

LAPORAN PENELITIAN

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY*
*VIDEO***



Oleh :

Ketua : Nafisatul Lutfi, S.S., M.A. 0511108601

Anggota : Andhina Ika Sunardi, S.Pd., M.Pd 0510048801

Diajukan Guna Mendapat Bantuan Biaya Penelitian dari Puslit dan PPM
Tahun Akademik 2022/2023

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

2024

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN DOSEN INTERNAL**

Judul Penelitian : Efektifitas Model Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Penggunaan Teknologi Virtual Reality Video (VR Video)

Nama Rumpun Ilmu Peneliti : Bahasa dan Kebudayaan

- a. Nama Lengkap : Nafisatul Lutfi, S.S., M.A.
- b. NIDN : 0511108601
- c. Jabatan Fungsional : Lektor / IIIc
- d. Program Studi : Sistem Informasi
- e. Nomor HP : 0859 5142 9555
- f. Alamat surel (*email*) : nafisatullutfi@utdi.ac.id
- g. Anggota Tim Peneliti :

No	Nama Lengkap	NIDN	Program Studi/PT
1.	Andhina Ika Sunardi, S.Pd., M.Pd.	0510048801	Informatika/DTT Universitas Teknologi Digital Indonesia

h. Anggota Tim Peneliti (Non Dosen)

No	Nama Lengkap	NIM	Program Studi/PT
1.	Yanuario Bagas Prayoga	205610008	Sistem Informasi / Universitas Teknologi Digital Indonesia

- i. Dana Penelitian Diajukan : Rp. 8.000.000,-
- j. Dana Tambahan : Rp. –
- Sumber : LPPM UTDI

Mengetahui,

Yogyakarta, 5 Februari 2024

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Ketua Peneliti



Dr. Bambang Purnomosidi, DP., S. E. Akt., S.
Kom., MMSI
NPP. 981109

Nafisatul Lutfi, S.S., M.A.
NPP. 161205

Menyetujui,
Kepala LPPM dan PPM



Edy Prayitno, S. kom., M.Eng.
LPPM NPP. 151185

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
ABSTRAK.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
BAB III. METODE PENELITIAN.....	13
BAB IV PERKIRAAN BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN.....	17
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Penggunaan VR di kelas.....	11
Gambar 2. Langkah Penelitian	14
Gambar 3. Penggunaan VR di kelas Eksperimen	17

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test	17
Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Correlations Nilai Kedua Kelompok	18
Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test	19
Diagram 1. Perbandingan Kepuasan Siswa	21
Diagram 2. Perbandingan Pengalaman Siswa.....	22
Diagram 3. Perbandingan Pemahaman Siswa.....	23
Diagram 4. Perbandingan Motivasi Siswa.....	24
Diagram 5. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Siswa.....	25

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa berkembang dengan pesat selama masa pandemi Covid-19, berbagai media pembelajaran diperkenalkan seiring dengan pesatnya perkembangan di bidang teknologi di masa itu. Salah satu inovasi yang dibuat adalah pemanfaatan teknologi *Virtual Reality*. Teknologi ini mampu memberikan pengalaman riil di dunia virtual dengan kemampuannya memberikan kualitas video 360 derajat dan tampilan tiga dimensi seolah-olah sama dengan dunia nyata. Teknologi ini disebut mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan kemampuan Bahasa saat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan *Virtual Reality Video* dalam model pembelajaran Bahasa Inggris di Universitas Teknologi Digital Indonesia. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimental di mana peneliti menerapkan dua metode pembelajaran pada dua kelompok kelas yang berbeda. Satu kelompok menggunakan model pembelajaran *Virtual Reality*, dan kelompok yang lain menggunakan pembelajaran tradisional. Efektifitas model pembelajaran diukur dengan metode uji statistik nilai dan analisis kuisisioner yang diberikan kepada peserta setelah pembelajaran dan pengamatan di kelas.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa menggunakan video *Virtual Reality* lebih tinggi dibandingkan video regular. Hasil kuisisioner menunjukkan hasil yang relatif sama, namun video *Virtual Reality* memiliki sedikit keunggulan dalam hal pengalaman dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *virtual reality, pembelajaran Bahasa Inggris, quasi experimental, Technology Enhanced Language Learning*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa pandemic Covid-19 terjadi sebuah lompatan teknologi yang sangat besar, khususnya dalam teknologi digital. Kota-kota besar menutup akses keluar masuk, masyarakat dihimbau untuk tetap di rumah, sekolah, kantor, pasar, dan seluruh fasilitas umum ditutup dikarenakan kebijakan *lock down* di berbagai daerah. Sementara itu, roda ekonomi dan kegiatan masyarakat harus tetap berjalan, pelajar harus tetap belajar, karyawan harus tetap mengejar target perusahaan, ekonomi harus tetap berjalan, walaupun harus dilakukan di lingkungan rumah. Keterbatasan ruang dan waktu mendorong manusia untuk berkreasi dan menemukan cara baru dalam beraktivitas, bekerja, belajar, dan menjalankan kehidupan mereka sehari-hari, diantaranya adalah dengan menggunakan teknologi.

Salah satu aspek yang terdampak adalah di bidang pendidikan. Ketika sekolah tatap muka ditiadakan, maka semua kegiatan pendidikan beralih pada platform online yang mengandalkan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yang ada, khususnya teknologi digital. Berbagai inovasi-inovasi pembelajaran jarak jauh diciptakan dengan memanfaatkan berbagai media aplikasi digital, diantaranya penggunaan Zoom dan Google Meet untuk virtual conference, penggunaan LMS untuk penyampaian pembelajaran dan penilaian, pemanfaatan platform-platform pembelajaran berbasis social media termasuk Instagram, whatsapp, youtube, facebook, telegram, dan yang lainnya.

Meskipun banyak sekali aplikasi dan media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemic, tidak ada yang bisa menggantikan live experience (pengalaman langsung). Virtual Reality menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan karena mampu membawa pengalaman yang realistis dalam pembelajaran. Teknologi virtual reality atau disingkat VR adalah teknologi yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi yang nyata, sehingga membuat penggunaannya merasa seperti berada di dunia nyata meskipun simulasi yang ada di depannya adalah dunia maya. Dengan pengalaman tersebut, siswa diharapkan agar menjadi lebih termotivasi dan mampu meningkatkan kemampuan mereka Ketika

terlibat dalam pembelajaran yang baru dan menantang. Meskipun banyak penelitian yang membahas VR dalam pembelajaran, baik berupa perancangan produk aplikasi, model pembelajaran, dan kajian teori, tidak banyak penelitian yang membahas tentang pemanfaatan media tersebut dan dampaknya dalam pembelajaran di Indonesia. Hal ini mungkin terkait dengan terbatasnya fasilitas yang dimiliki oleh institusi untuk penelitian terkait pemanfaatan VR di kelas Bahasa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang dijabarkan pada bagian sebelumnya, maka rumusan penelitian ini adalah bagaimana efektifitas sebuah model pembelajaran Bahasa Inggris dengan pemanfaatan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam peningkatan kemampuan *comprehension* atau pemahaman.

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran Bahasa Inggris dengan pemanfaatan teknologi *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal *comprehension* (pemahaman) Bahasa dan mengukur efektifitas dari model tersebut.

1.4. Manfaat

Penelitian ini diharapkan agar dapat menghasilkan sebuah model pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi VR yang efektif dan dapat menjadi referensi bagi pengajar Bahasa Inggris, khususnya dalam hal pemahaman (*comprehension*).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Media Pembelajaran Bahasa

Dalam pembelajaran, ada hal baru yang mulai dikenalkan, yakni pembelajaran abad ke 21. Salah satu elemen dari pembelajaran tersebut adalah adanya pembelajaran otentik (*authentic learning*) yang tujuan utamanya adalah untuk membawa dunia nyata atau pengalaman yang riil menjadi lebih dekat dengan siswa di dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menemukan solusi dari permasalahan yang sebenarnya terjadi di masyarakat (Utami, Suwastini, Dantes, Suprihatin, & Adnyani, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa, pembelajaran otentik dapat mempengaruhi motivasi siswa, memberikan kesan familiar terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan capaian akademis siswa (Gurgil, 2018).

Pembelajaran otentik di abad 21 menjadi lebih mudah dengan adanya peran teknologi digital. Siswa dan guru tidak sulit mendapatkan sumber pembelajaran yang otentik dan representative dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam framework untuk pembelajaran abad 21 (Learning, 2007), beberapa kemampuan yang perlu dimiliki siswa dan guru diantaranya adalah literasi informasi, literasi media, Literasi ICT (Informasi, Komunikasi, dan Teknologi). Dengan pemanfaatan teknologi, sumber pembelajaran yang otentik mudah didapat. Menurut Ahmadi (2018) penggunaan teknologi baru yang efektif dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran bahasa. Berbagai teknologi seperti aplikasi pembelajaran, LMS, media social dan lain-lain bahkan dapat dimanfaatkan oleh pengajar Bahasa untuk memfasilitasi kelas-kelas mereka agar lebih efektif.

Video dengan Virtual Reality (VR) dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa. Juni Amanullah dalam tulisannya dengan judul Model Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Virtual Reality (2021) merancang model pemanfaatan teknologi VR dalam kelas pembelajaran Bahasa. Dalam tulisannya, *Virtual Reality* yang bekerja dengan cara menstimulasi otak untuk merespons rangsangan-rangsangan dari dunia virtual menjadi seolah-olah nyata dan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa mampu membentuk dirinya secara positif dan mampu

mengalami perkembangan yang optimal dilihat dari aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan kaidah pembelajaran otentik yang disebutkan oleh Gurgil (2018)

2.2. *Virtual Reality Videos (VR)*

Definis dari Virtual Reality (VR) itu sendiri adalah sebuah teknologi yang bersifat imersif, realisti, dan berbasis tiga dimensi yang dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang riil dan dapat digunakan untuk mendorong keaktifan dan menstimulasi siswa yang pasif untuk turut serta dalam pembelajaran (Hu-Au & Lee, 2017). Virtual Reality dapat menghadirkan realitas ke dalam pembelajaran karena lingkungan dalam teknologi ini dapat dibangun sesuai dengan rancangan yang ada (Pilgrim & Pilgrim, 2016). Dalam pembelajaran Bahasa, pengalam riil dengan pemanfaatan teknologi VR diharapkan agar mampu mendukung pembelajaran Bahasa yang melibatkan interaksi dan pengalaman siswa di dunia nyata, khususnya yang terkait dengan pembicara asli (*native speaker*).



Gambar 1. Contoh Penggunaan VR dalam Kelas

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan VR memanfaatkan lingkungan virtual di mana layer-layar computer dapat membantu pengguna untuk saling berkomunikasi walaupun hanya di dunia virtual (Pack, Barrett, Liang, & Monteiro, 2020). Karena realitas virtual dan lingkungan virtual apat deprogram dan dirancang sesuai dengan konteks dan tujuan yang diperlukan, maka teknologi ini sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Kluge dan Riley, Lingkungan Pembelajaran berbasis VR sangat dapat diadaptasikan untuk beragam teknil-teknik pembelajaran yang berbeda, terpusat kepada kebutuhan siswa, dan juga dapat

menerapkan paradigma instruksional yang disebut dengan “*learning by doing*” atau belajar dengan melakukan (29).

Walaupun dipandang efektif, Pemanfaatan VR dalam pembelajaran Bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan. Utami *et. al.* (2021) menyampaikan, beberapa kelebihan VR dalam pembelajaran, diantaranya adalah: (1) dapat menjadi media tambahan di luar kelas, di mana siswa dapat memanfaatkannya untuk pembelajaran mandiri di rumah, (2) VR juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan literasi awal untuk anak kecil, (3) dapat memberikan perubahan-perubahan yang signifikan dalam pembelajaran siswa dan perkembangan kemampuan siswa terkait dengan skill abad 21, (4) dapat membantu siswa belajar tentang budaya lain dan meningkatkan sikap positive terhadap budaya dari pembicara Bahasa target yang dipelajari, (5) mengurangi anxiety atau keengganan siswa dalam berkomunikasi saat pembelajaran Bahasa, (6) dapat memfasilitasi guru untuk melakukan pelatihan Bahasa, dan (7) VR dapat diterapkan di luar aktifitas kelas yang mana menjadi lebih fleksibel.

Beberapa kekurangan yang dimiliki oleh VR, menurut Utami *et. al.* (2021) dalam pembelajaran Bahasa Inggris lebih menekankan pada aspek fasilitas dan sarana prasarana yang dimiliki institusi. Agar dapat menghadirkan pengalaman yang nyata (360°) beberapa perlengkapan yang diperlukan diantaranya adalah google glasses (kardus), aplikasi atau video yang terkait dengan materi pembelajaran, dan telepon pintar. Apabila kelasnya besar, maka diperlukan biaya yang lebih besar untuk pemenuhan fasilitas tersebut. Kekurangan yang lain adalah, kurangnya penelitian tentang VR yang mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa karena faktor ketidaknyamanan mata saat menggunakan banyak teks dalam pembelajaran dengan pemanfaatan VR. Kadang, sensitifitas siswa terhadap VR berbeda-beda dan dapat menimbulkan efek mual dan mata berkunang.

Dari uraian di atas, penulis bermaksud menerapkan VR videos dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang fokus kepada kemampuan pemahaman (*comprehension skills*).

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental design yang diterapkan kepada mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris 2 dan 3. Menurut Yatim Riyanto (1996), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti didalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Sedangkan Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam hal ini, eksperimen dalam bentuk penerapan pembelajaran dapat diterapkan kepada kelompok-kelompok eksperimen, dengan adanya control dari peneliti untuk mnjamin validitas data yang diharapkan. Oleh karena itu, biasanya kelompok eksperimen dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control.

Populasi kelompok yang diambil dari mahasiswa Bahasa Inggris UTDI tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (perlakuan) dan kelompok control. Model pembelajaran menggunakan Virtual Reality video diterapkan pada kelompok eksperimen. Sementara itu, pembelajaran dengan metode tradisional (audio, video, text) dengan materi dan topik yang sama diterapkan kepada kelompok control. Hasil dari kedua perlakuan tersebut kemudian dibandingkan dan ditelaah masing-masing kelebihan dan kekurangannya. Berikut adalah skema penelitian menggunakan metode quasi experimental.



Gambar 2. Langkah penelitian

3.1. Sumber Data

Dalam penelitian quasi eksperimental, data yang dikumpulkan diambil dari data kedua kelompok control dan eksperimen, Bentuk data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif yang diambil dari kuesioner setelah pembelajaran dilakukan. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Arikunto, 2006). Sehingga dalam penelitian kuantitatif, mayoritas data menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya. Pertanyaan kuisisioner dibagi menjadi beberapa aspek, diantaranya: pengalaman pembelajara, pemahaman bahan ajar, peningkatan kemampuan setelah pembelajaran, dan preferensi metode pembelajaran.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data-data dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pemodelan di kelas.
- b. Kuisisioner, yaitu pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan untuk dijawab oleh peserta.

- c. Literatur, yaitu pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka mencakup buku- buku teks, diktat, makalah, artikel dan buku petunjuk teknis terpadu.

3.3. Tahap – tahap Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran dilakukan secara bertahap. Yang pertama adalah studi pustaka terkait model pembelajaran yang sudah dilakukan. Setelah mendapatkan gambaran pembelajaran yang akan dilakukan, maka perancangan model pembelajaran dimulai dengan menyesuaikan Rencana Pembelajaran dan Kurikulum Bahasa Inggris di UTDI. Setelah model dirancang, maka siap untuk diterapkan kepada peserta.

3.3.1. Analisis kebutuhan perangkat lunak dan keras

Tahap ini merupakan tahap penganalisaan perangkat lunak dan keras yang digunakan untuk menerapkan model pembelajaran. Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah aplikasi youtube di gawai peserta yang mendukung penggunaan video Virtual Reality. Perangkat keras yang diperlukan adalah smartphone yang mendukung penggunaan VR beserta kacamata VR yang digunakan dalam model pembelajaran dan sarana pendukung lainnya.

3.3.2. Perancangan

Pada saat perancangan sistem, terdapat beberapa tahapan pemodelan sistem yang akan dilakukan yaitu:

- a. Perancangan Model Pembelajaran terdiri dari aspek fisik dan non fisik. Aspek fisik terdiri dari penyiapan perangkat keras dan lunak yang diperlukan serta sarana dan prasarana. Sementara aspek non fisik lebih terkait dengan penyesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa di UTDI.
- b. Perancangan Materi Pembelajaran, Tahapan ini terdiri dari pemilihan materi pembelajaran di dalam kurikulum Bahasa Inggris di UTDI yang dapat difasilitasi dengan penggunaan VR video. Diharapkan materi yang dipilih dapat disampaikan dengan dua metode: VR video dan metode tradisional.

3.4. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap perencanaan pengimplementasian rancangan model pembelajaran pada kelompok eksperimen dan control. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan pemanfaatan VR video, sementara kelompok control menggunakan media pembelajaran tradisional.

3.5. Pengujian

Setelah perlakuan diterapkan, dilakukan pengujian yang dibagi menjadi dua aspek: pengujian pengalaman pembelajaran dan pengujian aspek kognitif untuk mengetahui serapan pembelajaran yang dilakukan di kedua kelompok. Pengujian pengalaman pembelajaran dilakukan dengan kuisioner, sementara pengujian aspek kognitif dilakukan dengan penilaian (assessment) capaian pembelajaran yang diharapkan. Hasil asesmen dan kuisioner kemudian dianalisa dengan metode penelitian kuantitatif yang menurut Sugiyono (2010) digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara random atau terstruktur. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis atau kesimpulan yang telah ditetapkan. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan. Sehingga dalam penelitian kuantitatif, mayoritas data menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya (Arikunto:2006).

3.6. Evaluasi dan penyusunan simpulan

Tahapan ini merupakan tahapan untuk melakukan evaluasi dan penyusunan kesimpulan dari tahapan pengujian yang telah dilakukan. Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa model pembelajaran sudah baik, maka perlu ada rekomendasi tambahan.

3.7. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian dan Publikasi

Merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan analisa hasil pengujian dan menyimpulkan hasil yang akan dipaparkan dalam laporan penelitian serta persiapan media publikasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester Genap tahun ajaran 2022/2023 dengan objek penelitian yang terdiri dari 39 mahasiswa yang dipilih dari berbagai jurusan dan mengambil mata kuliah Bahasa Inggris 2 di Universitas Teknologi Digital Indonesia. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok control dengan anggota masing-masing 14 dan 15 siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai dari perancangan model pembelajaran dan materi yang akan dipakai dalam pembelajaran.

Model pembelajaran dibagi menjadi dua, pembelajaran tradisional dengan menggunakan video regular untuk kelompok control, dan pembelajaran dengan menggunakan video Virtual Reality untuk kelompok eksperimen. Topik pembelajaran yang diberikan adalah tentang “City Tour” dengan fokus pembelajaran untuk melatih comprehension siswa. Beberapa judul video diberikan kepada siswa dengan tema yang mirip, yakni : “ Tour of London”, “Tour of New York”, dan “Tour of Sidney”. Ketiga video tersebut dapat diakses di youtube dan memiliki format regular dan Virtual Reality 360. Kelompok eksperimen dipaparkan video dengan format Virtual Reality 360, dan kelompok control dipaparkan dengan format regular.

Pelaksanaan pembelajaran untuk kelompok control dilakukan dengan format seperti biasa, dimulai dengan pemaparan tentang capaian belajar, pengenalan kosa kata, pemaparan video dan evaluasi hasil pembelajaran. Untuk kelompok eksperimen, ditambahkan tentang penjelasan penggunaan alat, percobaan alat dan perlengkapan dan proses adaptasi dengan alat sebelum pemaparan video dengan format VR 360. Alat yang diperlukan adalah kacamata VR dan HP. Karena jumlah alat masih terbatas, maka penggunaan kacamata VR dilakukans secara bergiliran. Untuk mendapatkan respons yang lebih akurat, perlakuan kelompok ditukar, sehingga kedua kelompok mendapatkan pengalaman yang sama dengan pemaparan video VR 360.



Gambar 3. Penggunaan VR di Kelas

Setelah proses pembelajaran selesai, mahasiswa diberikan evaluasi terkait video yang sudah dipaparkan berupa kuis yang dikerjakan secara langsung. Pertanyaan yang diberikan seputar pemahaman video yang sudah dipaparkan. Untuk mengetahui pengalaman mahasiswa saat menggunakan teknologi VR dalam pembelajaran, peneliti memberikan kuisisioner terkait hal ini (isi kuisisioner terlampir). Hasil kemudian dianalisa dan diinterpretasikan untuk mencapai kesimpulan.

4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah pembelajaran selesai, hasil kuis komperhensi dan kuisisioner tentang penggunaan VR dikumpulkan dan dianalisis. Berikut adalah pemaparan hasil kuisisioner terkait pemanfaatan VR Video dalam pembelajaran Bahasa Inggris di UTDI.

4.2.1 Hasil Uji Statistik Nilai Siswa

Peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test* untuk menguji apakah pembelajaran menggunakan VR video memiliki pengaruh tersendiri dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan video regular. Hasil nilai dari 39 siswa dianalisis menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	video regular	62.5641	39	17.87647	2.86253
	video VR	70.0000	39	20.64742	3.30623

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa, kelompok siswa yang menggunakan video regular memiliki 39 pengamatan dengan rata-rata (mean) nilai sebesar 62.5641. Nilai rerata ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa ada di level menengah. Sementara nilai deviasi standarnya adalah 17.87647, yang mengindikasikan seberapa jauh nilai-nilai individu tersebar dari rata-rata kelompok. Nilai deviasi ini menunjukkan bahwa sebarannya merata. Kesalahan standar mean adalah 2.86253, yang mengindikasikan seberapa akurat rata-rata sampel memperkirakan rata-rata populasi. Kesalahan standar mean yang rendah menunjukkan bahwa sebaran nilai juga merata.

Sebagai tambahan, kelompok mahasiswa yang menggunakan video VR juga memiliki 39 pengamatan dengan rata-rata (mean) nilai sebesar 70.0000. Dengan demikian, rata-rata mahasiswa kelompok "video_VR" lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata mahasiswa yang menggunakan "video_reguler", yang menunjukkan bahwa secara kasar kelompok yang menggunakan video VR memiliki nilai yang lebih tinggi. Deviasi standarnya adalah 20.64742, dan kesalahan standar mean adalah 3.30623. Ini menunjukkan bahwa sebaran nilainya terdistribusi dengan baik dan merata. Deviasi standar dan kesalahan standar mean memberikan informasi tambahan tentang sebaran dan ketepatan rata-rata kelompok.

Untuk melihat korelasi antara nilai kelompok video VR dan regular, peneliti menerapkan Uji *Paired Samples Correlations*. Berikut adalah hasil dari uji statistika tersebut:

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 video reguler & video VR	39	.385	.016

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Samples Correlations* Nilai Kedua Kelompok

Hasil paired samples correlations menggambarkan adanya korelasi antara pembelajaran menggunakan video regular dan video VR. Dengan hipotesis penelitian: Ho : Tidak ada hubungan antara pembelajaran menggunakan video regular dan video VR, dan H1: Ada hubungan antara hasil pembelajaran menggunakan video VR dan video regular. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Sig (0,016) < α (0,05) maka Ho ditolak dan ada hubungan antara hasil pembelajaran menggunakan dua format video yang berbeda, dengan Tingkat

korelasi 0,385. Nilai korelasi sebesar 0,385 menunjukkan adanya hubungan positif yang lemah antara "video_reguler" dan "video_VR". Artinya, ketika nilai satu variabel naik, nilai variabel lainnya cenderung naik, meskipun hubungannya tidak sangat kuat. P-value yang signifikan ($0,016 < 0,05$) menunjukkan bahwa kita dapat menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada korelasi antara kedua variabel. Jadi, ada indikasi bahwa ada hubungan yang signifikan antara "video_reguler" dan "video_VR".

Penting untuk dicatat bahwa korelasi tidak menunjukkan sebab akibat. Meskipun ada korelasi, itu tidak berarti bahwa satu variabel menyebabkan perubahan pada variabel lainnya. Korelasi hanya mengukur hubungan statistik antara keduanya.

Peneliti kemudian menerapkan uji Paired Samples Test untuk melihat perbedaan nilai antara kedua kelompok. Ini bertujuan untuk melihat apakah perbedaan nilai tersebut signifikan atau tidak. Berikut adalah hasil uji tersebut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	video_reguler - video_VR	-7.435	21.48659	3.44061	-14.40104	-.47075	-2.161	38	.037
		90							

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

Hasil dari Paired Samples Test menampilkan uji perbedaan nilai siswa dalam menggunakan video regular dan video VR. Hipotesis penelitiannya adalah : Ho: tidak ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan video regular dan video VR, sementara H1: ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan video regular dan video VR. Nilai Sig (2-tailed = 0,037) $< 1/2\alpha$ (0,025), maka Ho ditolak, Dengan demikian, ada perbedaan nilai antara pembelajaran menggunakan video regular dan VR video. Dengan rata-nilai kelompok VR lebih tinggi, ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan video VR mampu meningkatkan komperhensi siswa dalam Bahasa Inggris.

Rerata perbedaan yang negatif (-7.43590) menunjukkan bahwa rata-rata "video_VR" lebih tinggi daripada "video_reguler" pada kelompok yang sama. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan tidak mencakup nilai 0, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Nilai t-statistik yang negatif (-2.161) bersama dengan p-value yang signifikan ($0,037 < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara "video_reguler" dan "video_VR".

Berkaitan dengan perbedaan hasil nilai pemahaman siswa kelompok VR yang lebih tinggi dari kelompok reguler, hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Repetto dkk. (2023) yang melakukan penelitian tentang penggunaan video format 360* untuk pembelajaran Bahasa Asing, yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan video VR dapat mempelajari lebih banyak kosa kata dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan video biasa. Menurut Repetto, hal ini salah satunya dipengaruhi oleh sifat VR video yang immersive (menyeluruh) sehingga mampu memberikan pengalaman indrawi yang lebih banyak daripada video reguler. Penelitian lain yang

4.2.2. Analisis Hasil Kuisisioner

Sebanyak 36 mahasiswa telah memberikan respons terhadap kuisisioner terkait penggunaan video VR untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang berasal dari 5 jurusan, Teknologi Komputer D3 (11,1%), Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi D3 (38,9%), Sistem Informasi Akuntansi D3 (22,2%) dan Informatika S1(27,8%). Dengan persebaran 52,8% berjenis kelamin Perempuan, dan 47,2% berjenis kelamin Perempuan dan rentang usia mayoritas 19-22 tahun (86,1%). Mayoritas siswa secara pribadi menilai tingkat kemampuan Bahasa Inggris mereka di level menengah (intermediate) 66,7% dan pemula (beginner) 33,3 %. Hasil awal ini menunjukkan bahwa identifikasi kemampuan Bahasa Inggris mereka akurat, yakni di level intermediate, sesuai dengan nilai akhir mereka setelah pembelajaran yang di angka 60-70.

Terkait dengan penggunaan teknologi VR sebelum penelitian, mayoritas siswa menyatakan belum pernah menggunakan (61,1%) dan hanya 38,9% diantaranya yang sudah pernah menggunakan teknologi ini sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi VR belum menjadi hal yang umum

walaupun di lingkungan kampus yang berbasis teknologi digital.

4.2.2.1. *Tingkat Kepuasan Siswa*

Aspek yang ditanyakan pertama kali adalah tentang tingkat kepuasan siswa dalam penggunaan format video yang diberikan dengan skala 1 untuk yang paling tidak memuaskan, sampai 5 untuk tingkatan yang paling memuaskan.. Perbandingan kepuasan siswa terkait pengalaman menggunakan video regular (R) dan pengalaman menggunakan video Virtual (VR) dalam pembelajaran pemahaman Bahasa Inggris dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

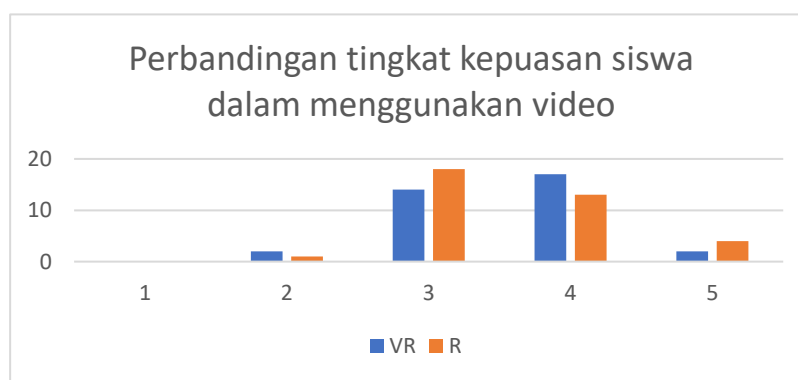


Diagram 1. Perbandingan Kepuasan Siswa

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa, sebagian kecil pengguna memberikan tingkat kepuasan rendah pada kedua jenis video, dengan sebagian besar memberikan skor nol atau satu. Terdapat peningkatan signifikan pada tingkat kepuasan pada skala 3, terutama pada Video VR yang mencapai skor 14, sedangkan Video Tradisional mencapai skor 18. Mayoritas pengguna memberikan tingkat kepuasan tinggi pada skala 4 dan 5. Video VR mencapai skor 19 (17 + 2), sedangkan Video Tradisional mencapai skor 17 (13 + 4). Tabel ini menggambarkan bahwa, secara keseluruhan, terdapat kecenderungan bahwa pengguna lebih puas dengan pengalaman menggunakan Video VR dibandingkan dengan Video Tradisional, terutama pada skala kepuasan sedang (skala 3) dan tinggi (skala 4 dan 5).

4.2.2.2. *Daya Tarik*

Aspek selanjutnya adalah perbandingan daya tarik antara format video Virtual (VR) dan format video regular (R). Partisipan penelitian diminta untuk

menilai sejauh mana mereka menemukan pengalaman tersebut menarik dengan menggunakan skala dari 0 hingga 10, di mana 0 merupakan "Sama sekali tidak menarik" dan 10 merupakan "Amat sangat Menarik". Data hasil penilaian tersebut terdapat pada tabel berikut.

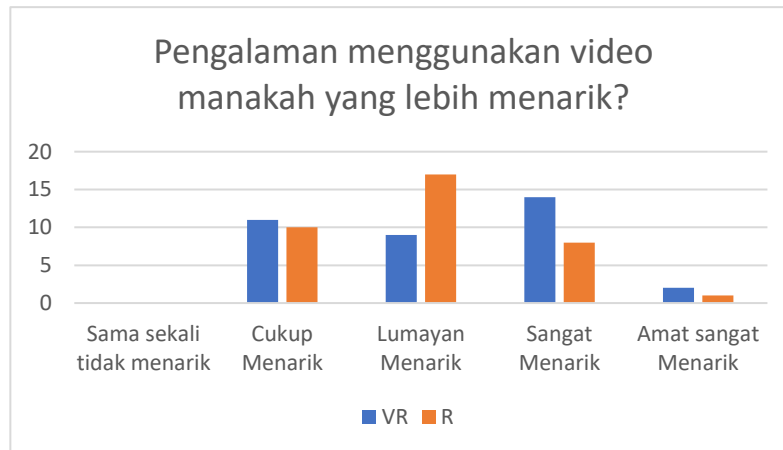


Diagram 2. Perbandingan Pengalaman Siswa

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan cenderung memberikan penilaian positif terhadap daya tarik pengalaman menggunakan video VR dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebanyak 14 partisipan menyatakan pengalaman menggunakan video VR sebagai "Sangat Menarik", sementara 2 partisipan menganggapnya "Amat sangat Menarik". Di sisi lain, untuk video reguler, terdapat 8 partisipan yang memberikan penilaian "Sangat Menarik" dan 1 partisipan yang memberikan penilaian "Amat sangat Menarik". Dengan melihat perbandingan antara video VR dan video reguler, dapat dilihat bahwa video VR cenderung lebih menarik bagi partisipan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan hasil penilaian daya tarik pengalaman.

4.2.2.3. Efektifitas dalam Meningkatkan Pemahaman

Aspek selanjutnya yang ditanyakan adalah tentang efektivitas format video yang diberikan. Peneliti juga mengevaluasi efektivitas penggunaan video Virtual Reality (VR) dan video reguler (R) dalam meningkatkan pemahaman dan pengertian terhadap konten menggunakan Bahasa Inggris. Partisipan penelitian diminta untuk menilai sejauh mana pengalaman menggunakan video membantu mereka dalam pemahaman isi video dalam Bahasa Inggris tersebut dengan menggunakan skala dari 1 hingga 7, di mana 1 merupakan "Tidak

menggunakan" dan 7 merupakan "Ya, sangat membantu". Berikut adalah deskripsi data hasil penilaian:

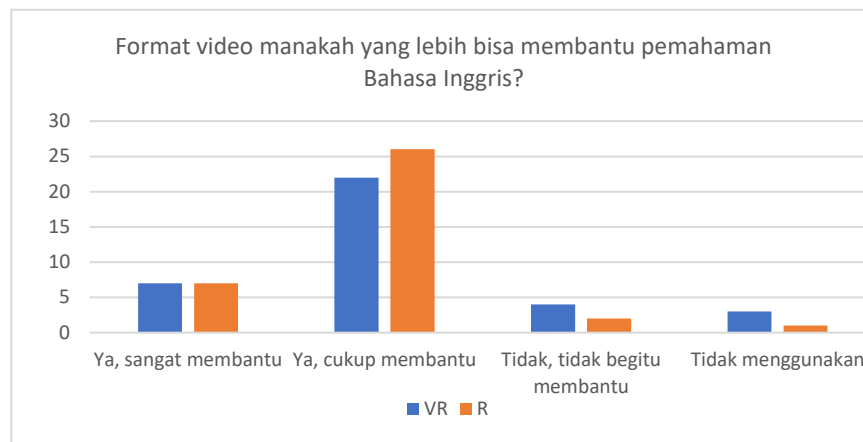


Diagram 3. Perbandingan Pemahaman Siswa

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas partisipan, baik pada kelompok VR maupun R, menyatakan bahwa penggunaan video membantu dalam pemahaman Bahasa Inggris. Sebanyak 22 partisipan dalam kelompok VR dan 26 partisipan dalam kelompok R menyatakan bahwa video cukup membantu. Selain itu, terdapat sejumlah partisipan yang menyatakan bahwa pengalaman menggunakan video sangat membantu. Perlu diperhatikan bahwa terdapat partisipan yang menyatakan bahwa kedua format video tidak begitu membantu, namun jumlahnya relatif kecil. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video, baik VR maupun reguler, memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan pengertian terkait dengan konten Bahasa Inggris. Implikasi dari temuan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

4.2.2.3. Efektifitas dalam Memotivasi Belajar

Aspek berikut yang ditanyakan adalah tentang efektifitas kedua format dalam memotivasi partisipan untuk belajar. Dalam penelitian ini, kami mengevaluasi efektivitas penggunaan video Virtual Reality (VR) dan video reguler (R) dalam memotivasi partisipan untuk belajar dan berlatih pemahaman Bahasa Inggris. Partisipan diminta untuk menilai sejauh mana pengalaman menggunakan video memotivasi mereka dengan menggunakan skala dari 1 hingga 8, di mana 1 merupakan "Tidak menggunakan" dan 8 merupakan "Ya,

sangat memotivasi". Berikut adalah deskripsi data hasil penilaian:

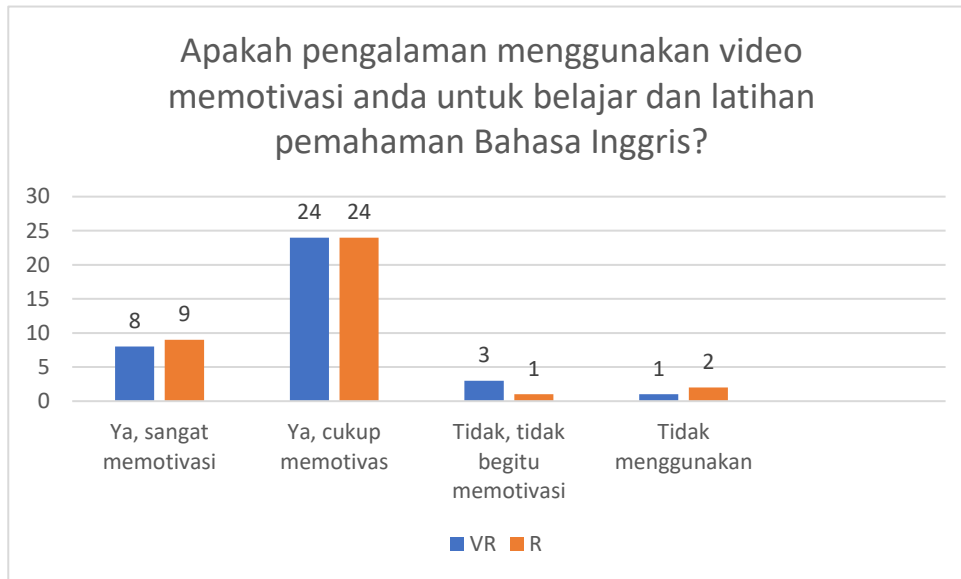


Diagram 4. Perbandingan Motivasi Siswa

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan, baik pada kelompok VR maupun R, menyatakan bahwa pengalaman menggunakan video memotivasi mereka untuk belajar dan berlatih pemahaman Bahasa Inggris. Sebanyak 24 partisipan dalam kelompok VR dan 24 partisipan dalam kelompok R menyatakan bahwa video cukup memotivasi, sementara 8 partisipan pada kelompok VR dan 9 partisipan pada kelompok R menyatakan bahwa video sangat memotivasi.

Meskipun terdapat beberapa partisipan yang menyatakan bahwa video tidak begitu memotivasi, jumlahnya relatif kecil. Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video, baik VR maupun reguler, dapat memberikan motivasi tambahan bagi partisipan dalam pembelajaran dan latihan pemahaman Bahasa Inggris.

4.2.2.4. *Perbandingan Efektifitas dalam Pembelajaran*

Dalam penelitian ini, kami mengevaluasi perbandingan antara pengalaman menggunakan video Virtual Reality (VR) dan video reguler (R) dalam meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Inggris. Partisipan diminta untuk membandingkan kedua format tersebut dan memberikan penilaian dengan menggunakan skala dari 1 hingga 5, di mana 1 merupakan "Video tradisional sangat lebih efektif" dan 5 merupakan "Video VR jauh lebih

efektif".erikut adalah deskripsi data hasil penilaian:

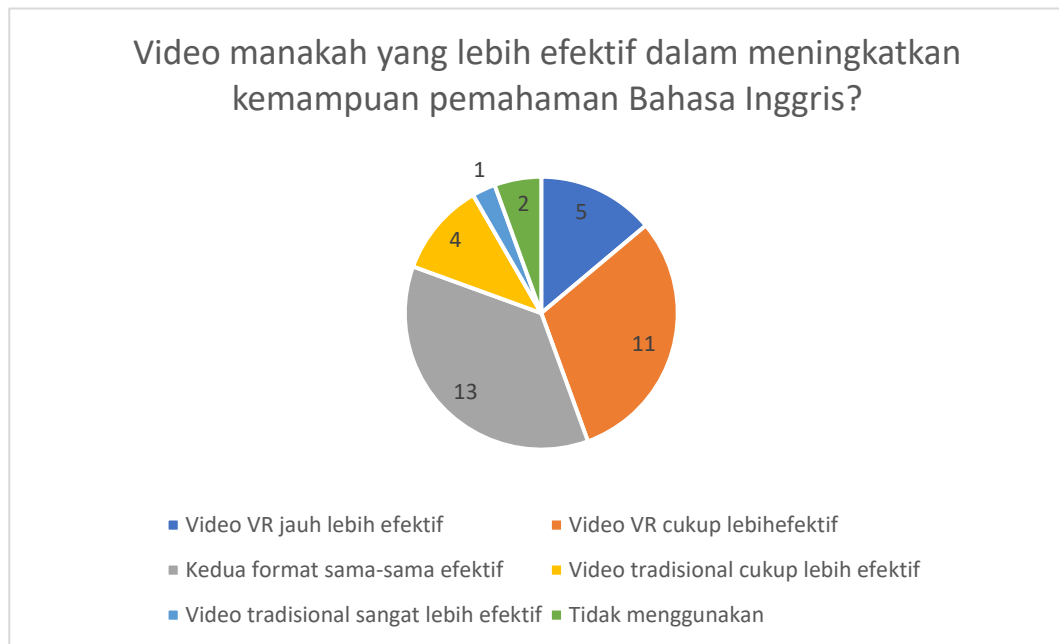


Diagram 5. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Siswa

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan cenderung memberikan penilaian positif terhadap efektivitas kedua format video, baik VR maupun reguler, dalam meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Inggris. Sebanyak 13 partisipan menyatakan bahwa keduanya sama-sama efektif, sementara jumlah partisipan yang menyatakan bahwa video VR lebih efektif (cukup atau jauh) lebih banyak daripada yang menyatakan bahwa video reguler lebih efektif. Meskipun terdapat beberapa partisipan yang menyatakan bahwa video tradisional lebih efektif, jumlahnya relatif kecil. Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video VR dapat bersaing dengan atau bahkan mengungguli efektivitas video tradisional dalam meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Inggris. Implikasi dari temuan ini dapat digunakan untuk mendukung integrasi video VR dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

4.3 Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kedua format video memiliki kesan yang positif bagi peserta penelitian. Adapun demikian, dari hasil nilai siswa, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa yang

menggunakan video format VR lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan format video regular. Hal ini menunjukkan bahwa, VR video lebih efektif dalam meningkatkan nilai pemahaman siswa terhadap video Bahasa Inggris. Meskipun demikian, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih komperhensif untuk jumlah sample yang lebih besar dan penelitian yang lebih terkontrol.

Hal kedua yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah bahwa kedua format memang memiliki citra yang positif di mata siswa saat penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun demikian, hasil survey terutama yang menekankan pada aspek ketertarikan dan motivasi, dapat dikatakan bahwa format video VR (Virtual Reality) lebih unggul daripada format video biasa, walaupun angka perbedaannya masih sedikit.

Hal ketiga dari saran dan kesan yang diberikan siswa pada kuisioner yang diberikan di akhir kelas, dapat disimpulkan bahwa, mayoritas kesan yang diberikan terhadap penggunaan video VR dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah positif. Beberapa bahkan menyarankan agar teknologi ini digunakan lebih sering di ruangan kelas. Meskipun demikian, beberapa siswa mengeluhkan pusing dan mual saat menggunakan alatacamata VR yang diberikan. Beberapa juga menyarankan agar menambah alatacamata VR yang digunakan agar pembelajarannya lebih efektif.

Saran yang diberikan untuk peneliti setelah ini adalah agar menggunakan lebih banyak alat (kacamata VR) sesuai dengan jumlah siswa yang dijadikan sebagai objek penelitian, dan melakukan penelitian dengan lebih komperhensif, sehingga hasil penelitian dapat lebih akurat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. R. (2018). The Use of Technology in English Language Learning : A Literature Review. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*, 115 - 125.
- Amanullah, J. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Virtual Reality. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1 - 30.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gurgil, F. (2018). The Effect of Authentic Learning Approach in Social Studies Teaching on the Academic Success. *Univers Journal of Education Research*,

2061-2068.

- Hu-Au, E., & Lee, J. (2017). Virtual Reality in education: a tool for learning in the experience age. *International Journal of Innovation in Education*, 2015.
- Learning, P. f. (2007, October 22). *bettleforkids.org*. From *bettleforkids.org*: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj5h_aIwIz7AhUS6nMBHcfRCawQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fstatic.battelleforkids.org%2Fdocuments%2Fp21%2FP21_Framework_Brief.pdf&usg=AOvVaw1vfe2ASjXjgC98jJ9Jp4Ih
- Pack, A., Barrett, A., Liang, H., & Monteiro, D. V. (2020). University EAP students' perceptions of using a prototype virtual reality learning nevironment to learn with structure. *International Journal of Computer for Language Learning and Teaching*, 27 - 46.
- Pilgrim, M., & Pilgrim, J. (2016). The use of Virtual Reality tools in the reading language-arts classroom. *Texas Journal of Literature and Education*, 99 - 97.
- Riyanto, Y. (1996). Metodologi Penelitian suatu Tindakan Dasar. *SIC Surabaya*, 63.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, L. P., Suwastini, N. A., Dantes, R. G., Suprihatin, C. T., & Adnyani, K. K. (2021). Virtual Reality for Supporting Authentic Learning in 21st Century Language Classroom. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 132 - 141.

LAMPIRAN

Lesson Plan (VR)

Title: Exploring the World through Virtual Reality: English Language Learning

Objective: This lesson aims to enhance English language skills and cultural awareness through immersive virtual reality (VR) videos.

Level: Intermediate

Duration: 60 minutes

Materials:

- VR headset and compatible device
- Computer or smartphone with internet access
- Video platform with VR support (e.g., YouTube VR, Oculus Store, or dedicated VR language learning apps)

Procedure:

1. Introduction (5 minutes):
 - a. Greet the students and briefly explain the concept of virtual reality.
 - b. Discuss the benefits of using VR in language learning, such as cultural immersion, authentic contexts, and enhanced engagement.
2. Preparing for VR Experience (10 minutes):
 - a. Demonstrate how to properly wear and adjust the VR headset.
 - b. Provide instructions on operating the VR video platform, including navigation, playback controls, and search functions.
 - c. Ensure that all students have the necessary equipment and assist those who need help setting up.
3. Warm-up Activity: Virtual Travel (10 minutes):
 - a. Present a list of famous landmarks, cities, or tourist destinations around the world.
 - b. Each student selects one destination they would like to explore virtually.
 - c. In pairs or small groups, students discuss their chosen destinations, sharing basic information and reasons for their interest.
4. Vocabulary Pre-teaching (10 minutes):
 - a. Introduce a list of vocabulary words related to the chosen destinations (e.g., landmarks, cultural aspects, activities).
 - b. Provide definitions, examples, and pronunciation guidance for each vocabulary item.
 - c. Engage the students in activities like matching exercises, fill-in-the-blanks, or creating sentences using the new vocabulary.
5. VR Video Experience (20 minutes):
 - a. Each student wears the VR headset and accesses the VR video platform.
 - b. Students watch a series of pre-selected VR videos showcasing the chosen destinations.
 - c. Encourage students to pay attention to the cultural aspects, landmarks, and activities presented in the videos.

- d. Note: Ensure that the selected VR videos have English audio or subtitles to support language learning.
6. Post-VR Discussion (10 minutes):
 - a. After the VR experience, students share their observations and impressions of the virtual travel.
 - b. Facilitate a group discussion on cultural differences, similarities, and interesting facts about the visited destinations.
 - c. Encourage students to use the new vocabulary they learned during the lesson.
 7. Follow-up Activity: Reflection and Writing (5 minutes):
 - a. Ask students to reflect on their virtual travel experience and write a short paragraph describing their favorite part or the most surprising aspect of the journey.
 - b. Provide feedback and corrections on their writing, focusing on grammar, vocabulary usage, and clarity of expression.
 8. Conclusion (5 minutes):
 - a. Summarize the lesson and highlight the importance of using immersive technologies like VR in language learning.
 - b. Encourage students to explore VR language learning resources outside of the classroom to further enhance their language skills.

Note: Throughout the lesson, monitor students' progress, provide feedback, and address any technical difficulties or questions they may have.

Pertanyaan Kuisisioner

- 1 Pada skala 1 sampai 5, tentukan tingkat kepuasan anda dengan pengalaman menggunakan video untuk pembelajaran pemahaman bahasa inggris (english comprehension).

	1
	2
	3
	4
	5
2	Menurut anda, seberapa menarikkah pengalaman menggunakan video untuk pembelajaran pemahaman Bahasa Inggris?
	Sama sekali tidak menarik
	Cukup Menarik
	Lumayan Menarik
	Sangat Menarik
	Amat sangat Menarik
3	Apakah pengalaman menggunakan video meningkatkan pemahaman dan pengertian anda terkait dengan konten Bahasa Inggris?
	Ya, sangat membantu
	Ya, cukup membantu
	Tidak, tidak begitu membantu
	Tidak menggunakan
3	Apakah pengalaman menggunakan video memotivasi anda untuk belajar dan latihan pemahaman Bahasa Inggris?
	Ya, sangat memotivasi
	Ya, cukup memotivas
	Tidak, tidak begitu memotivasi
	Tidak menggunakan
4	Bagaimana anda membandingkan pengalaman menggunakan format video tradisional dengan video VR dalam hal meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Inggris anda?
	Video VR jauh lebih efektif
	Video VR cukup lebihefektif
	Kedua format sama-sama efektif
	Video tradisional cukup lebih efektif
	Video tradisional sangat lebih efektif
	Tidak menggunakan