

DEVELOPING VIRTUAL REALITY-BASED ENGLISH LEARNING MATERIALS FOR VIII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN THE INDONESIAN CONTEXT

Oleh

I Komang Agus Putra Adi Permana, NIM 1612021007

English Language Education

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dengan observasi awal untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi didalam kelas. Hasil menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan teknologi untuk mengajar Bahasa Inggris di dalam kelas dimana siswa generasi sekarang adalah siswa generasi *Alpha*. Media konvensional yang digunakan guru tidak membuat murid termotivasi dalam proses pembelajaran. Generasi *Alpha* adalah generasi yang belajar menggunakan *visual* atau gambar. Situasi tersebut mengarah ke pengembangan materi berbasis *Virtual Reality* yang berbentuk sebuah aplikasi untuk memenuhi kebutuhan Siswa dan Guru akan sebuah media yang layak didalam proses belajar dan mengajar. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode DnD atau *Design and Development* dan model ADDIE. Silabus ceklis, cetak biru dan lembar penilaian para ahli adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Seluruh instrumen dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya, aplikasi terkategori sebagai aplikasi yang sangat bagus dan berhasil memenuhi ekspektasi guru dan para ahli dalam situasi belajar dan mengajar Bahasa Inggris. Para murid memberikan respon yang positif. Dari pengembangan aplikasi ini, guru dan murid diharapkan menggunakan aplikasi ini secara teratur dan bertahap untuk membuat efeknya terlihat

Kata Kunci: *Virtual Reality*, Material, Siswa Kelas VIII

DEVELOPING VIRTUAL REALITY-BASED ENGLISH LEARNING MATERIALS FOR VIII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN THE INDONESIAN CONTEXT

By

I Komang Agus Putra Adi Permana, NIM 1612021007

English Language Education

ABSTRACT

This study started with preliminary observation that was conducted to know how teachers used technology in class. It showed that teacher rarely used technology to teach English in class whereas today's generation is Alpha Generation. Conventional media which used by teachers doesn't make students to motivate in learning process. Alpha generation is visual learner who like to learn visually. This situation leads to develop VR-Based Materials in form of Application to fulfil teachers and students' needs on sufficient media in teaching and learning process. The development of the application was conducted in Design and Development (DnD) research by following the ADDIE model. Syllabus checklist, application's blueprint, and expert judgments' sheet are the instruments used in this study. All of the instruments and gathered data were analysed qualitatively and quantitatively. As a result, The application was fulfilled the teachers and expert judges' expectation by judged the application as an excellent media teaching and learning English language. Students give positive responses toward the application. By the development of this application, the teachers and the students are suggested to use this application gradually to make the effects come out.

Keywords: Virtual Reality, Materials, VIII Grade Students