PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SMA KELAS X PADA MATERI RECOUNT TEXT.

TESIS

OLEH

YULIANA EMI

F2151231007

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SMA KELAS X PADA MATERI RECOUNT TEXT

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

OLEH:

YULIANA EMI

NIM. F2151231007

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SMA KELAS X PADA MATERI RECOUNT TEXT

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis

YULIANA EMI

NIM. F2151231007

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol	Urai Salam M. Call., Ph. D
NIP. 198004212005012003	NIP. 19700111 998031001

Disahkan, Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan

Dr. Venny Karolina, M.A. Tesol

NIP. 198004212005012003

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA SMA KELAS X PADA MATERI RECOUNT TEXT

Tanggung Jawab Yuridis

YULIANA EMI

NIM. F2151231007

Disahkan,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol	Urai Salam M. Call., Ph. D
NIP. 198004212005012003	NIP. 197001[illegible]998031001
Penguji I	**Penguji II**
Dr. Haratua Tiur Maria S., M.Pd	Dr. Afandi, M.Pd
NIP. 196702221991012001	NIP. 198705282008121002

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP. 198004212005012003

Lulus Ujian : 5 Juni 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA SMA KELAS X PADA MATERI RECOUNT TEXT.

Tanggung Jawab Yuridis

YULIANA EMI

F2151231007

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol	Urai Salam M. Call., Ph. D
NIP. 198004212005012003	NIP. 197001111998031001

Disahkan Oleh,
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T,M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal :05 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : YULIANA EMI

NIM : F2151231007

Jurusan/ Prodi : Ilmu Pendidikan/Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juni 2025



Yuliana Emi

F2151231007

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "*Penerapan Virtual Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Kemampuan Berbicara Siswa SMA Kelas X Pada Materi Recount Text*." Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas media *Virtual Reality* dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Recount Text* . Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama penyusunan dan penyampaian tesis ini.
2. Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL, selaku dosen pembimbing pertama, atas kesabaran, bimbingan, masukan, serta arahannya yang sangat berarti dalam setiap tahap penyusunan tesis ini.

3. Urai Salam, M.CALL., Ph.D, selaku dosen pembimbing kedua, atas saran, masukan yang membangun, serta dukungan yang luar biasa selama proses penulisan tesis ini.
4. Dr. Haratua Tiur Maria S., M.Pd, selaku dosen penguji pertama, atas waktu, pemikiran, dan arahannya yang sangat berharga selama proses evaluasi tesis ini.
5. Dr. Afandi, M.Pd, selaku dosen penguji kedua, atas kritik, saran, dan keahliannya yang sangat membantu dalam penyempurnaan penelitian ini.
6. Suafri Efendi, S.Pd, selaku Staf Akademik Program Magister Teknologi Pendidikan, atas bantuan administrasi dan dukungannya selama masa studi penulis.
7. Semua rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura TA 2023/2024 yang memberikan semangat dan dukungannya.
8. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam penyusunan tesis ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak, keluarga besar SMA AMKUR Pemangkat dan SMA AMKUR Sungai Pinyuh atas dukungan dan izin yang telah diberikan, sehingga pengumpulan data untuk penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Terima kasih kepada Pimpinan umum KFS anggota dewan KFS dan seluruh anggota Kongregasi KFS yang ada di Indonesia . Sr.Anccila dan para suster di Van Etten – Leur (Nederlands).

Ibu Felicia Adinatha, Bodhi, Francine, Judith , Rexi , Jasmine dan keluarga saya , terima kasih atas doa dan dukungan yang tiada henti.

Akhir kata, penulis berharap bahwa tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam tesis ini, oleh karena itu penulis dengan tulus membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini.

Pontianak, Juni 2025

Penulis,



Yuliana Emi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran Virtual Reality dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara siswa SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh kelas X pada materi *Recount Text*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 109 siswa kelas X dari dua SMA swasta di Kalimantan Barat, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi tes kosakata, tes berbicara. Teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon, Mann-Whitney U, Uji Ngain dan effect size Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata pada kelas eksperimen ($p = 0.000$; $d = 0.8006$) dan kemampuan berbicara ($p = 0.000$; $d = 0.7416$) dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan Virtual Reality terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa media imersif berbasis teknologi dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan bahasa secara kontekstual.

Kata kunci: Virtual Reality, penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, pembelajaran Bahasa Inggris, kuasi-eksperimen

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using Virtual Reality (VR) as a learning medium in improving vocabulary mastery and speaking skills among tenth-grade students at SMA Amkur Pemangkat and SMA Amkur Sungai Pinyuh on the topic of Recount Text. The research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 109 tenth-grade students from two private high schools in West Kalimantan, selected through purposive sampling. The research instruments included a vocabulary test and a speaking test. Data were analyzed using the Wilcoxon test, Mann-Whitney U test, normalized gain (N-gain), and Cohen's d effect size. The results showed significant improvement in vocabulary mastery ($p = 0.000$; $d = 0.8006$) and speaking skills ($p = 0.000$; $d = 0.7416$) in the experimental group compared to the control group. The use of Virtual Reality was proven to contribute positively to students' English learning outcomes. This study implies that immersive, technology-based media can be effectively integrated into English language teaching to enhance students' contextual language skills.

Keywords*: Virtual Reality, vocabulary mastery, speaking skills, English language learning, quasi-experimental.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah **1**
B. Rumusan Masalah **7**
C. Tujuan Penelitian **7**
D. Manfaat Penelitian **8**
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional Variabel **10**
BAB II KAJIAN TEORI **13**
A. Kajian Teori **13**
B. Hipotesis dan Teori Pendukung **41**
C. Penelitian Terdahulu **46**
D. Kerangka Berpikir: Pemanfaatan Realitas Virtual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris **48**
BAB III METODE PENELITIAN **49**
A. Desain Penelitian **49**
B. Definisi Operasional Variabel **50**
C. Populasi dan Sampel **51**
D. Teknik Pengumpulan Data **53**
E. Validasi Instrumen **61**
F. Analisis Data **73**
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **80**
A. Hasil Penelitian **80**
B. Pembahasan **92**
BAB V PENUTUP **97**
A. Kesimpulan **97**
B. Saran **99**
DAFTAR PUSTAKA **102**
LAMPIRAN **111**

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Klasifikasi Soal Vocabulary: Recognition dan Cakupan Kognitif C1–C2 55
Tabel 3. 2 Klasifikasi 10 Butir Soal Uraian Vocabulary Berdasarkan Jenis Kosakata dan Ranah Kognitif. 56
Tabel 3. 3 Rubrik penilaian keterampilan berbicara. 61
Tabel 3. 4 Validasi ahli media virtual reality 63
Tabel 3. 5 Validasi ahli materi recount text..... 67
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Koefisien Korelasi Butir Soal Pilihan Ganda Berdasarkan Interpretasi Kategori Korelasi..... 70
Tabel 3. 7 Hasil Uji Kualitas 10 Butir Soal Uraian Berdasarkan Interpretasi Koefisien Korelasi 73
Tabel 3. 8 Kategori N-Gain Score (Hake, 1999) 78
Tabel 4. 1 Hasil Deskritif 80
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas 81
Tabel 4. 3 Uji Wilcoxon 82
Tabel 4. 4 Hasil Uji NGain 84
Tabel 4. 5 Uji Mann whitney U 85
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif 87
Tabel 4. 7 Uji Normalitas 88
Tabel 4. 8 Uji Wilcoxon 89
Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain 89
Tabel 4. 10 Hasil Uji Mann Whitney U 91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 MATERI RECOUNT TEXT 111
Lampiran 2 MODUL AJAR DAN LKPD 114
Lampiran 3 RUBRIK PENILAIAN SPEAKING 160
Lampiran 4 Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara 160
Lampiran 5 Identitas Validator 161
Lampiran 6 LEMBAR VALIDASI 162
Lampiran 7 SURAT IJIN PENELITIAN DAN SELESAI PENELITIAN 181
Lampiran 8 DOKUMENTASI 186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah melalui berbagai kebijakan pendidikan telah mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya tercantum dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi seperti Virtual Reality menjadi salah satu inovasi yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Virtual Reality memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, penguasaan kosakata, dan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris, khususnya dalam materi *Recount Text* Radianti dkk., (2020).

Kemampuan berbicara (speaking skills) dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai oleh siswa, terutama di era globalisasi yang menuntut keterampilan komunikasi lintas budaya. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam lingkungan akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari- hari, baik untuk kepentingan profesional maupun sosial. Sebagai keterampilan yang kompleks, berbicara mengharuskan individu untuk memproses informasi dengan cepat dan responsif. Richards, (2008) menekankan bahwa berbicara merupakan proses

dinamis dan kontekstual yang melibatkan produksi ujaran yang bermakna dalam interaksi sosial. Siswa di tingkat SMA diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam percakapan menggunakan Bahasa Inggris, tetapi kenyataannya, banyak dari mereka masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide dengan jelas dan percaya diri (Gilakjani, 2017; Wahyuni, 2013).

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa adalah keterbatasan penggunaan teknologi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Pembelajaran bahasa di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis, yang kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara langsung (Gilakjani, 2017; Yunus dkk., 2013). Integrasi teknologi Virtual Reality dalam pendidikan menawarkan solusi potensial untuk mengatasi permasalahan ini. Teknologi Virtual Reality dapat menciptakan lingkungan belajar yang imersif, memungkinkan siswa mengalami situasi nyata yang mendukung latihan berbicara dalam konteks sosial yang lebih realistis (Chen, 2016; Parmaxi, 2023).

Virtual Reality telah diakui sebagai salah satu teknologi inovatif yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan dan pelatihan (Parmaxi dkk., 2017).

Penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengalaman yang sebelumnya sulit diakses, seperti menjelajahi lokasi yang jauh atau mengalami simulasi skenario dunia nyata. Meskipun banyak penelitian telah menunjukkan

dampak positif dari Virtual Reality dalam pembelajaran, masih terdapat kendala dalam penerapannya, seperti kebutuhan keterampilan teknis yang tinggi dan biaya perangkat yang relatif mahal (Parmaxi dkk., 2017).

Kajian akademik terus berkembang untuk mengeksplorasi bagaimana Virtual Reality dapat mendukung program pembelajaran dan pelatihan (Barbour & Reeves, 2009; Dalgarno & Lee, 2010; Ershow, dkk., 2011; Merchant dkk., 2014). Namun, tinjauan terbaru yang berfokus secara khusus pada peran Virtual Reality dalam pembelajaran bahasa masih terbatas. Merchant, dkk., (2014).

Pentingnya mempertimbangkan prinsip desain instruksional dalam mengembangkan pembelajaran berbasis Virtual Reality agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa. Dengan pesatnya perkembangan teknologi Virtual Reality, penting bagi para peneliti untuk terus memperbarui kajian akademik guna memahami bagaimana teknologi ini dapat berdampak pada pembelajaran siswa.

Mengingat semakin meningkatnya minat terhadap pemanfaatan Virtual Reality dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penelitian ini menjadi relevan bagi para akademisi dan praktisi pendidikan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh para peneliti dari Pennsylvania State University, Amerika Serikat. Legault dkk., (2019) mengeksplorasi potensi Virtual Reality dalam pembelajaran bahasa asing dengan tidak hanya memanfaatkan video Virtual Reality 360 dan headset Virtual Reality, tetapi juga dengan menggunakan perangkat genggam Virtual Rreality. Virtual

Reality 360 adalah media video atau gambar panorama yang memungkinkan pengguna melihat ke segala arah (360 derajat), biasanya melalui layar ponsel atau computer namun pada umumnya dengan menggunakan layar komputer pengguna hanya dapat melihat sekeliling, tetapi tidak bisa berinteraksi dengan objek secara langsung atau pasif. Headset Virtual Reality adalah perangkat yang dikenakan di kepala yang menampilkan dunia virtual tiga dimensi (3D) yang interaktif dan imersif. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk bergerak, berinteraksi dengan objek, dan menjelajahi lingkungan virtual secara realistis melalui pelacak gerakan. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Virtual Reality imersif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata, dibandingkan dengan metode konvensional seperti *Word-Word Association* (WWA). Metode WWA menggunakan bahan ajar berbasis kertas, di mana siswa diminta untuk mengaitkan atau memasangkan dua kata yang saling berhubungan secara makna atau penggunaan, seperti *travel* → *journey*, *happy* → *joyful*, dan *doctor* → *hospital* (Fitzpatrick & Thwaites, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata melalui Virtual Reality dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan pendekatan tradisional.

Chen & Yuan (2025) menemukan bahwa kelompok yang belajar dengan Virtual Reality mengalami peningkatan skor pembelajaran kosakata sebesar 92,80%, sementara kelompok pembelajaran tradisional hanya mencapai 57,64%. Selain itu, kelompok Virtual Reality menunjukkan tingkat retensi kosakata yang lebih tinggi dua minggu setelah sesi pembelajaran.

Dalam studi oleh Çelik & Baturay (2024), penggunaan teknologi metaverse dalam pembelajaran kosakata bahasa kedua (L2) menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan metode tradisional.

Dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis tegnologi, kedua sekolah SMA Amkur Pemangkat Dan SMA Amkur Sungai Pinyuh telah dilengkapi fasilitas penunjangyaitu laboratorium komputer, IPA, akses internet yang memadai , 10 buah media Virtual Reality Headset(Di SMA Amkur Pemangkat) dan seluruh peserta didik di kedua sekolah memiliki telepon gengam (HP) yang dapat membantu terlaksananya kegitan pembelajaran khususnya pada materi Recount Text. Recount Text merupakan jenis teks yang digunakan untuk menceritakan pengalaman masa lalu, yang menuntut siswa untuk mengomunikasikan pengalaman mereka secara verbal. Dengan adanya Virtual Reality, siswa dapat terlibat dalam simulasi situasi nyata, yang membantu mereka dalam menyusun dan menyampaikan cerita secara lebih alami.

Virtual Reality dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar Handayani, (2023). Virtual Reality menciptakan lingkungan belajar yang visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Pengalaman belajar yang imersif melalui Virtual Reality juga dapat meningkatkan ketertarikan dan membuat pembelajaran terasa lebih nyata dan bermakna Radianti dkk., (2020).

Oleh karena itu, Virtual Reality bermanfaat untuk pembelajaran

berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti mengeksplor apakah Virtual Reality efektif dalam pembelajaran, khusunya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Kalimantan Barat yaitu SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, teknologi Virtual Reality memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan kontekstual, sehingga diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa. Virtual Reality memungkinkan siswa untuk mempelajari kosakata baru dalam lingkungan visual yang kaya dan realistis, yang membantu pemahaman makna dan penggunaan kosakata secara lebih natural (Feyzioglu, 2019). Selain itu, pembelajaran berbasis Virtual Reality yang melibatkan berbagai indra dapat meningkatkan retensi memori siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari (Godwin-Jones, 2017).

Interaksi langsung siswa dengan objek dan lingkungan virtual yang relevan juga memperkuat asosiasi antara kata dan maknanya, sehingga memperdalam pemahaman kosakata dalam konteks nyata (Küçük, S., & Demirbilek, 2020). Bahkan untuk kosakata yang bersifat abstrak atau sulit divisualisasikan, Virtual Reality dapat menghadirkan representasi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Lanier, 2017). Dengan demikian,

penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara melalui simulasi situasi komunikasi yang mendekati dunia nyata.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi metode pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan Virtual Reality secara signifikan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh pada materi Recount Text?
2. Apakah penerapan Virtual Reality dapat secara signifikan efektif meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Suangai pinyuh pada materi Recount Text?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas penggunaan Virtual Reality dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh pada materi *Recount Text*.

2. Mengetahui efektivitas penerapan Virtual Reality dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas X SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh pada materi *Recount Text*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan literatur tentang penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Beberapa teori yang mendukung penelitian ini antara lain:

a) Teori Konstruktivis Piaget, (1976) Virtual Reality menciptakan lingkungan belajar interaktif yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata.
b) Teori Pembelajaran Kontekstual Johnson, (2002) Virtual Reality menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris secara lebih mendalam.
c) Teori Dual Coding Paivio, (1986) , Penggunaan visual dan verbal melalui Virtual Reality memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif, meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru : Penelitian ini memberikan panduan bagi guru dalam menggunakan Virtual Reality sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan Virtual Reality untuk

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan kosakata. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

b) Bagi Siswa : Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui penggunaan Virtual Reality. Mereka dapat berlatih berbicara dalam Bahasa Inggris dalam lingkungan virtual yang realistis, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan berbicara secara lebih cepat dan efisien, penguasaan kosakata juga akan meningkat karena mereka termotivasi karena dapat berhadapan langsung dengan konteks yang autentik dan visual.

c) Bagi Sekolah : Penerapan Virtual Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, terutama dalam hal penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat menjadi inovasi yang membedakan sekolah dalam menawarkan metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan era digital.

d) Bagi Peneliti Lain : Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan teknologi Virtual Reality dalam pendidikan, khususnya di bidang pembelajaran bahasa. Peneliti lain juga dapat memperluas penelitian ini dengan mengembangkan aspek-aspek lain dari pembelajaran yang dapat

dioptimalkan melalui Virtual Reality, seperti keterampilan membaca atau menulis.

Penelitian ini berupaya memberikan kontribusi teoritis melalui penerapan teori- teori pembelajaran dalam konteks teknologi Virtual Reality dan manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, serta peneliti lainnya. Dengan memanfaatkan Virtual Reality, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berpotensi mendorong penggunaan teknologi yang lebih inovatif di ruang kelas serta menginspirasi lebih banyak penelitian di masa depan terkait teknologi dalam pendidikan.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berfokus pada penerapan teknologi Virtual Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata (*Vocabulary*) dan Kemampuan berbicara (*Speaking*) siswa kelas X di SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh pada materi *Recount Text*.

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Subjek Penelitian

   Penelitian ini melibatkan siswa kelas X SMA Amkur Pemangkat dan kelas X SMA Amkur Sungai Pinyuh. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berbicara,pengembangan kosakata dalam Bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks *Recount Text*. Jumlah siswa yang terlibat dalam

penelitian adalah sebanyak 109 siswa yang terdiri dari kelompok eksperimen 55 siswa yang menggunakan Virtual Reality dan kelompok kontrol 54 siswa tanpa menggunakan Virtual Reality.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah penggunaan teknologi Virtual Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Virtual Reality digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif dan interaktif.

2. Materi Penelitian

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Recount Text. Recount Text adalah teks yang memiliki tujuan utama untuk menceritakan kembali pengalaman atau peristiwa masa lalu dalam urutan waktu yang terstruktur. Pardiyono (2007, dikutip dari Handayani, 2023)mendefinisikan Recount Text sebagai teks yang digunakan untuk menyampaikan peristiwa masa lalu kepada pembaca atau pendengar.

Anderson & Anderson, (2002) menambahkan bahwa Recount Text mendeskripsikan serangkaian kejadian di masa lalu secara kronologis, menjadikannya relevan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Derewianka,(2003) menekankan bahwa Recount Text bertujuan untuk mendokumentasikan dan menggambarkan pengalaman masa lalu dengan cara yang runtut dan sistematis. Dalam penelitian ini, Recount Text yang digunakan berfokus pada pengalaman pribadi siswa, seperti pengalaman

liburan atau kunjungan ke tempat wisata, yang dituangkan secara lisan dan tulisan. Materi ini diajarkan kepada siswa kelas X (sepuluh) SMA Amkur Pemangkat dan SMA Amkur Sungai Pinyuh.