

**THE EFFECT OF VIRTUAL REALITY-BASED ENGLISH LEARNING
ACTIVITIES TOWARDS 10TH GRADE STUDENTS' ENGLISH
LEARNING ACHIEVEMENT IN SMA NEGERI 4 SINGARAJA**

OLEH

KEVIN MARION SEPANG, NIM 1412021166

Foreign Language Department

ABSTRACT

The teaching or instructional media in education also changed nowadays. The growth of technology in Industrial Revolution 4.0 affects the instructional media to new, emerging, innovative and attractive ways. One of them, Virtual Reality is one form of the evolution in instructional media. The researcher conducted an experiment of using Virtual Reality as instructional media in form of Virtual Reality-based activities especially in learning English in form of writing skill. This research had two purposes, namely (1) to determine whether there is an effect of Virtual Reality-based English learning activities towards 10th grade students' English learning achievement in SMA N 4 Singaraja, (2) to find out how VR-based English learning activities affects 10th grade students' English learning achievement in form of writing skill. The research design used in this study was explanatory sequential mixed methods design. The population was 10th grade students' of SMA N 4 Singaraja. The result of qualitative data analysis showed that there is an effect of Virtual Reality-based English learning activities towards 10th grade students' English learning achievement in SMA N 4 Singaraja. The Effect Size of this quantitative research is in range on low effect size. The result of qualitative data showed that there were strengths and weaknesses of using VR-based English learning activities that affects the result of quantitative data of the 10th grade students' English learning achievement in SMA N 4 Singaraja in form of writing skill.

Keywords: Virtual Reality, English Achievement

**THE EFFECT OF VIRTUAL REALITY-BASED ENGLISH LEARNING
ACTIVITIES TOWARDS 10TH GRADE STUDENTS' ENGLISH
LEARNING ACHIEVEMENT IN SMA NEGERI 4 SINGARAJA**

OLEH

KEVIN MARION SEPANG, NIM 1412021166

Foreign Language Department

ABSTRAK

Perkembangan media ajar atau media instruksional di dunia edukasi berubah di masa ini. Perkembangan teknologi di Revolusi INdustri 4.0 memberi efek kepada media ajar menuju sesuatu cara yang baru muncul, inovatif dan atraktif. Salah satunya adalah *Virtual Reality* yang menjadi salah satu revolusi di dunia media instruksional. Peneliti studi ini mengadakan sebuah percobaan dengan menggunakan *Virtual Reality* sebagai media instruksional dalam bentuk aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Virtual Reality* dalam belajar Bahasa Inggris dalam kemampuan menulis Bahasa Inggris. Penelitian ini mempunyai dua tujuan, yaitu (1) untuk mengetahui apakah adanya efek dalam penggunaan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Virtual Reality* terhadap pencapaian belajar Bahasa Inggris siswa kelas 10 di SMA N 4 Singaraja, (2) untuk mengetahui bagaimana aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Virtual Reality* terhadap pencapaian belajar Bahasa Inggris siswa kelas 10 di SMA N 4 Singaraja dalam bentuk kemampuan menulis bahasa Inggris. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah metode campuran model *sequential explanatory*. Populasinya berasal dari siswa kelas 10 di SMA N 4 Singaraja. Hasil dari analisis data qualitative adalah adanya efek dalam penggunaan penggunaan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Virtual Reality* terhadap pencapaian belajar Bahasa Inggris siswa kelas 10 di SMA N 4 Singaraja. *Effect Size* dalam penelitian quantitative ini digolongkan dalam *Effect Size* yang rendah. Hasil dari analisis data kuantitatif adalah adanya kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Virtual Reality* yang memberi efek kepada *Reality* terhadap pencapaian belajar Bahasa Inggris siswa kelas 10 di SMA N 4 Singaraja dalam bentuk kemampuan menulis bahasa Inggris.

Kata kunci: Virtual Reality, Pencapaian Belajar Bahasa Inggris