

## Media AR Dan VR Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Fenty Erdiyanti; Zulfitria

Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta,

KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang.

Email: [fentyerdiyanti90@gmail.com](mailto:fentyerdiyanti90@gmail.com)

### Abstrak

AR (*Augmented Reality*) dan VR (*Virtual Reality*) adalah salah satu perkembangan teknologi yang berguna untuk hal-hal positif tidak terkecuali pembelajaran dalam bidang pendidikan. Seperti yang kita ketahui, saat ini banyak teknologi yang diterapkan dalam sistem pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Karena tingginya motivasi belajar pada anak usia dini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif AR dan VR dalam meningkatkan motivasi anak usia dini untuk belajar bahasa Inggris, terlebih lagi agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi literatur. Studi literatur merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, meninjau, menganalisis, dan mensintesis literatur atau sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian yang dijadikan objek penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media AR dan VR dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa akan merasa senang, puas, penasaran, percaya diri, dan bangga saat proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini juga membuat siswa meningkatkan minat, apresiasi, dan sikap positif terhadap bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** *AR dan VR, motivasi belajar bahasa Inggris, media pembelajaran*

### A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris menjadi semakin penting untuk dikuasai di era globalisasi, termasuk di dalam pendidikan anak usia dini. Karena dapat membuka peluang untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan dapat bersaing di dunia global. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini perlu dikembangkan oleh para guru juga adanya dukungan dari orang tua, dan pihak terkait guna untuk menambah minat dan motivasi belajar. Pengaruh dari kebiasaan dan pola kehidupan disekitar pun menjadi daya dukung dalam motivasi belajar. Apalagi di abad ke-21 ini, dimana pembelajaran semakin berkembang dan teknologi berkembang secara masif.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar pada anak dalam pengembangan ilmu. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang

memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai (Sardiman A. M, 2007: 75).

Selain motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran yang relevan juga kekinian perlu untuk diterapkan dalam setiap proses penyampaian materi pembelajaran. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.” Banyak lembaga pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran untuk lebih menarik berdasarkan keadaan dan kebutuhan.

Di negara-negara berkembang, penggunaan kemajuan teknologi telah banyak diaplikasikan dalam segala aspek, diantaranya yaitu bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya memudahkan rangkaian proses pencapaian tujuan tertentu baik secara manual dan atau digital, namun keberadaannya merubah peradaban dunia terlebih di abad ke-21 ini yang jelas manfaatnya sudah kita rasakan. Dalam pembelajaran terutama dalam penyusunan media pembelajaran, para pendidik diyakini mengikuti arus perkembangan zaman yang memadu padankan sentuhan teknologi kedalamnya. Hal ini tujuannya adalah tidak lain untuk mensukseskan pendidikan di masa kekinian. Sebut saja penggunaan AR dan VR yang memiliki potensi baik dan dapat menjadi pilihan menarik dalam meningkatkan motivasi belajar secara digital.

AR memiliki kemampuan untuk menggabungkan objek virtual dan dunia nyata secara bersama-sama sehingga dapat menciptakan kualitas pembelajaran dan aktivitas belajar yang baik. Pernyataan tersebut senada dengan penjelasan Sudaryanto (2018) bahwa augmented reality dapat menghasilkan informasi tambahan kepada siswa yang ditampilkan dalam bentuk multimedia, sehingga membuat siswa dapat melihat simulasi yang diciptakan dan meningkatkan kualitas proses belajarnya. Augmented reality adalah suatu media dimana informasi digital ditambahkan ke dunia fisik (Craig, 2013). Azuma dalam Ozdemir et.al (2018) menjelaskan augmented reality merupakan suatu lingkungan yang membantu pengguna untuk melihat lingkungan nyata yang disajikan oleh objek virtual sehingga objek virtual akan melekat atau menyerupai lingkungan nyata dan pengguna akan melihat keduanya dalam lingkungan yang sama. Fuhr (2011) menyatakan augmented reality merupakan pandangan real time secara langsung maupun tak langsung lingkungan fisik dunia nyata yang telah diperluas dengan informasi virtual yang digenerasikan oleh komputer.

Menurut (Burdea dan Coiffet, 2003), Virtual Reality (VR) adalah ilmu pengetahuan, teknologi, dan aplikasi yang berhubungan dengan generasi, manipulasi, dan presentasi lingkungan interaktif tiga dimensi secara real time. Sedangkan menurut (Jamil, 2018), Virtual Reality (VR) adalah teknologi komputer untuk menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya.

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat kita tangkap jika dari kedua teknologi tersebut dikolaborasikan dan diimplementasikan dalam pengembangan media pembelajaran di sebuah sekolah pendidikan usia dini, diharapkan dapat memberi manfaat dan dampak yang efektif serta positif terhadap motivasi belajar. Kita bisa mencoba untuk menentukan langkah yang akan disusun untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat melengkapi media-media konvensional lainnya.

Walaupun ada banyak kesenjangan yang terlihat, terkait pengembangan media berdasarkan pendaugunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Inggris di kota besar dan di daerah. Para pemangku kepentingan diyakini sudah berusaha untuk menyamakan standar pendidikan skala nasional. Namun, pada kenyataannya pengembangan tersebut tidak dapat dirasakan sama dikarenakan banyak faktor penghambat yang menjadi rintangan bagi setiap pihak tersebut. Pengenalan dan pembelajaran bahasa Inggris di kota besar diajarkan sebagai muatan lokal sesuai dengan kebutuhan dan kondisi setempat. Bahkan ada pula yang menjadikan pembelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib.

Berbeda dengan perkembangan pembelajaran bahasa Inggris di daerah yang masih dikemas secara sederhana berbasis konvensional. Walaupun tujuannya adalah sama, yaitu memantik hasrat siswa untuk selalu bersemangat dalam menghadapi pembelajaran. Akan tetapi jika tidak ada keberanian untuk mencoba hal-hal baru seiring perkembangan zaman dalam inovasi pengembangan media pembelajaran, bisa menjadi pengaruh terhambatnya sebuah pemutakhiran. Percaya akan dampak positif dari teknologi yang digunakan secara tepat guna, akan tercipta pembaharuan yang membawa perubahan dalam menghadapi masa yang akan datang.

Sentuhan teknologi dapat membantu meningkatkan akses, kualitas, dan efektivitas pendidikan di berbagai tingkatan. Teknologi dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan menyediakan sumber belajar yang beragam, interaktif, dan menarik. Teknologi juga dapat mendukung komunikasi, kolaborasi, dan evaluasi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa. Tentunya peran orang tua sebagai support system terkuat dalam tumbuh kembang anak menjadi hal utama juga. Kekhawatiran akan teknologi yang dapat menimbulkan kesenjangan digital antara mereka yang memiliki akses dan kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan mereka yang tidak, bukanlah menjadi hal harus ditakuti. Dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi AR dan VR dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan mampu membukakan peluang bagi siswa di daerah untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan di era globalisasi.

Pengenalan dan pengembangan media dalam pembelajaran ini juga diharapkan mampu membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, dapat mengatasi kendala geografis, ekonomi, sosial, dan budaya yang menghambat pendidikan di daerah terpencil atau kurang berkembang. Sehingga mengurangi hal yang mungkin terjadi seperti tertinggalnya sebuah implementasi teknologi yang selama ini menjadi tantangan dan tentu harus diantisipasi oleh pihak pemangku kepentingan di daerah yang masih dalam proses berkembang

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi literatur atau kajian pustaka. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh media pembelajaran menggunakan AR dan VR terhadap motivasi belajar pada anak usia dini. Penelitian ini melibatkan pengumpulan dan analisis data dari sumber-sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, dan laporan penelitian sebelumnya. Objek penelitian ini, adalah variabel dalam judul, yakni motivasi belajar bahasa Inggris anak usia dini dan media AR dan VR. Sumber-sumber literatur yang relevan akan dianalisis secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh media AR dan VR terhadap motivasi belajar pada anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian dan seleksi sumber-sumber literatur yang relevan. Untuk itu, digunakan basis data akademik, perpustakaan digital, dan sumber-sumber online yang memiliki konten yang sesuai dengan topik penelitian. Data yang dikumpulkan dari sumber-sumber literatur akan dianalisis secara kualitatif. Temuan-temuan tersebut kemudian akan dikategorikan dan dianalisis secara komparatif untuk mengidentifikasi pola-pola dan tren yang muncul dalam literatur yang ada.

## **C. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Sedangkan Arsyad (2016 : 3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

(Ashar, 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran, menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:7-8), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Dengan media pembelajaran yang menggunakan teknologi canggih untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif, interaktif, dan realistis. Media AR dan VR dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda, karena selain siswa dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada di dunia maya, mereka juga seakan-akan bisa melihat, mendengar dan merasakannya.

Media AR dan VR adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi canggih untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif, interaktif, dan realistis. Media AR dan VR dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media konvensional, karena siswa dapat melihat, mendengar, merasakan, dan berinteraksi dengan objek-objek yang ada di dunia maya. Media AR dan VR juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna.

## 2. Motivasi Belajar

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk mencari tahu sesuatu atau untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri maupun dari luar diri untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman, sedangkan motivasi adalah alasan atau dorongan (KBBI : 2016).

Motivasi belajar menurut Wahab (2015: 127) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang. Menurut Winkel (dalam Wahab, 2015: 127) motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedang motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang individu untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan demikian motif merupakan dorongan untuk perilaku sedangkan motivasi mengarahkan. Menurut Mc. Donald (dalam Kompri, 2016: 229) yang mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktifitas nyata berupa fisik. Oleh karena seseorang mempunyai tujuan dalam aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.

Sementara menurut Reber (dalam Mahmud, 2012: 100) motivasi belajar ialah keadaan internal organism baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam

pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah. Sementara menurut Gurungan (dalam Santos, 2014: 107) mengartikan motif merupakan suatu pengertian yang meliputi semua penggerak, alasan- alasan dan dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebutkan individu berbuat sesuatu dan semua tingkah laku yang ada dalam diri individu pada hakikatnya mempunyai motif. Motif-motif dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia. Motif tersebut memberikan tujuan dan arah kepada tingkah laku kita.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita- cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. (Hamzah B. Uno 2013: 23).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, peneliti mencangkup kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau penggerak dalam diri seseorang dan keadaan sekitarnya untuk membangkitkan dan mengarahkan peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar adalah salah satu kunci utama untuk memperlancar dan menggairahkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu.

Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, berusaha, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat, kepercayaan diri, harapan, dan nilai siswa terhadap belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan, guru, teman sebaya, orang tua, media, dan materi pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau kedua. Pembelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Inggris meliputi empat keterampilan berbahasa (listening, speaking, reading, dan writing), serta aspek-aspek lain seperti kosakata, tata bahasa, dan budaya.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dibuat dengan sebuah rancangan media pembelajaran menggunakan AR dan VR untuk menarik minat siswa terhadap kegiatan belajar bahasa Inggris dari pada menggunakan metode konvensional mendengarkan informasi dari guru. Siswa diminta untuk mengenal dan mengamati benda disekitar dengan menghadirkan objek secara virtual. Siswa juga berperan aktif dan antusias dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam proses belajar hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bacca, Baldiris, Fabregat, Graf dan Kinshuk (2014) dengan yang menyimpulkan keuntungan utama media AR dalam dunia pendidikan adalah untuk proses belajar, motivasi, interaksi dan kolaborasi dan menyatakan juga bahwa media AR juga efektif untuk proses pembelajaran yang baik, pembelajaran untuk motivasi, keterlibatan siswa dan merubah perilaku siswa. Namun, tidak mudah mengarahkan anak usia dini untuk bisa langsung dan terus fokus terhadap media pembelajaran menggunakan AR dan VR. Perlu adanya bimbingan dan pendampingan khusus dari guru untuk membuat suasana pembelajaran kondusif, dan seluruh siswa interaktif mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi, banyak pertanyaan dan pernyataan yang muncul saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media AR dan VR ini dapat menyita perhatian anak, mereka antusias dan sabar menunggu giliran untuk bisa mencoba menggunakannya. Mereka dapat dengan mudah mengenal dan mengingat benda apa saja yang mereka lihat secara virtual. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Arsyad (2011, hlm. 25) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang semuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar.

Dapat terlihat munculnya motivasi untuk belajar menggunakan media AR dan VR pada anak usia dini. Dengan mengumpulkan data yang meliputi observasi dan wawancara dengan siswa dan

guru berkaitan dengan media AR dan VR yang telah diterapkan dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris. Dorongan atau keinginan siswa baik secara internal maupun eksternal untuk belajar dengan sungguh-sungguh, berusaha, dan bertanggung jawab sangat diperlukan dalam mencapai tujuan belajar bahasa Inggris.

### E. KESIMPULAN

Media AR dan VR dapat menumbuhkan minat belajar, rasa keingintahuan dan terciptanya suasana belajar yang belajar menyenangkan bagi anak usia dini. Karena mereka menganggap media ini sebagai media pembelajaran yang menghadirkan sebuah *game* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adanya peran serta guru terhadap pembelajaran tersebut juga menumbuhkan rasa kedekatan antara siswa dan guru yang sama-sama mengeksplor.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariastuti, A. (2014). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Melalui Media Audio Visual di SMP Negeri 1 Klaten. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 26(1), 1-10.
- [2] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajafindo Persada.
- [3] Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., dan Kinshuk. (2014). *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. *Educational Technology & Society*, 17 (4): 133- 149.
- [4] Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- [5] Craig, A. B. 2013. *Understanding Augmented reality Concepts and Applications*. USA: Elsevier.
- [6] Fuhr, B. 2011. *Handbook of augmented reality*. New York: Springer.
- [7] Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 25(1), 99-108.
- [8] Sardiman A.M. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [9] Sudaryanto, M. A. 2018. Aplikasi Pengenalan Fauna yang Dilindungi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *J-INTECH: Journal of Information and Technology*, 6(2), 194-201
- [10] Ozdemir, M., Sahin, C., Arcagok, S., & Demir, M.K. 2018. The Effect of Augmented Reality Applications in the Learning Process: A Meta Analysis Study. *Eurasian Journal of Educational Research*. 2018(74), 165-186.
- [11] Prasetyo, A. (2018). *Efektivitas Media Virtual Reality dan Augmented Reality pada Hasil Belajar Siswa (Skripsi)*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [12] Setyawan, B., Rofi'i, & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78-90.
- [13] SmartEye. (2021). Manfaat VR AR dan 9 Aplikasi Penting untuk Pendidikan. Diakses dari <https://www.smarteye.id/blog/9-aplikasi-vr-ar-penting-untuk-edukasi/>
- [14] Yusri, Rosida, A., Jufri, & Mantasiah, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Berbasis Various Approaches dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 1-10
- [15] Revianti, S. L., & Anggoro, P. D. W. (2019). Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78-90.