

**DEVELOPING AUTHENTIC LEARNING HANDBOOK FOR ANIMALS  
OF NUSANTARA VIRTUAL REALITY APPLICATION FOR 7<sup>th</sup> GRADE  
STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL**

Oleh,

**I Dewa Ayu Ogik Vira Juspita Banjar, NIM 1612021022**

**English Language Education**

**ABSTRAK**

Pengamatan awal dilakukan untuk mengetahui pandangan guru dalam menggunakan aplikasi *Animals of Nusantara* di SMP N 3 Singaraja dan SMP Lab Undiksha sebagai sekolah Negeri dan Swasta di Bali Utara. Para guru menjelaskan bahwa mereka familiar dengan *Virtual Reality* dan ingin menggunakannya dalam pembelajaran. Terlepas dari keunggulan aplikasi *Animals of Nusantara*, guru ternyata menghadapi empat kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi sebuah dasar untuk mengembangkan sebuah buku pegangan berjudul *Virtual Reality for English Learning* untuk memenuhi kebutuhan guru terhadap informasi mengenai media yang autentik, tutorial dalam menggunakan aplikasi *Animals of Nusantara*, dan desain aktivitas pembelajaran yang bermakna. Penelitian ini menggunakan Desain dan Pengembangan dengan mengikuti ADDIE model. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *interview guide*, *syllabus checklist*, *blueprint*, dan *expert judgments' evaluation sheet*, data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku pegangan yang dikembangkan telah memenuhi ekspektasi guru dan telah dinilai sebagai buku pegangan yang sangat baik untuk membantu guru dalam mengajar Bahasa Inggris. Dengan dikembangkannya buku pegangan ini, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang autentik di kelas dengan menggunakan aplikasi *Animals of Nusantara*.

Kata Kunci: Pembelajaran Autentik, Buku Pegangan, *Virtual Reality*, Siswa Sekolah Menengah Pertama

**DEVELOPING AUTHENTIC LEARNING HANDBOOK FOR ANIMALS  
OF NUSANTARA VIRTUAL REALITY APPLICATION FOR 7<sup>th</sup> GRADE  
STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL**

**By,**

**I Dewa Ayu Ogik Vira Juspita Banjar, NIM 1612021022**

**English Language Education**

**ABSTRACT**

Preliminary observation and interviews were conducted to disclose the teachers' views on the use of Animals of Nusantara VR application implemented in SMP N 3 Singaraja and SMP Lab Undiksha as the representative of public and private schools in the North of Bali. They mentioned being somewhat familiar with the VR application and willing to use it in the teaching and learning process. Despite the positive learning supports provided by the VR application, the teachers also admitted facing four problems in implementing this authentic learning media. This situation leads to develop Virtual Reality for English Learning handbook to fulfill teachers' needs on sufficient information about authentic media, tutorials on using Animals of Nusantara VR application, and meaningful learning activities idea. The development of the handbook was conducted in Design and Development (DnD) research by following the ADDIE model. Instruments used include interview guide, syllabus checklist, blueprint, and expert judgments' evaluation sheet, and gathered data were analyzed qualitatively and quantitatively. As a result, this handbook was fulfilled the teachers' expectation judged as excellent media to assist teachers in teaching English. By the development of this handbook, the teachers are suggested to use this handbook to implement authentic learning in the class using Animals of Nusantara VR application.

**Keywords:** Authentic Learning, Handbook, Virtual Reality, Secondary Students