

PELATIHAN PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY DALAM PENGAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN CIPANAS**Nia Kurniawati¹, Anisa Sofarini², Trini Handayani³, Anita Kamilah⁴, Aji Mulyana⁵**^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Suryakencana*nia@unsur.ac.id**ABSTRAK**

Tujuan pelaksanaan pelatihan penggunaan *virtual reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas ini untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan yang digunakan dalam pelatihan adalah pendekatan klasikal. Terdapat 5 tahapan dalam kegiatan pengabdian ini, yakni sebagai berikut: Identifikasi Masalah, Proses Informasi dan Solusi yang Ditawarkan, Penyusunan Materi Pelatihan, Pelaksanaan Pelatihan, Evaluasi. Perlu adanya peningkatan dalam metode pembelajaran Bahasa Inggris yang semula masih manual sekarang bergeser kepada penggunaan alat teknologi, solusi yang ditawarkan adalah memberikan penguatan kepada guru peserta pelatihan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif dapat diterapkan ketika VR digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : kata kunci 1, kata kunci 2, kata kunci 3, kata kunci 4, kata kunci 5**ABSTRACT**

The purpose of implementing training on the use of virtual reality in teaching English vocabulary to elementary school teachers in Cipanas sub-district is to open up the insight and knowledge of teachers regarding technology-based learning media. The method of implementing activities using the approach used in training is the classical approach. There are 5 stages in this service activity, namely as follows: Problem Identification, Information Process and Offered Solutions, Preparation of Training Materials, Training Implementation, Evaluation. There needs to be an improvement in the English learning method which was originally still manual but now shifts to the use of technological tools, by providing a solution that can be offered is to provide reinforcement to the trainee teachers that collaborative-based learning can be applied when VR is used as a learning medium.

Keywords: Language; Learning; Technology; Virtual.**Articel Received**: 26/12/2021; **Accepted**: 26/06/2022**How to cite**: Kurniawati, N., dkk. (2022). Pelatihan penggunaan virtual reality dalam pengajaran kosa kata bahasa inggris pada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (2), 387-399. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i2.9908>

A. PENDAHULUAN

Sejak diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 20 Tahun 2003, dan pemberlakuan muatan lokal (mulok) ini sudah diterapkan di hampir seluruh Indonesia (Fitriana, 2018), namun seiring dengan perkembangan zaman pada tahun 2013 mengalami perubahan kurikulum di Indonesia, pada dasarnya perubahan ini berguna untuk peningkatan mutu pendidikan, menuju ke arah yang lebih baik lagi.

Namun sebagai mana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah, dalam aturan ini tidak lagi menerapkan Bahasa Inggris sebagai mulok di sekolah dasar dan ini menimbulkan suatu polemik di dunia pendidikan, yang mana pada saat itu pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sedang mengalami perkembangan (Maili, 2018), karena hampir semua sekolah dasar di Indonesia menerapkan Bahasa Inggris sebagai mulok. Selain itu, terdapat temuan di mana beberapa guru yang mengajar pelajaran Bahasa Inggris ini bukan dari lulusan pendidikan Bahasa Inggris, melainkan lulusan bidang lain yang dipaksakan untuk mengajar Bahasa Inggris, yang berdampak rendahnya kualitas pelajaran Bahasa Inggris pada siswa/i Sekolah Dasar saat ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang berjalan sangat pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa zaman sekarang teknologi yang canggih sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Manusia yang dahulunya menggunakan sistem manual dalam mengerjakan sesuatu, di era sekarang sudah bisa digantikan dengan mesin. Revolusi Industri yang terjadi di Inggris pada abad ke-18 mengubah banyak hal di segala sektor khususnya perdagangan dan pekerjaan jasa manusia. Setelah terjadinya revolusi besar-besaran itu, revolusi industri tersebut meluas hingga negara-negara lain. Sejak saat itu, teknologi-teknologi canggih terus berkembang (Nurhamidah, 2021).

Selain itu, diikuti dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Selain aspek kehidupan, tetapi dalam pendidikan juga tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi (Qomariyah et al., 2016). Kemajuan teknologi yang cepat membawa dunia lebih dekat ke masa depan di mana metode digital dapat meningkatkan dan bahkan menggantikan beberapa aspek umum dari realitas, dengan memberikan peluang perubahan kehidupan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan yang sampai sekarang belum terbayangkan (Lege et al., 2020).

Lebih lanjut, *English Proficiency Index* 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 133 dunia untuk kemampuan berbahasa Inggris yang lebih rendah dibandingkan negara lain seperti Malaysia, Filipina, dan Thailand. Temuan ini tidak sejalan dengan perkembangan teknologi yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia. Selain itu, era baru ini memiliki perhatian penuh pada manajemen

pembelajaran yang membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka dengan menerapkan teknologi baru (Hariyanto, 2018) (Puncreobutr, 2016).

Oleh karena itu, siswa di Indonesia membutuhkan terobosan media pembelajaran lain yang dapat membantu mereka untuk mengintegrasikan keterampilan mereka dan berdasarkan sifat generasi alfa mereka. Generasi alfa adalah pembelajar visual. (Ibda, 2019). Para siswa ini kebanyakan memvisualisasikan informasi mereka untuk membantu mereka menangkap informasi dengan mudah, selain itu dengan memvisualisasikan informasi akan mendukung siswa untuk mendapatkan fokus dan menarik motivasi mereka dalam belajar (Teni Nurrita, 2018).

Salah satu teknologi luar biasa yang dikembangkan saat ini yang dapat memotivasi aktivitas pembelajaran generasi alfa disebut *Virtual Reality* (Iskandar et al., 2020). Menurut NMC (2016, p. 42), *Virtual Reality* (VR) mengacu pada "*computer-generated environments that simulate the physical presence of people and/ or objects and realistic sensory experiences*" (Pilgrim & Pilgrim, 2016). VR menggunakan alat yang membuat orang merasakan pengalaman lain dalam visual dalam bentuk gambar 3D. Penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran telah umum digunakan oleh siswa luar negeri untuk membantu mereka memvisualisasikan konten pembelajaran. Media *Virtual Reality* telah memberikan lingkungan pandang yang lebih menarik dan nyata yang membuat proses pembelajaran berlangsung jadi bermakna (Pakpahan et al., 2020). Lebih lanjutnya, *Virtual Reality* sangat kuat untuk digunakan untuk mempengaruhi penglihatan dan suara siswa. Keajaiban VR hanya perlu menggunakan kacamata VR dan *smartphone* untuk mengarahkan informasi yang benar-benar aplikatif untuk didemonstrasikan di sekolah. Masuk akal untuk menggunakan VR di kelas untuk mengajar siswa muda dalam istilah yang dikenal sebagai generasi alfa karena VR telah menawarkan apa yang siswa butuhkan.

Mengenai studi tentang realitas virtual, ada dua studi yang ditemukan dalam penggunaan realitas virtual dalam konteks EFL. Yang pertama dilakukan oleh Al-Gamdi (2019) yang menemukan bahwa pembelajaran dengan VR telah merangsang pembelajaran siswa karena memberikan pembelajaran *Indonesia Technology Enhanced Language Learning* (iTELL) 11 yang otentik di dalam kelas dan terlebih lagi dapat diterapkan dengan tradisional dan *online* strategi pembelajaran. Bonner dan Reinder

(2018) menemukan bahwa mempraktikkan kegiatan belajar menggunakan *Virtual Reality* menyenangkan baik bagi siswa maupun guru.

Pelatihan tentang teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar sudah dilakukan di beberapa lokasi pengabdian masyarakat oleh banyak perguruan tinggi. Sebagaimana kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh (Sinsuw & Sambul, 2017) menemukan bahwa permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi mengakibatkan kurang kreatifnya penyusunan rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu guru dalam mempersiapkan materi belajar yang menarik dan *up to date* bagi siswa menggunakan fasilitas dan akses teknologi informasi. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan kemampuan guru mempersiapkan materi belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Pengabdian lain juga dilakukan oleh (Sumanto, 2018) yaitu (1) secara individu telah memahami konsep media pembelajaran sederhana untuk pembelajaran TK, (2) telah memiliki keterampilan membuat dua (2) produk media pembelajaran, yaitu media gambar gerak, dan media model binatang gerak yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK/PAUD sesuai sub-sub tema di kelompok A atau B, (3) peserta pelatihan dapat menggunakan media gambar gerak, dan media model binatang gerak yang telah dibuat dalam pembelajaran di TK nya masing-masing. Harapan dari kegiatan tersebut dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di SD pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan di daerah sasaran.

Merujuk kepada berbagai pelatihan sejenis yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran terutama yang menggunakan teknologi informasi perlu ditingkatkan. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan literasi digital seorang guru. Literasi digital dianggap sebagai tonggak utama keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi, terutama VR. Dalam hal ini, literasi digital merupakan salah satu aspek penting untuk kemajuan pendidikan, terutama untuk perkembangan individu (Durriyah & Zuhdi, 2018). Istilah "literasi" itu sendiri memiliki definisi yang multidimensional, serta memiliki banyak variasi. Dalam hal ini, literasi secara umum dipahami sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, menghitung, dan berkomunikasi menggunakan

materi visual, audio, dan digital lintas disiplin ilmu dan dalam bentuk serta konteks apa pun (International Literacy Association, 2018). Dari definisi tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu bentuk literasi dalam pendidikan adalah literasi dalam pengajaran, hal ini dipahami sebagai hal yang perlu dimiliki oleh seorang guru. Literasi pengajaran memungkinkan seorang guru untuk berkomunikasi dan terhubung dengan peserta didik melalui model visual, audio, maupun digital. Hal ini merupakan kunci yang mendorong kemajuan pendidikan literasi saat ini. Di Indonesia, keterampilan literasi siswa dianggap belum berkembang dengan baik (Lathipatud Durriyah & Zuhdi, 2018). Hal yang pertama dilakukan untuk membantu mengembangkan literasi peserta didik adalah dengan meningkatkan literasi guru, terlebih di era digital saat ini.

Sejalan dengan program pemerintah khususnya di Kabupaten Cianjur, Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur, mengemukakan bahwa rendahnya tingkat literasi mengakibatkan rendahnya Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Kabupaten Cianjur. Diketahui bahwa literasi digital sebagian besar guru-guru di Kabupaten Cianjur belum begitu berkembang, terutama guru-guru yang mengajar di tingkat SD. Mengingat belum berkembangnya literasi digital di Kabupaten Cianjur tersebut, ditambah dengan fakta yang ada bahwa Bahasa Inggris hanya dijadikan muatan lokal di tingkat SD, maka dari itu pelatihan literasi digital sangat diperlukan. Dalam hal ini, guru-guru SD dijadikan fokus utama pelatihan literasi digital. Menurut Anisimova (2020), dasar-dasar literasi digital mulai terbentuk sejak usia dini. Maka dari itu, guru-guru SD diharapkan menjadi agen peningkatan literasi digital anak-anak.

Mengingat semakin meningkatnya tuntutan terhadap guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terutama untuk pembelajaran Bahasa Inggris, serta berkembangnya teknologi VR untuk menunjang proses pembelajaran, maka dari itu kegiatan pelatihan penggunaan VR untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi guru tingkat SD sangat diperlukan. Dalam kegiatan pelatihan ini, yang menjadi fokus utama adalah memberikan gambaran pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan VR kepada guru. Kosakata dianggap sebagai pusat dalam pengajaran bahasa dan sangat penting bagi pemelajar bahasa (Susanto, 2017). Terlebih beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengajaran kosakata dapat dianggap sebagai masalah, karena beberapa guru tidak begitu yakin tentang praktik terbaik dalam pengajaran dan terkadang tidak benar-benar menyadari bagaimana memulai membentuk penekanan

instruksional pada pembelajaran kosa kata (Berne & Blachowicz, 2008). Oleh karena itu, penting bagi guru SD untuk mendapatkan pelatihan khusus untuk mendapatkan informasi baru mengenai desain pembelajaran kosa kata bahasa Inggris berbasis teknologi.

Tujuan pelaksanaan pelatihan penggunaan *Virtual Reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas ini untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi.

B. LANDASAN TEORI

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling cocok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan, salah satunya adalah mempelajari bahasa (Sugiharto et al., 2019).

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Satu berusaha untuk memperoleh, mempelajari dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, dan sekaligus sebagai simbol sosial kemanusiaan. Dengan menggunakan bahasa seseorang bisa membuat pernyataan, menyampaikan fakta dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan sesuatu, dan menjaga hubungan sosial antara para pengguna bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahasa, orang dapat mengekspresikan ide-ide mereka, perasaan, dan lain-lain (Jatikusumo & Hidayat, 2019), khususnya dalam berkomunikasi bahasa Inggris.

Untuk itu perlu adanya kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, yang juga merupakan katakata yang dimiliki, diketahui, dan digunakan seseorang dalam berbicara, mendengar, membaca atau menulis (Widya et al., 2018).

C. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan yang digunakan dalam pelatihan adalah pendekatan klasikal. Proses pelatihan dilaksanakan secara klasikal tatap muka langsung. Pelatihan yang diberikan adalah penyampaian materi tentang prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak, serta penggunaan *Virtual Reality* (VR) untuk pengajaran kosa kata bahasa Inggris untuk siswa/i. Dilanjutkan

dengan sesi *workshop* di mana mahasiswa, dan guru dibentuk dalam kelompok dan berdiskusi dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris menggunakan VR. Kemudian hasil diskusi dipresentasikan dalam bentuk *lesson plan* untuk menentukan apa saja yang akan diterapkan dalam pembelajaran ketika dalam kelas dengan melihat hasil sejauh mana mahasiswa, dan guru memahami fungsi VR dalam menunjang proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris bagi siswa/i.

Terdapat 5 tahapan dalam kegiatan pengabdian ini, yakni sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan pengabdian ini, tim pengabdian melakukan koordinasi kerja sama dengan pihak mitra yaitu Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur. Guna menggali informasi lebih dalam, maka tim pengabdian juga memberikan kuesioner terbuka terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru di 3 kecamatan, yaitu Kecamatan Cipanas, Kecamatan Cugenang dan Kecamatan Pacet. Sehingga pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan. Selain itu, dengan adanya kuesioner terbuka penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, tim pengabdian dapat memastikan tingkat kemampuan literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris guru, serta menggali pengalaman guru Sekolah Dasar (SD) dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris.

2. Proses Informasi dan Solusi yang Ditawarkan

Pada tahap ini, tim pengabdian mengolah semua informasi berupa temuan dari hasil kuesioner. Studi teoritis juga telah dikumpulkan pada upaya untuk menemukan solusi untuk informasi yang teridentifikasi. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan kepada mahasiswa dan guru-guru Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Cipanas mengenai penggunaan VR sebagai salah satu teknologi mutakhir untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Pelatihan kepada mahasiswa dimaksudkan untuk mendampingi guru dalam melakukan praktik pembelajaran menggunakan VR. Sehingga proses maupun *output* dari pembelajaran kolaboratif ini berjalan secara optimal. Adanya proses saling melengkapi antara guru dan mahasiswa sehingga *output* berupa literasi siswa/ i terjadi peningkatan dengan sangat signifikans.

3. Penyusunan Materi Pelatihan

Setelah itu, tim pengabdian menyusun materi pelatihan berupa *PowerPoint* yang akan dipresentasikan kepada para mahasiswa dan guru Sekolah Dasar (SD) sebagai

peserta pelatihan. Materi pelatihan meliputi pembahasan terkait prinsip-prinsip pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris untuk anak, penjelasan mengenai teknologi VR, serta ide desain pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi VR. Materi pembelajaran khusus penggunaan VR yang akan dilaksanakan kepada siswa/i berupa video 360⁰ dan dapat *download* pada *youtube*.

4. Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan pelaksanaan yaitu tim pengabdian melakukan pelatihan dan sosialisasi, 45 orang Mahasiswa/i yang dilaksanakan pada Hari Jum'at 17 Desember 2021 di Auditorium Universitas Suryakencana, dilanjutkan pada kegiatan yang kedua Hari Senin, Tanggal 20 Desember 2021, kepada 15 orang guru Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Cipanas Kabupaten Cianjur sebagai perwakilan sekolah yang telah ditunjuk, dan dilaksanakan di SDN 4 Cipanas. Pada sesi pelatihan, mahasiswa dan guru-guru mendapatkan informasi terkait prinsip-prinsip pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris serta penggunaan media pembelajaran VR untuk menunjang proses pembelajaran. Setelah itu pada sesi *workshop*, peserta pelatihan (yang sudah dikelompokkan dan terdiri dari guru, 3 mahasiswa/ i dan Dosen) diberikan tugas untuk membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar (SD) dengan memanfaatkan teknologi VR. Rancangan pelaksanaan pembelajaran ditulis pada *flipchart* yang kemudian dijadikan media presentasi peserta pelatihan. Pada sesi presentasi, peserta memaparkan ide desain pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan memanfaatkan VR sebagai media pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi proses dilakukan dengan melakukan *review* materi saat akhir pelatihan dan *workshop*. Evaluasi hasil pelatihan dengan memberikan kuesioner terbuka untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan terhadap penyampaian materi pelatihan dan kebermanfaatan pelatihan bagi peserta pelatihan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini telah dilaksanakan pada tanggal 17 dan 20 Desember 2021 bertempat di Auditorium Universitas Suryakencana dan SDN Cipanas 4, Kecamatan Cipanas, Kabupaten Cianjur. Kegiatan ini dihadiri oleh 45 orang Mahasiswa/i, dan 15 orang guru SD dari 15 sekolah di sekitar wilayah lokasi pengabdian masyarakat.

Kegiatan ini dibagi menjadi 4 sesi: Sesi Pemaparan Materi, Sesi *Workshop*, Sesi Presentasi, dan evaluasi. Penjelasan dari setiap sesi adalah sebagai berikut:

1. Sesi Pemaparan Materi

Dalam sesi ini, materi pelatihan dipaparkan secara langsung oleh 2 narasumber dari tim pengabdian. Narasumber pertama fokus membahas mengenai karakteristik pemelajar anak serta prinsip-prinsip pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Setelah itu dilanjutkan oleh pemaparan narasumber kedua tentang VR dan integrasi VR dalam pembelajaran kosa kata pembelajaran bahasa Inggris. Di akhir pemaparan, kedua narasumber mendemonstrasikan (*modeling*) proses pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris menggunakan Bahasa Inggris. Tujuan dari demonstrasi ini adalah supaya peserta dapat mendapatkan gambaran bagaimana memanfaatkan teknologi VR dalam pengajaran kosa kata kepada anak Sekolah Dasar (SD).

2. Sesi *Workshop*

Pada sesi ini, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk merancang pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan VR. Kegiatan ini dilaksanakan dalam kelompok agar peserta dapat bertukar pikiran dalam penyusunan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Hasil pemikiran bersama dituangkan dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran sederhana pada *flipchart*. Terdapat 15 grup yang dibentuk pada sesi ini. Masing-masing grup terdiri dari 1 guru SD dan 3 tim pengabdian dari mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator. Fasilitator bertugas untuk memberikan arahan kepada guru serta memfasilitasi proses diskusi terkait penggunaan VR dan penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran. Dari sesi *workshop* inilah peserta mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai bagaimana merancang pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang menarik serta kreatif dengan mengintegrasikan teknologi VR di dalamnya.



Gambar 1. Pelaksanaan Pada Tanggal 20 Desember 2021



Gambar 2. Pelaksanaan Pada Tanggal 20 Desember 2021

3. Sesi Presentasi

Dalam sesi ini, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan fasilitator pada sesi *workshop*. Peserta berbagi desain pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris menggunakan VR dengan topik pembelajaran yang dipilih sesuai dengan pertimbangan tingkat kemampuan siswa di masing-masing sekolah.

4. Sesi Evaluasi

Untuk mengevaluasi kegiatan ini, disebarkan kuesioner terbuka melalui *google form* untuk mengetahui persepsi peserta terhadap beberapa poin yang berkenaan dengan kegiatan ini yang mencakup kualifikasi narasumber; materi pelatihan; fasilitas pelatihan; jadwal pelatihan; dan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan.

Pada pelaksanaan pengabdian, terdapat satu kendala pada saat sesi demonstrasi dan perancangan pelaksanaan pembelajaran menggunakan VR. Tidak semua gawai yang dimiliki guru peserta pelatihan kompatibel dengan ketentuan video 360 derajat yang ada di YouTube. Sehingga peserta tidak dapat menggunakan gawai yang dimiliki untuk merasakan sensasi *immersive* pada alat VR yang diberikan. Solusi yang diberikan pada saat itu adalah menggunakan gawai fasilitator yang kompatibel untuk bisa digunakan oleh guru peserta pelatihan. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi guru peserta pelatihan untuk kedepannya dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan VR. Selain itu, peserta mengeluhkan bahwa VR yang dimiliki kuantitasnya terlalu sedikit untuk jumlah siswa di sekolah masing-masing yang jumlahnya sekitar 40 orang untuk 1 kelas. Solusi yang dapat ditawarkan adalah memberikan penguatan kepada guru peserta pelatihan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif dapat diterapkan ketika VR digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa grup sesuai dengan ketersediaan alat VR. Siswa dapat belajar kemampuan berkolaborasi dalam

mengerjakan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan. Selain itu, dengan metode pembelajaran kolaboratif juga, siswa secara tidak langsung dapat belajar untuk saling berbagi tanggung jawab dan memahami satu sama lain.

Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa tujuan pelaksanaan pelatihan penggunaan *Virtual Reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas ini untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini para guru di lokasi pengabdian ini lebih mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam hal ini *virtual reality* dalam pengajaran kosakata untuk siswa sekolah dasar. Pada awalnya para guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa atau gambar dalam mengajarkan kosakata, namun setelah mereka mengenal *virtual reality* dan diberikan pelatihan bagaimana menggunakannya di kelas, mereka menjadi lebih kreatif dalam mengajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *virtual reality* sehingga para pemelajar di sekolahnya yang masih berusia dini lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan dalam metode pembelajaran Bahasa Inggris yang semula masih manual sekarang bergeser kepada penggunaan alat teknologi, dengan memberikan solusi yang dapat ditawarkan adalah memberikan penguatan kepada guru peserta pelatihan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif dapat diterapkan ketika VR digunakan sebagai media pembelajaran.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapkan terimakasih yang tidak terhingga kami haturkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, atas bantuan pendanaan program penelitian kebijakan merdeka belajar kampus merdeka dan pengabdian masyarakat berbasis hasil penelitian dan purwarupa perguruan tinggi swasta. Kami juga ucapkan terima kasih kepada sejumlah pihak yang telah membantu kesuksesan pelaksanaan kegiatan ini, yakni Direktorat Jenderal Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi, Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur, 15 Guru Bahasa Inggris

Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas, Cianjur, Rektor Universitas Suryakencana, Wakil Rektor 1, 2, 3 Universitas Suryakencana, Civitas akademika di Universitas Suryakencana; dan Seluruh tim Pelaksana kegiatan ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, R. (2018). Minat Dan Motivasi Dalam Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Kota Samarinda Interest and Motivation in Learning English At the Fourth Grade Students in Elementary School in Samamarinda. *SNITT*, 3, 324–334. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/613>
- Hariyanto. (2018). *EF EPI 2018: Peringkat Kemampuan Berbahasa Inggris Orang Indonesia Bertahan di Tingkat Kecakapan Rendah*. INDUSTRY.Co.Id.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Pilar Nusantara.
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Jatikusumo, D., & Hidayat, R. R. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tebak Kata Dengan Web Crawler Menggunakan Android. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 3(1), 21–30.
- Lathipatud Durriyah, T., & Zuhdi, M. (2018). Digital Literacy With EFL Student Teachers: Exploring Indonesian Student Teachers' Initial Perception About Integrating Digital Technologies Into a Teaching Unit. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 53. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.53>
- Lege, R., Bonner, E., Frazier, E., & Pascucci, L. (2020). Pedagogical considerations for successful implementation of virtual reality in the language classroom. In *New Technological Applications for Foreign and Second Language Learning and Teaching* (pp. 24–46). IGI Global.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23–28.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–90.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pilgrim, M. J., & Pilgrim, J. (2016). The use of virtual reality tools in the reading-language arts classroom. *Texas Journal of Literacy Education*, 4(2), 90–97.
- Qomariyah, S. S., Permana, D., & Nafisah, B. Z. (2016). IbM Guru SD dalam Pembuatan Media 3D untuk Pengajaran Bahasa Inggris Siti. *Jurnal Kependidikan*, 15(4), 353–358.

<http://www.bssaonline.org/content/95/6/2373>
<http://www.bssaonline.org/content/95/6/2373.short>
<http://www.bssaonline.org/cgi/doi/10.1785/0120110286>
<http://gji.oxfordjournals.org/cgi/doi/10.1093/gji/ggv142>
<http://link.springer.com/10.1007/s00024-01>

Sugiharto, T., S. G. P., & Ardianto. (2019). Pelatihan Penerapan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bahasa Isyarat Di Slb Negeri Luragung Desa Cirahayu Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 38-47. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v2i02.1987>

Susanto, A. (2017). The Teaching of Vocabulary: A Perspective. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 182-191.

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-181. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 39. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2359>