajaran berbasis verbal linguistik intelligence untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Jurnal Basicedu, 6(2), 2979-2993. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2541.

Habibi, M. T., Annas, F., Okra, R., & Musril, H. A. (2023). Perancangan media promosi sekolah berbasis virtual reality. Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation, 2(1), 17-32.

https://www.journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/view/278.

Khoerunnisa, K., Nisa, P. K., Suhartini, E., Rustiani, I., Hastika, A., Sulistomo Y., & Yulianti N. (2020). Super complete SMP/MTs 7,8,9. Sahabat Pelajar Cerdas.

Misriani, A., Cintari, S., & Zulyani, N. (2023). Urgensi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(9), 7131-7136. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2392.

Nurwahid, H., Sulla, F. Y., & Barella, Y. (2024). Inquiry learning: Pengertian, sintaks dan contoh implementasi di kelas. Indonesian Journal on Education and Learning, 1(2), 39-43. https://journal.myrepublikcorp.com/index.php/IJEN/article/view/80 .

Permana, R., Mandala, E. P. W., Putri, D. E., & Yanto, M. (2022). Penerapan teknologi augmented reality dan *Virtual Reality* dalam peningkatan pembelajaran siswa sekolah dasar. Majalah Ilmiah Upi Yptk, 7-12. https://doi.org/10.35134/jmi.v29i1.90.

Pratiwi, R. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4), 1247-1255. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069.

Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(3), 97-106. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675 .

Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7(2), 182-186. https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/1714/989.

Rahmawati, Y. P., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Efektivitas penggunaan media *Virtual Reality* dalam pembelajaran sains. Paudia, 325-333. https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.766.

Safarati, N., & Zuhra, F. (2024). Media Digital Berbasis *Virtual Reality* dalam Pembelajaran. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(6), 8717-8725. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/16596.

Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemdikbud.

Supriyono, A. Y., & Hasanudin, C. (2025). Eksplorasi Ragam Teks sebagai Pondasi Kemahiran berbahasa Indonesia. Seval Literindo Kreasi.

Wakidi, W., Mahayati, T., Nashirotun, B., Pramitasari, S., Fadhilah, H.,

& Wagiyem, W. (2025). Penerapan model inquiry untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA. Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa, 3(5), 01-08. https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1245.

Wardoyo, R. (2023). *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran jaringan komputer. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 14(2), 248-254. https://doi.org/10.51903/jtikp.v14i2.586.

Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.

Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 9680-9694. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536.