



Pengembangan Materi *Donner des Informations Personnelles* Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis

*Yunilis Andika, Sri Harini Ekowati, Subur Ismail

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Correspondence: E-mail: yunilisandika@unj.ac.id

ABSTRACT

Efforts to attract students' interest in the learning process need to be carried out by the teacher. In the 21st century, the use of technology is the main key to applying interesting and fun learning media, especially in French listening skills. The difficulty of students in listening to foreign language speech is often encountered because they have insufficient background knowledge to support their hearing. For this reason, the application of technology-based learning media, especially virtual reality in French, can be done. This research is included in the development research design. The development steps according to the Lee and Owens (2004) development model include (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation (evaluation). The data collection technique used was in the form of a document study to determine the material to be developed based on the Alter Ego 1+ textbook. The material is analyzed first, then applied to virtual reality-based learning media. The use of this media can be a good strategy to motivate students in listening skills.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 15 Apr 2023

First Revised 18 June 2023

Accepted 5 July 2023

Publication Date 01 Oct 2023

Keyword:

French; instructional media; listening skills; material development; virtual reality

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi mengalami perubahan besar sejak kemunculan pandemi Covid-19. Segalanya berubah, mulai dari penggunaan buku teks menjadi buku elektronik, pertemuan tatap muka menjadi tatap maya, hingga platform pembelajaran yang semakin variatif. Seluruh kegiatan yang awalnya dapat dilakukan secara luring, saat ini berubah menjadi daring dengan tatanan kehidupan baru. Seiring berjalannya waktu dikenal pula metode pembelajaran *blended learning* yaitu penggabungan antara luring dan daring atau sinkronus/asinkronus.

Tatanan kehidupan baru ini akan jauh berbeda dengan tatanan kehidupan yang dulu pernah kita lewati. Kita tidak akan pernah dapat kembali ke masa lalu dengan kehidupan yang sama. Hal tersebut diperjelas oleh Pannen (2021) bahwa untuk menghadapi tatanan kehidupan baru ini, diperlukan pola pikir baru (*new mindset*), perilaku baru (*new attitude*), dan budaya dan cara kerja baru (*new way of doing things*).

Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa guru dan dosen harus berpikir kreatif dalam mentransformasikan materi secara daring dalam situasi pembelajaran jarak jauh (PJJ) seperti saat ini. Bagaimana mengubah materi dari buku teks menjadi bahan ajar yang menarik bagi pemelajar. Tentunya peran teknologi sangat berpengaruh, mulai dari penggunaan *Google Classroom, Google Meet, Whatsapp Group, Zoom, Youtube, Skype, Microsoft Team*, dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan sebagai platform pembelajaran.

Kebutuhan untuk menyesuaikan dengan teknologi, situasi pandemi Covid-19, dan tuntutan keterampilan abad 21 semakin mendesak, apalagi bagi pemelajar bahasa asing khususnya bahasa Prancis. Selain tidak dapat merasakan situasinya dalam kehidupan sehari-hari di Prancis, para pemelajar bahasa Prancis di Indonesia juga memiliki keterbatasan dalam melakukan interaksi dengan penutur asli bahasa Prancis sehingga pengalaman mereka dalam belajar masih kurang optimal.

Di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis (PBP) Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sendiri, untuk bahan ajar matakuliah keterampilan seperti keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara masih berpusat pada penggunaan *Alter Ego A1+* berbentuk buku teks. Buku tersebut digunakan oleh mahasiswa dari tingkat satu sampai tingkat empat dengan perbedaan level kebahasaan mulai dari level A1 hingga level B2. Bahan ajar yang diberikan dalam buku tersebut berupa teks, gambar, dan audio yang saling terintegrasi satu sama lain untuk mendukung empat keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai, khususnya pada abad 21 (Hidayatullah et al., 2021; Mardiana, 2020; Norahmi, 2017). Keempat keterampilan tersebut ialah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Sunendar et al., 2014; Supina, 2018).

Walaupun bahan ajar yang terdapat dalam buku *Alter Ego +*, terutama *Alter Ego A1+* sudah baik dan sesuai dengan kondisi yang terjadi di Prancis, namun jika dipergunakan dalam situasi PJJ menjadi kurang maksimal. Misalnya, dalam proses pembelajaran mahasiswa harus menyimak paparan dosen melalui Zoom sambil menyimak buku teks masing-masing. Hal ini kurang efektif karena mahasiswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Ditambah lagi keterbatasan mahasiswa yang belum semuanya memiliki laptop sehingga menjadi hambatan tersendiri dalam PJJ.

Hal tersebut terjadi karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa yang tepat. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Prancis masih jarang digunakan, khususnya untuk keterampilan menyimak. Lantas bagaimana membuat PJJ menjadi lebih efektif bagi mahasiswa dan juga dosen? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, tentu kita tidak dapat lepas dari teknologi. Kreativitas dosen sangat diperlukan untuk mendukung PJJ yang optimal terutama bagi mahasiswa yang sedang belajar bahasa Prancis. Salah satu caranya ialah menghadirkan pembelajaran yang seolah-olah memberikan pengalaman nyata yang terjadi di Prancis.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu strategi berupa penerapan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa dalam keterampilan menyimak. Hal tersebut dapat divisualisasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* (VR). Saat ini bukan hal yang asing lagi untuk mengaplikasikan VR menjadi media pembelajaran. Materi yang diangkat dalam VR dapat diadopsi dari buku *Alter Ego 1+* yang digunakan di program studi PBP untuk melengkapi materi dalam *Alter Ego 1+*, namun dengan berbagai penyesuaian yang di dalamnya tidak hanya mengajarkan dan melatih keterampilan menyimak saja, melainkan isi materinya berbasiskan pendidikan antarbudaya mengingat mempelajari bahasa tidak akan terlepas dari mempelajari budaya negara tersebut.

Penggunaan VR dengan berbagai keunggulannya dapat mendukung PJJ. Dengan berbagai fitur menarik seperti konten 3D, kebebasan bagi kreator untuk menambahkan gambar, teks, audio, video 360°, kuis dan penilaian, dan masih banyak lagi yang dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa yang tidak memiliki laptop pun tidak perlu khawatir karena VR juga dapat diakses melalui android sehingga semakin memudahkan dan menarik minat mahasiswa dalam belajar. Para mahasiswa dapat merasakan sensasi belajar yang baru dan lebih nyata dengan video 360°. Materi berupa gambar, teks, audio, dan video yang terdapat dalam VR dapat divisualisasikan menjadi lebih menarik dan dapat dikreasikan sesuai keinginan dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Berbagai fitur VR khususnya untuk keterampilan menyimak semakin mendukung gaya belajar masing-masing mahasiswa. Seperti yang kita ketahui bahwa setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada yang berfokus pada penglihatan untuk mempelajari hal baru, maka mereka termasuk dalam gaya belajar visual untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan. Ada yang berfokus pada pendengaran untuk menangkap informasi, maka termasuk dalam gaya belajar auditori. Ada juga yang cepat menangkap materi dengan melibatkan gerakan dan mempraktikannya sehingga termasuk dalam gaya belajar kinestetik.

Pemanfaatan teknologi VR dapat digunakan untuk memaksimalkan ketiga gaya belajar yang secara umum dimiliki mahasiswa yaitu gaya belajar auditorial, visual, dan kinestetik. Pengaplikasiannya dapat disesuaikan dengan materi ajar yang diberikan oleh dosen. Selain bermanfaat dalam mendukung PJJ, media pembelajaran berbasis VR ini juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran luring sehingga lebih fleksibel. Di sisi lain, mahasiswa juga dapat lebih memahami dan mampu mengingat materi yang diberikan dengan jangka waktu lebih lama karena mereka seolah-olah merasakan sendiri sensasi pembelajaran yang nyata seperti di Prancis.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahun pertama, ditemukan bahwa sumber belajar atau bahan mengajar di Prodi PBP masih menggunakan bahan ajar *Alter Ego+*. Hal itu

dapat menimbulkan kebosanan bagi pemelajar karena kurangnya variasi belajar. Analisis kebutuhan menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam keterampilan menyimak sangat penting serta dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa. Dibuktikan dengan prosentase pernyataan dosen yang menunjukkan hasil sangat setuju sebanyak 70% dan setuju sebanyak 30%, serta prosentase pernyataan mahasiswa yang menyatakan setuju 67% dan 33% menyatakan sangat setuju (Andika, et al., 2022).

Oleh sebab pentingnya penelitian VR ini kembali dilakukan, maka penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan analisis terhadap materi yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran *virtual reality*. Analisis materi perlu dilakukan untuk mengetahui aspek-aspek gramatikal yang akan dibahas, situasi umum dan khusus yang terjadi dalam percakapan, hingga apakah materi tersebut dapat diaplikasikan pada media pembelajaran *virtual reality* atau tidak karena kaitannya dengan penyesuaian dengan berbagai aset yang dimiliki oleh media pembelajaran VR tersebut. Dengan demikian, aspek-aspek seperti relevansi, konsistensi, dan *adequacy* (kecukupan) perlu dipertimbangkan pada saat menentukan materi yang akan dibahas.

Materi yang ditentukan dalam kegiatan pembelajaran seharusnya adalah materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator (Isdisusilo, 2012). Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tujuannya agar materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012).

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis VR telah dilakukan. Hasil penelitian Rahma dan Nurhadi (2017) yang membahas mengenai VR dalam pembelajaran BIPA menyimpulkan bahwa fitur-fitur yang dimiliki teknologi VR dapat membantu pembelajar BIPA dalam menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa targetnya. Selain itu, teknologi VR ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran BIPA terutama terkait dengan keterbatasan ruang, waktu, dan biaya dalam mengeksplorasi informasi dan pengetahuan tentang bahasa dan budaya Indonesia.

Kusumadewi, et al. (2019) juga menyatakan bahwa teknologi VR cocok untuk visualisasi informasi secara intensif. Penerapan VR meningkatkan pengalaman atas kolaborasi ruang nyata dan semu sebagai kontribusi untuk pendidikan. Menurut Pratama, et al. (2019), manfaat pengembangan aplikasi media pembelajaran *virtual reality* dapat mengasah kemampuan *exploring* siswa.

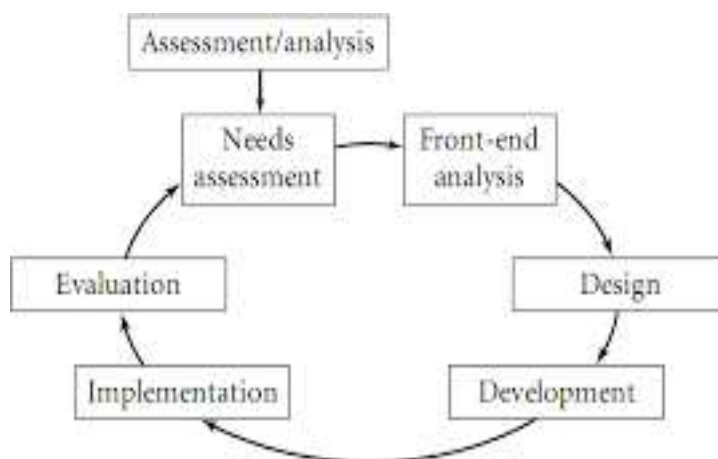
Beberapa penelitian lain dari Bahar (2014) juga membahas penerapan VR dalam arsitektur; penelitian Hakim (2016) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab; Riyadi et al. (2017) tentang Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus; dan Ratriana (2017) tentang Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa VR sangat berguna dan fleksibel untuk digunakan di berbagai bidang.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis VR sangat fleksibel dan memberikan banyak manfaat di berbagai bidang, khususnya Pendidikan. Media ini membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran

terutama dalam PJJ. Teknologi VR ini sekaligus menjadi peluang yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan karena belum banyak penelitian serupa yang membahas hal ini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi mahasiswa dan dosen khususnya dalam mata kuliah menyimak di prodi PBP terkait penerapan media pembelajaran sebagai tambahan dari bahan ajar dari buku *Alter Ego+* yang digunakan di prodi PBP.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Model pengembangan ini dipilih karena dikhususkan untuk pengembangan multimedia serta memiliki berbagai tahapan prosedural yang lengkap meliputi: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) yang dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan Lee dan Owens (2004)

Langkah pada penelitian ini diawali dengan analisis materi dari buku ajar *Alter Ego Plus A1* yang digunakan di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNJ. Selanjutnya, dipilih materi yang sesuai dan dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran berbasis VR.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Alter Ego A1+ merupakan buku ajar yang digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta. Buku yang digunakan untuk mahasiswa tingkat satu ini digunakan selama satu tahun atau dua semester serta menargetkan DELF A1+ sebagai level kebahasaan yang dapat dicapai mahasiswa di akhir pembelajaran, yaitu pada akhir semester kedua. Buku ini pulalah yang menjadi acuan dari pengembangan materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk keterampilan menyimak tingkat dasar. Seluruh audio dipelajari terlebih dahulu kemudian disesuaikan dengan aset

yang ada pada aplikasi VR sehingga dapat dipilih materi yang dapat diaplikasikan pada media pembelajaran berbasis VR.

Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan pembahasan mengenai materi bertema memberikan informasi personal atau *donner des informations personnelles*. Materi yang akan disajikan berbentuk audio percakapan singkat antara beberapa orang.

Dalam percakapan singkat ini terdapat beberapa ungkapan yang dapat digunakan saat memberikan informasi personal dengan menggunakan verba-verba berikut, *s'appeller, habiter, être, avoir, adorer*, etc. Materi ini bersumber pada buku ajar *Alter Ego + 1* yang diproduksi oleh Hachette Livre. Berikut adalah materi dari *donner des informations personnelles*.



Gambar 2. Ilustrasi materi *Donner des informations personnelles* (Alter Ego, 2012, p.34)

Materi di atas akan menampilkan audio dengan transkrip berikut :

- A: *Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, nous allons bientôt effectuer le tirage au sort. Nous avons quatre finalistes, ils sont au Canada, à Madagascar, au Sénégal et en Tunisie. Ils désirent venir à Paris, ils ont un rêve... Écoutez-les.*
- B: *Je m'appelle Issa, j'ai 22 ans. Je suis étudiant en journalisme. J'habite au Sénégal et j'ai une passion : le cyclisme. Je voudrais voir l'arrivée du Tour de France sur les Champs-Élysées !*
- C: *Je m'appelle Nora. Je vis en Tunisie. Je suis tunisienne ! J'ai 55 ans, je suis médecin. Ma passion : c'est la peinture et j'ai un rêve : visiter les musées de Paris ; le Louvre et tous les autres !*
- D: *Moi, c'est Tom. Je suis né aux États-Unis mais je vis à Madagascar. J'ai 31 ans et je travaille dans un bar. J'adore la musique, toutes les musiques : le rock, la techno, le rap. Mon rêve, c'est d'aller à Paris pour la Fête de la musique, le 21 juin.*

E : Je m'appelle Céline. J'ai 24 ans. J'habite à Québec, au Canada. Je suis étudiante en architecture. Je rêve de passer le 14 juillet à Paris pour voir le feu d'artifice de la tour Eiffel !

Materi tersebut menyajikan audio percakapan singkat yang terjadi pada sebuah acara televisi <<Paris, mon rêve>> yang diadakan oleh TV5 Monde. Dalam percakapan ini terdapat pembawa acara dan 4 kontenstan yaitu, Issa, Nora, Tom dan Céline. Pembawa acara mempersilahkan setiap peserta untuk memperkenalkan dirinya dan memberikan informasi terkait dirinya. Setiap peserta memiliki latar belakang dan informasi diri yang berbeda-beda. Selain audio percakapan tersebut pada materi ini juga disajikan gambar ilustrasi terkait apa yang terjadi pada dialog tersebut, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami situasinya.

Berdasarkan materi tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* sesuai dengan situasi dan transkrip percakapan yang terjadi di mana ada keempat kandidat dengan seorang pembawa acara. Gambarnya dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 3. Tampilan dalam media pembelajaran berbasis VR

Berdasarkan materi di atas, beberapa ungkapan dapat digunakan dalam *donner des informations personnelles* seperti saat ingin mengungkapkan nama, maka dapat menggunakan verbe *s'appeller*, mengungkapkan umur dan keinginan menggunakan verbe *avoir*, mengungkapkan tempat tinggal menggunakan verbe *habiter*, mengungkapkan pekerjaan atau kewarganegaraan dapat menggunakan verbe *être* dan mengungkapkan kesukaan dapat menggunakan verbe *adorer*.

Selain itu, pada unsur gramatikal mahasiswa dapat memahami *les prépositions + noms de pays pour indiquer le pays de naissance/domicile*. Preposisi ini digunakan untuk nama negara tempat lahir ataupun tempat tinggal seperti *le, la, les* dan *l'* serta *à, au* dan *en*.

Berikut adalah materi gramatikal pada materi *donner des informations personnelles*:

POINT Langue → p. 209

Les prépositions + noms de pays pour indiquer le pays de naissance/domicile

a) 44-45 Réécoutez les candidats et complétez.

La Tunisie	J'habite	} ... Tunisie. en Italie. ... Sénégal. ... Canada. ... États-Unis. ... Madagascar.
L'Italie	Je suis né(e)	
Le Sénégal	Je vis	
Le Canada		
Les États-Unis		
Madagascar		

b) Observez et complétez.

- On utilise :
 - ... pour un nom de pays féminin et pour un pays commençant par une voyelle ;
 - ... pour un nom de pays masculin ;
 - ... pour un nom de pays pluriel.
- Pour certains pays, on utilise *à*, comme pour les villes. Madagascar → J'habite *à* Madagascar. Singapour → Je suis né *à* Singapour.

→ S'exercer n° 13 | p.41

Evaluasi dalam materi ini adalah 5 butir pernyataan terkait dengan dialog tentang *Donner des Informations Personnelles* dengan menanyakan pertanyaan tentang informasi dari setiap finalis yang ada di dalam dialog tersebut. Dalam hal ini mahasiswa diharapkan dapat langsung menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan apa yang sudah mereka pahami dari dialog *Donner des Informations Personnelles*. Kelima butir pertanyaan yang diajukan ialah sebagai berikut.

1. *Il y a combien de personnes dans ce dialogue ?*
2. *Quels sont les noms de tous les candidats ?*
3. *Quelle est la passion de deuxième candidate ?*
4. *Le troisième candidat, il habite où ?*
5. *De quoi le rêve de la dernière candidate ?*

5. SIMPULAN

Menyimak adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai karena menyimak merupakan tahap awal dalam penguasaan bahasa. Agar proses menyimak lebih menyenangkan ada strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan menyimak pemelajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Penggunaan media tersebut dalam kelas menyimak dapat membangun suasana positif dalam prosesnya dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Beberapa hal seperti pemilihan materi yang relevan, pemilihan aset yang baik dan sesuai serta berbagai aspek-aspek seperti relevansi, konsistensi, dan *adequacy* (kecukupan) perlu dipertimbangkan dengan baik sebelum masuk pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.

6. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis memastikan bahwa artikel tersebut bebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

Andika, Y., Ekowati, S. H., Ismail, S., & Hierro, I. A. (2022). Need an analysis of virtual reality-based learning media for French listening skills of DELF A1. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan*

Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 8(1), 37–50.
<https://doi.org/10.22219/kembara.v8i1.20024>

- Bahar, Y. N. (2014). Aplikasi teknologi virtual reality bagi pelestarian bangunan arsitektur. *Jurnal Desain Kontruksi*, 13(2) 34-45. Retrieved <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/dekons/article/view/1134>
- Hakim, N. L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi swishmax untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII MTs di Kota Semarang. Semarang: UNNES.
- Hidayatullah, Z., Wilujeng, I., Nurhasanah, N., Gusemanto, T. G., & Makhrus, M. (2021). Synthesis of the 21st Century Skills (4C) Based Physics Education Research In Indonesia. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1889>.
- Isdisusilo. (2012). *Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Kusumadewi, N., Nurizki, A.F., Pratama, A.B., & Zukhaira. (2019). MVR ABBAS: Multimedia virtual reality game berbicara bahasa Arab untuk siswa jenjang menengah pertama. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 2019, 45-54. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.136>
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia based instructional design second edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Mardiana, H. (2020). Lecturers' Adaptability To Technological Change And Its Impact On The Teaching Process. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 275. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.24595>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Norahmi, M. (2017). 21st-century teachers: The students' perspectives. *Journal on English as a Foreign Language*, 7(1),77. <https://doi.org/10.23971/jefl.v7i1.538>
- Pannen, P. (2021). *Strategi pembelajaran daring*. Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional. Dipresentasikan dalam Seminar dan Diskusi dengan Tema "Tantangan dan Kebutuhan Strategi Pembelajaran di Tahun 2021" di Universitas Negeri Jakarta pada 8 Februari 2021.
- Pratama, I. M. Y., Sindu, I. G. P., & Santyadiputra, G. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri Denpasar). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(3), 553-553.
- Rahma, R., & Nurhadi, J. (2017). *Virtual reality: Sebuah terobosan pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA*. Prosiding PITABIPA, 1-6. Universitas Katolik Indonesia ATMAJAYA. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/335676184> pada 10 Februari 2021.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3d virtual reality sebagai media pengenalan kampus politeknik negeri indramayu berbasis mobile. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(2), 75-82.
- Sunendar, D., Cahyani, D., & Mulyadi, Y. (2014). Implementasi metode ecriture créative berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa perancis level B1 DELF. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 229-240.

Supina. (2018). Four Basic Skills Proficiency Based on Students' Perception in Hospitality & Tourism Study Program, Bunda Mulia University. *Journal of English Language and Culture*, 8(2), 128–139. <https://doi.org/10.30813/jelc.v8i2.1097>.