Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia
Vol. 8, No. 3, Desember-Maret, hlm. 483-503
p-ISSN: 2615-4935, e-ISSN: 2615-4943

Diterbitkan oleh:
unindra
universitas indraprasta pgri

Keefektifan Penggunaan Media *Virtual Reality* dan Media Aplikasi Interaktif dalam Keterampilan Melisankan Teks Anekdot Peserta Didik Kelas X SMA

Muhammad Jahfal[1)], Diyamon Prasandha[2)]
Universitas Negeri Semarang
Kampus UNNES Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

jahfalhanan@students.unnes.ac.id[1)], diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id[2)]

Abstrak

Penelitian ini mengangkat permasalahan keefektifan media *virtual reality* dan media aplikasi interaktif terhadap pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot pada peserta didik kelas X SMA dengan metode eksperimen (*one group pretest and posttest design*). Seluruh peserta didik kelas X menjadi subjek penelitian ini, dengan peserta didik kelas X-9 dan kelas X-10 yang dipilih sebagai sampel melalui teknik *purposive sampling.* Adapun tujuan penelitian ini adalah mengukur keefektifan penggunaan media *virtual reality* dan media aplikasi interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Dalam penelitian ini, media *virtual reality* dan media aplikasi interaktif sebagai variabel bebas, sedangkan keterampilan melisankan teks anekdot sebagai variabel terikat. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*, dan analisis data dilakukan dengan uji t menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media VR lebih efektif dibandingkan media aplikasi interkatif. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05) yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya, uji *independent sample t-test* pada data *post-test* kedua kelas memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,020 (<0,05) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Nilai N-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,32 (kategori sedang) dan pada kelas kontrol sebesar 0,27 (kategori rendah). Berdasarkan hasil analisis menghasilkan analisa berupa penggunaan media VR lebih efektif daripada media aplikasi interaktif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot.

Kata kunci: keefektifan pembelajaran, *virtual reality*, aplikasi interaktif, keterampilan berbicara, teks anekdot, eksperimen.

Abstract

This study examines the effectiveness of virtual reality and interactive applications in teaching 10th-grade high school students the skill of reciting anecdotal texts, using an experimental design (one-group pretest-posttest design). All 10th-grade students served as the study's subjects, with students from classes X-9 and X-10 selected as the sample through purposive sampling. The objective of this study is to measure the effectiveness of using virtual reality media and interactive application media in improving students' speaking skills. In this study, virtual reality media and interactive application media serve as independent variables, while the skill of reciting anecdotal texts serves as the dependent variable. Data were collected through pre-tests and post-tests, and data analysis was conducted using a t-test with SPSS 23. The results of the study indicate that the use of VR media is more effective than interactive application media. The results of the paired-sample t-test on the experimental and control classes showed a significance value (2-tailed) of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the pre-test and post-test. Furthermore, the independent-sample t-test on the post-test data of both classes yielded a significance value (two-tailed) of 0.020 (<0.05), indicating a significant effect. The N-gain score for the experimental group was 0.32 (moderate

Creative Commons Attribution-
NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

category) and for the control group was 0.27 (low category). The results of the analysis indicate that the use of VR media is more effective than interactive applications in improving the skill of reading anecdotal texts aloud.

Keywords: *learning effectiveness, virtual reality, interactive application, speaking skills, anecdotal texts, experiments..*

PENDAHULUAN

Penggunaan literasi digital dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran berbahasa. Literasi digital membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan (Sugiarto, Martono, & Priyadi, 2024). Saat ini, pembelajaran di sekolah sebagian besar masih menggunakan media konvensional, seperti membaca salindia yang menyebabkan peserta didik pasif dalam proses belajar. Guru perlu menggunakan media yang dianggap tepat untuk pembelajaran tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang kurang menarik, tentunya akan membuat peserta didik menjadi jenuh (Prasetya et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara mereka, salah satunya adalah media digital. Dalam hal ini, inovasi teknologi telah membuka kemungkinan baru untuk belajar (Feridun & Bayraktar, 2024).

Dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X, tidak ada ketercapaian pembelajaran terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik, hanya ada pembacaan presentasi. Saat berbicara, peserta didik hanya membaca dengan nada datar, gestur tubuh dan ekspresi wajah yang biasa saja, serta teknik-teknik berbicara lainnya yang terabaikan. Pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot seharusnya diimbangi dengan penggunaan media ajar agar ketercapaian belajar peserta didik terpenuhi. Ketercapaian pembelajaran perlu ditunjang dengan adanya inovasi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik yang tumbuh dengan globalisasi akan terpengaruh oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang (Clark, 2024). Dimana kondisi lingkungan semakin terhubung dengan berbagai aspek termasuk teknologi, Peserta didik cenderung lebih menyukai belajar melalui media berbantuan teknologi. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran yang efektif (berbantuan media digital) sangat membantu proses pembelajaran. Menurut Walsh dkk., (2023), suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti mengujicobakan media ajar berupa media *virtual reality* dan media aplikasi interaktif.

Dalam hal ini selaras dengan pernyataan Feridun & Bayraktar (2024), bahwa inovasi teknologi telah membuka kemungkinan baru untuk belajar. Dengan berbantuan teknologi berupa media pembelajaran, peneliti menggunakan media VR dan aplikasi interaktif. Menurut Neelakantam & Pant (2017: 1) *Virtual reality* adalah teknologi yang menggabungkan berbagai perangkat keras untuk menciptakan simulasi lingkungan tiga dimensi yang imersif. Biasanya, lingkungan virtual ini meniru dunia nyata dan dilengkapi dengan pengaturan tiga dimensi,

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

suara, serta alat untuk memungkinkan pengguna berinteraksi. Berbeda dengan VR, aplikasi interaktif adalah media yang dirancang khusus untuk memungkinkan pengguna berinteraksi di dalamnya dalam bentuk aplikasi (Ariandini & Ramly, 2023). Peneliti menggunakan aplikasi hasil *smart apps creator* 3.0.

Berdasarkan uraian penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini fokus pada upaya meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan media VR dan aplikasi interaktif. Peneliti juga membatasi penelitian ini bagi peserta didik kelas X SMA.

Penggunaan media pembelajaran *virtual reality* dan aplikasi interaktif dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh visualisai cara berbicara dengan baik sehingga memiliki keterampilan yang mewadahi. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik tidak lagi mengalami kebingungan dalam implementasi teknik berbicara. Selain itu, peserta didik juga tidak lagi mengalami kekurangan referensi dalam berbicara. Dengan adanya penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran inovatif dan efektif yang meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di tingkat SMA, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen semu. Desain yang diterapkan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu pengimplementasian treatment berupa proses pembelajaran yang menggunakan media VR dan aplikasi interaktif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan September 2024. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dan sampelnya adalah peserta didik kelas X-9 yang berjumlah 36 peserta didik dan kelas X 10 yang berjumlah 35 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dan aplikasi interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dibandingkan. Peneliti menggunakan pengukuran tes menggunakan telaah empiris, bukan membuat soal sendiri. Tes dalam penelitian ini mengacu pada telaah empiris oleh Harris (1969: 84), beberapa indikator utama yang dapat digunakan, meliputi: (1) kelancaran atau kefasihan dalam berbicara; (2) ketepatan dalam pemilihan kata; (3) kebahasaan; (4) unsur logis; (5) pengucapan. Berikut penilaian tabel dan kuesioner penilaian kinerja EPI:

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Tabel 1 Penilaian Keterampilan Berbicara

No.	Aspek Berbicara	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kelancaran atau kefasihan dalam berbicara					
2.	Ketepatan dalam pemilihan kata					
3.	Kebahasaan					
4.	Unsur logis					
5.	Pengucapan					

Menurut Djumingin (2017: 596), data kinerja peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{NA} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Total nilai yang diraih oleh peserta didik diperoleh dari hasil tes yang telah dilaksanakan, sedangkan nilai maksimal ditentukan berdasarkan jumlah indikator yang dinilai. Setiap indikator memiliki skala peringkat yang berkisar antara 1 hingga 5. Dengan total 5 indikator, nilai maksimal yang dapat dicapai oleh siswa untuk semua indikator adalah 25.

Pada penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji t berupa *paired sampel t-test*, *independent sample t-test* dan *N-gain* menggunakan program SPSS versi 23. Uji prasyarat untuk mengecek apakah data terdistribusi secara normal dan homogen. Sedangkan uji-t dan *N-gain* digunakan untuk mengukur keefektifan kedua media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian ini, contoh tampilan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dan aplikasi interaktif untuk materi teks anekdot ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License



Gambar 1. Tampilan Media *Virtual Reality*



Gambar 2. Tampilan Media Aplikasi Interaktif

Penelitian ini menggunakan data *pre-test* dan *post-test*. Keefektifan media ini terlihat dari peningkatan hasil tes peserta didik, yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* serta rata-rata nilai *post-test* pada kedua kelas. Berikut ini adalah rekapitulasi data setelah penerapan media pembelajaran:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Data

Nama Statistik	**Kelas**			
	Eksperimen		**Kontrol**	
N	36	36	34	34
XMax	92	96	92	92
XMin	68	72	64	68
Rata-rata	78	85	72	81
Standar Deviasi	23.79776	26.0816	24.07627	25.15784

Berdasarkan tabel tersebut terlihat nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 76, sementara nilai rata-rata *post-test* eksperimen mencapai 84, yang menunjukkan peningkatan sebesar 8. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pre-test* adalah 72 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 80, yang juga mengalami peningkatan sebesar 8.

Keefektifan Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Keterampilan Melisankan Teks Anekdot Peserta Didik

Berdasarkan hasil rekapitulasi data menggunakan SPSS pada Tabel 1 terlihat adanya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Perbedaan nilai yang ada menimbulkan rasa penasaran terhadap hipotesis yang diajukan yaitu seberapa besar dampak media pembelajaran *virtual reality* terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X selama proses pembelajaran. Untuk menguji hipotesis tersebut, dilakukan uji *paired sample t-test*. Sebelum itu, peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, diantaranya:

1. Analisis Uji Prasyarat
   a. Uji *Normalitas*

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Peneliti melakukan uji *normalitas* data pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Hipotesisnya adalah:

Ho : Data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data berdistribusi normal
Ha : Data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Uji normalitas data dilakukan menggunakan SPSS 23 memakai analisis *kolmogorov smirnov*. Berikut *output* uji *normalitas* tersebut:

Tabel 2. Uji *Normalistas Kolmogorov Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.14305648
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.122
	Negative	-.107
Test Statistic		.122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.192[c]

Tabel di atas menunjukkan bahwa keputusan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,192. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Ho* diterima. Karena data uji prasyarat pertama berdistribusi normal, maka kita dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji prasyarat kedua, uji *homogenitas*.

Hasil perhitungan uji *normalitas* data *pre-test* dan *post-test* untuk media *virtual reality* menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan SPSS 23 menunjukkan nilai *sig* = 0,192 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* pembelajaran melisankan teks anekdot melalui media *virtual reality* berdistribusi normal.

b. Uji *Homogenitas*

Uji prasyarat yang kedua adalah uji *homogenitas*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data yang dianalisis seragam atau sebaliknya. Hipotesisnya adalah:

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Ho : Data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang variansinya sama (*homogen*)
Ha : Data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang variansinya berbeda (tidak *homogen*).

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 3. Uji *Homogenitas*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.590	1	70	.445
	Based on Median	1.110	1	70	.296
	Based on Median and with adjusted df	1.110	1	69.719	.296
	Based on trimmed mean	.637	1	70	.428

Pada tabel tersebut terlihat bahwa kriteria keputusan didasarkan pada nilai *homogenitas* berdasarkan *based on mean* 0,445 (*sig. 2-tailed*). Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti *Ho* diterima, yang menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang homogen atau memiliki variansi yang sama.

Hasil uji *homogenitas,* diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0,445, yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji *homogenitas* untuk kelas eksperimen dalam pembelajaran melisankan teks anekdot menggunakan media *virtual reality* memiliki variansi yang *homogen*.

2. Uji hipotesis
   a. Uji *Paired Sample T-Test*
   Setelah dilakukan uji prasyarat, yaitu uji *normalitas* yang menyatakan sampel berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji *homogenitas* yang menunjukkan sampel *homogen*. Selanjutnya, akan dilakukan uji hipotesis yang meliputi uji *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah pemberlakuan media pembelajaran *virtual reality* terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas eksperimen. Rumusan hipotesisnya yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *post-test*.
Ha : Tedapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test.*

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7.333	6.450	1.075	-9.516	-5.151	-6.822	35	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Ho* ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*.

b. Uji *N-gain*

Uji *N-gain* dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS 23 dan berguna untuk menghitung skor kemampuan peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Metode ini cocok diterapkan untuk melihat apakah ada perkembangan dalam pembelajaran peserta didik, baik berupa peningkatan maupun penurunan. Skor *N-gain* dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang ada sebagai pedoman:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Penjelasan: Skor Ideal mengacu pada nilai tertinggi yang bisa dicapai.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Kategori perolehan nilai *N-gain* ditentukan berdasarkan nilai *N-gain* itu sendiri maupun dalam bentuk persentase (%). Dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai *N-gain* itu sendiri, Kategori tersebut:

Tabel 5. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
G > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ G ≤ 0,7	Sedang
G < 0,7	Rendah

Berikut ini adalah tabel yang berisi deskripsi *N-Gain* untuk *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 6. Hasil Uji *N-gain*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	36	-.33	.83	.3280	.28454
Valid N (listwise)	36				

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat keefektifan media *virtual reality*. Penggunaan nilai rata-rata pada pengujian hipotesis berbeda-beda berdasarkan tiap data yang digunakan, nilai rata-rata diambil dari interval *N-gain*. Skor pada kriteria *N-gain Score* tabel 4.6. Hal tersebut digunakan untuk melihat seberapa tingkat keefektifan dari media *virtual reality* yang digunakan. Maka dari itu, dalam penelitian ini media *virtual reality* dikatakan efektif apabila *N-gain Score* berada pada kriteria sedang atau tinggi (≥ 0,3). Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa *N-Gain* 0,32 yang lebih besar dari 0,3 dan ≤ 0,7. Dari data tabel diatas dapat kita simpulkan penerapan media *virtual reality* efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA.

Keefektifan Penggunaan Media Aplikasi Interaktif Terhadap Keterampilan Melisankan Teks Anekdot Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS pada Tabel 1 terlihat adanya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol. Perbedaan yang ada menimbulkan rasa penasaran terhadap hipotesis yang diajukan yaitu seberapa besar dampak media aplikasi interaktif terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X selama proses pembelajaran. Untuk menguji hipotesis tersebut, dilakukan uji *paired sample t-test*. Sebelum itu, peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, diantaranya:

1. Analisis Uji Prasyarat
   a. Uji Normalitas
      Peneliti melakukan uji normalitas data pada data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol. Hipotesisnya adalah:

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Ho : Data *pre-test dan post-test* berasal dari data berdistribusi normal
Ha : Data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
2) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Uji *normalitas* data dilakukan menggunakan SPSS 23 memakai rumus *kolmogorov smirnov*. Berikut *output* uji normalitas tersebut:

Tabel 7. Uji *Normalistas Kolmogorov Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.80817158
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.100
	Negative	-.114
Test Statistic		.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

Tabel tersebut menunjukkan bahwa keputusan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Ho* diterima. Karena data uji prasyarat pertama berdistribusi normal, maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji prasyarat kedua, uji *homogenitas*.

Hasil perhitungan uji *normalitas* data *pre-test* dan *post-test* untuk media aplikasi interaktif menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan SPSS 23 menunjukkan nilai *sig* = 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel nilai *pre-test* dan *post-test* pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot melalui media aplikasi interaktif berdistribusi normal.

b. Uji *Homogenitas*

Uji prasyarat yang kedua adalah uji *homogenitas*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data yang dianalisis seragam atau sebaliknya. Hipotesisnya adalah:

Ho : Data *pre*-test dan *post-test* berasal dari data yang variansinya sama (*homogen*)
Ha : Data *pre*-test dan *post-test* berasal dari data yang variansinya berbeda (tidak *homogen*).

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima.
2) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak.

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 8. Uji *Homogenitas*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.131	1	66	.292
	Based on Median	.349	1	66	.557
	Based on Median and with adjusted df	.349	1	64.216	.557
	Based on trimmed mean	1.120	1	66	.294

Pada tabel tersebut terlihat bahwa kriteria keputusan didasarkan pada nilai homogenitas berdasarkan *based on mean* 0,292 (*sig. 2-tailed*). Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti *Ho* diterima, yang menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang homogen atau memiliki variansi yang sama.

Hasil uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pre-test dan post-test* kelas kontrol adalah 0,292 yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji homogenitas untuk kelas kontrol dalam pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot menggunakan media aplikasi interaktif memiliki variansi yang homogen.

2. Uji hipotesis
   a. uji *Paired Sample T-Test*

   Setelah dilakukan uji prasyarat, yaitu uji *normalitas* yang menyatakan sampel berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji *homogenitas* yang menunjukkan sampel *homogen*. Selanjutnya, akan dilakukan uji hipotesis yang meliputi uji *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah pemberlakuan media pembelajaran aplikasi interaktif terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas kontrol. Rumusan hipotesisnya, yaitu sebagai berikut:

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *post-test*.

Ha : Tedapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *post-test*.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
2) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Tabel 9. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.471	6.287	1.078	-10.664	-6.277	-7.856	33	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Ho* ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*.

b. Uji *N-gain*

Uji *N-gain* dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS 23 dan berguna untuk menghitung skor kemampuan peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Metode ini cocok diterapkan untuk melihat apakah ada perkembangan dalam pembelajaran peserta didik, baik berupa peningkatan maupun penurunan. Skor *N-gain* dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang ada sebagai pedoman:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Penjelasan: Skor Ideal mengacu pada nilai tertinggi yang bisa dicapai.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Kategori perolehan nilai *N-gain* ditentukan berdasarkan nilai *N-gain* itu sendiri maupun dalam bentuk persentase (%). Dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai *N-gain* itu sendiri. Berikut ini adalah tabel yang berisi deskripsi *N-Gain* untuk *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 10. Hasil Uji *N-gain*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Skor	34	-1.50	.71	.2746	.36689
Valid N (listwise)	34				

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat keefektifan media aplikasi interaktif. Penggunaan nilai rata-rata pada pengujian hipotesis berbeda-beda berdasarkan tiap data yang digunakan, nilai rata-rata diambil dari interval *N-gain Score* pada kriteria *N-gain Score* tabel 5. Hal tersebut digunakan untuk melihat seberapa tingkat Keefektifan dari media aplikasi interaktif yang digunakan. Maka dari itu, dalam penelitian ini media aplikasi interaktif dikatakan efektif apabila N-gain Score berada pada kriteria sedang atau tinggi ($\geq 0, 3$). Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa N-Gain 0,27 yang lebih kecil dari 0,3 dan $\leq$ 0,7. Dari data tabel diatas dapat kita simpulkan penerapan media aplikasi interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA.

Uji Beda Dua Rata-Rata *Post-Test* Media *Virtual Reality* dan Aplikasi Interaktif Terhadap Keterampilan Melisankan Teks Anekdot Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS yang tercantum pada tabel 1, terlihat bahwa hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan signifikan tersebut menimbulkan rasa ingin tahu mengenai hipotesis yang diajukan, yaitu seberapa besar pengaruh media pembelajaran *virtual reality* dan aplikasi interaktif yang diterapkan selama proses pembelajaran terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X. Untuk menguji hipotesis ini, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test*. Sebelum mencapai tahap tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat, sebagai berikut:

1. Analisis Uji Prasyarat
   a. Uji Normalitas
      Uji Normalitas data dilakukan peneliti terhadap data *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hipotesis yang diajukan adalah:

      Ho : Data *posttest* berasal dari data berdistribusi normal
      Ha : Data *posttest* berasal dari data yang tidak berdistribusi normal

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi (*sig*) ≥ 0,05 yaitu *Ho* diterima
2) Jika nilai signifikasi (*sig)* < 0,05 yaitu *Ho* ditolak

Uji *normalitas* data diuji dengan bantuan SPSS 23 menggunakan rumus *kolmogorov smirnov*. Berikut hasil uji tersebut:

Tabel 11. Uji *Normalistas Kolmogorov Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.80723691
Most Extreme Differences	Absolute	.094
	Positive	.081
	Negative	-.094
Test Statistic		.094
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

Tabel tersebut menunjukkan bahwa keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa *Ho* diterima. Karena data pada uji prasyarat pertama terdistribusi normal, maka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu uji prasyarat kedua, yakni uji *homogenitas*.

Hasil perhitungan uji *normalitas* data *post-test* untuk media *virtual reality* dan aplikasi interaktif menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan SPSS 23 menunjukkan nilai *sig* = 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot melalui media *virtual reality* dan aplikasi interaktif berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji prasyarat yang kedua adalah uji homogenitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data yang dianalisis seragam atau sebaliknya. Hipotesisnya adalah:

Ho : Data *post-test* berasal dari data yang variansinya sama (*homogen*)
Ha : Data *post-test* berasal dari data yang variansinya berbeda (tidak *homogen*).

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho* diterima
2) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 12. Uji *Homogenitas*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.030	1	68	.863
	Based on Median	.225	1	68	.637
	Based on Median and with adjusted df	.225	1	65.254	.637
	Based on trimmed mean	.034	1	68	.855

Pada tabel tersebut terlihat bahwa kriteria keputusan didasarkan pada nilai *homogenitas* berdasarkan *based on mean* 0,863 (*sig. 2-tailed*). Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti *Ho* diterima, yang menunjukkan bahwa data *post-test* berasal dari populasi yang homogen atau memiliki variansi yang sama.

Hasil uji *homogenitas*, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,863 yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji *homogenitas* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot menggunakan media *virtual reality* dan aplikasi interaktif memiliki variansi yang *homogen*.

2. Uji hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat, yaitu uji *normalitas* yang menyatakan sampel berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji *homogenitas* yang menunjukkan sampel *homogen*. Selanjutnya, akan dilakukan uji hipotesis yang meliputi uji *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *virtual reality* terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan aplikasi interaktif. Rumusan hipotesisnya, yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *virtual reality* dibandingkan aplikasi interaktif terhadap keterampilan melisankan teks anekdot.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Ha : Tedapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *virtual reality* dibandingkan aplikasi interaktif terhadap keterampilan melisankan teks anekdot.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikasi ≥ 0,05 maka *Ho*diterima
2) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka *Ho* ditolak

Tabel 13. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.030	.863	2.382	68	.020	4.405	1.849	.715	8.096
	Equal variances not assumed			2.387	67.995	.020	4.405	1.846	.722	8.088

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,020, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Ho* ditolak, yang menunjukkan bahwa

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *virtual reality* dan media aplikasi interaktif terhadap pembelajaran keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran *virtual reality* terhadap keterampilan melisankan teks anekdot di kelas eksperimen, serta pengaruh media aplikasi interaktif terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas kontrol, kita dapat melihat *group statistics* yang dianalisis menggunakan SPSS 23. Berikut adalah penjelasannya:

Tabel 14. Hasil *Group Statistics*

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Posttest eksperiment	36	85.11	7.978	1.330
	Posttest kontrol	34	80.71	7.465	1.280

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata (*mean*) kelas X-9 sebagai kelas eksperimen adalah 85, sementara nilai rata-rata kelas X-10 sebagai kelas kontrol adalah 81, yang menunjukkan bahwa keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 4. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *virtual reality* lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis uji *N-gain*, telah ditemukan perbedaan skor *gain* antara kelas eksperimen (*virtual reality*) dan kelas kontrol (aplikasi interaktif). Skor *gain* pada kelas eksperimen adalah 0,32 sementara pada kelas kontrol adalah 0,27. Dari hasil ini, terlihat bahwa media pembelajaran *virtual reality* menunjukkan performa yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual reality* lebih efektif dibandingkan dengan media aplikasi interaktif.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas X-9 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *virtual reality*, sementara kelas X-10 sebagai kelas kontrol menggunakan media aplikasi interaktif. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Tegal dengan sampel sebanyak 36 peserta didik (kelas eksperimen) dan 34 peserta didik (kelas kontrol). Terdapat empat kali pertemuan dalam penelitian ini, dua pertemuan untuk kelas eksperimen X-9 dan dua pertemuan untuk kelas kontrol X-10, dengan durasi masing-masing pertemuan selama 90 menit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot seluruh peserta didik.

Kelas X-9 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *virtual reality*, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan media ini, peserta didik diharapkan dapat berinteraksi secara lebih

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

aktif. Semua peserta didik akan fokus pada media yang digunakan, sehingga tidak hanya peserta didik pandai yang bisa tampil berbicara di kelas. Hal ini mendorong setiap peserta didik untuk terlibat aktif sepanjang pembelajaran, suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai kemampuan berbicara peserta didik kelas X-9 dengan skor *N-gain* 0,32 yang lebih besar dari 0,3 dan ≤ 0,7. Dari data tersebut dapat kita simpulkan penerapan media *virtual reality* efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tegal.

Sejalan dengan penelitian Attalina dkk., (2024), bahwa media *virtual reality* (VR) mudah digunakan, dapat menyajikan informasi dengan lebih baik, menarik sehingga membuat peserta didik tidak bosan, serta dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mereka.

Dipertegas oleh Harnisa dkk., (2024), berdasarkan hasil uji *N-gain* yang menunjukkan nilai 0,73 dalam kategori tinggi (efektif). Kesimpulan dari penelitian ini, bahwa terdapat peningkatan pemahaman pembelajaran peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* oleh peneliti.

Kelas X-10 atau kelas kontrol menggunakan media aplikasi interaktif. Karena peserta didik sudah familiar dengan media berbasis aplikasi, suasana di kelas menjadi pasif dan cenderung membosankan. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai sepenuhnya. Di samping itu, terdapat perbedaan minimnya rata-rata nilai kemampuan berbicara di kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan berbicara peserta didik kelas X-10 dengan skor *N-gain* 0,27 yang lebih kecil dari 0,3. Dari data tersebut dapat kita simpulkan penerapan media aplikasi interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tegal.

Memang tidak menjamin setiap media aplikasi pembelajaran itu efektif. Sesuai dengan penelitian Maharani dkk., (2024), para peserta didik melaporkan bahwa media aplikasi membantu mereka mengingat materi dan memahami konsep dengan lebih jelas. Namun, tidak semua peserta didik sepakat; sebagian merasa lebih nyaman dan memahami materi lebih baik saat menggunakan buku pembelajaran.

Adapun penelitian oleh Sefriani dkk., (2021), berdasarkan hasil perhitungan nilai uji *N-gain*, dapat dilihat bahwa penggunaan media aplikasi dalam pembelajaran memiliki efektivitas dengan nilai 0,25 yang menunjukkan tingkat efektivitas yang rendah (tidak efektif).

Hasil nilai keterampilan berbicara peserta didik antara kelas X-9 dan kelas X-10, data *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas X-9 adalah 78, sedangkan kelas X-10 adalah 72. Nilai tertinggi di kelas X-9 adalah 92 dan nilai terendah adalah 68, sementara di kelas X-10, nilai tertingginya adalah 92 dan nilai terendahnya 64. Setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *virtual reality* di kelas X-9 sebagai kelas eksperimen, nilai *post-test* kelas X-9 menunjukkan nilai tertinggi 96, nilai terendah 72, dan nilai rata-rata 85. Sementara itu, nilai *post-test* kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi 92, nilai terendah 68, dan nilai rata-rata 81. Dari hasil ini, terlihat bahwa kelas kontrol yang menggunakan aplikasi interaktif memiliki hasil yang lebih kecil.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Data tersebut dianalisis menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) dengan uji hipotesis *T-test*. Karena uji T-test diterapkan pada data parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Setelah diuji menggunakan SPSS, sampel terbukti terdistribusi normal dan *homogen*. Selanjutnya, uji dilakukan dengan *T-test* pada tingkat signifikansi 5%. Pada uji beda dua rata-rata diperoleh hasil *sig 2-tailed* sebesar 0,020, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Ho* ditolak, yang berarti ada pengaruh signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *virtual reality* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *virtual reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik. Hal ini terlihat dari uji *N-gain* keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik yang menggunakan media *virtual reality*, terbukti efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *virtual reality* efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Tegal.

Perihal aplikasi interaktif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Penggunaan media ini tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik. Hal ini terlihat dari uji *N-gain* keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik yang menggunakan media aplikasi interaktif, tidak efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi interaktif tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Tegal.

PENUTUP

1) Penggunaan media *virtual reality* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai keterampilan berbicara peserta didik kelas X-9 dengan skor *N-gain* 0,32 yang lebih besar dari 0,3 dan ≤ 0,7. Dari data tersebut dapat kita simpulkan penerapan media *virtual reality* efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tegal.
2) Penggunaan media aplikasi interaktif tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan berbicara peserta didik kelas X-10 dengan skor *N-gain* 0,27 yang lebih kecil dari 0,3. Dari data tersebut dapat kita simpulkan penerapan media aplikasi interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tegal.
3) Media pembelajaran *virtual reality*, dengan memperhatikan aspek pelafalan, intonasi yang jelas, kelancaran berbicara, performa/sikap saat berbicara, dan pemahaman isi yang disampaikan, lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan media aplikasi interaktif. Hal ini dibuktikan

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

dengan hasil uji *independent sample t-test* sebesar 0,020, yang lebih kecil dari 0,05 dengan artian terdapat perbedaan yang signifikan. Dan berdasarkan *group statistics* dapat kita dapati bahwa nilai rata-rata hasil tes peserta didik yang menggunakan media *virtual reality* lebih besar dari aplikasi interaktif. Berdasarkan uji *N-gain*, skor pemberlakuan *virtual reality* lebih besar dari pemberlakuan aplikasi interaktif. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran *virtual reality* terhadap keterampilan melisankan teks anekdot peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media Stats*, *12*, 107–116.

Attalina, S. N. C., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*.

Clark, S. G. (2024). Problems, Problem Solving, and Education: An Inquiry into "Convention" as a Problem and What We Might Do About It. *Cadmus*, *5*(3), 123–143.

Djumingin, S. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa & Sastra Indonesia Teori dan Penerapannya*. In Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Feridun, K. B., & Bayraktar, Ü. (2024). The Future of Virtual Reality. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*.

Harnisa, S., Risdianto, E., Putri, H. D., & Soraya, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Reality (VR) Berbantuan Millealab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Usaha. *Journal of Physics Education*.

Harris, D. P. (1969). *Testing a Second Language*. In McGraw-Hill Book Company.

Maharani, O. N., Nopa, P. G., Anggraini, R., Lendri, R., Utami, N. P., & Syarifuddin. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall pada Siswa Kelas V di SD Negeri 45 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Neelakantam, S., & Pant, T. (2017). *Learning Web-based Virtual Reality: Build and Deploy Web-based Virtual Reality Technology*. Apress.

Prasetya, S. P., Hidayati, A., Farid, J. A., Listari, T., Ardiansyah, R., & Chanthoeurn, D. (2024). Development of Augmented Reality Atlas Volcano Series Media in Social Sciences Learning. *TEM Journal*.

Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Sugiarto, S., Martono, M., & Priyadi, A. T. (2024). Integrasi Teknologi dan Literasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah. *Jurnal*

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online), 2100–2112. Retrieved from https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/3069

Walsh, M. E., Witherspoon, E. B., Schunn, C. D., & Matsumura, L. C. (2023). Mental simulations to facilitate teacher learning of ambitious mathematics instruction in coaching interactions. *International Journal of STEM Education*, *10*(1). https://doi.org/10.1186/s40594-023-00401-2

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License