
**VIRTUAL REALITY DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
MATERI THINGS AROUND****VIRTUAL REALITY IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY OF THINGS
AROUND MATERIAL****¹Asep Saepuloh, ²Vina Aini Salsabila**^{1,2}Universitas Suryakencana¹saefulan93@gmail.com, ²vinasalsabila@unsur.ac.id

Masuk : 22 Juni 2022

Penerimaan : 27 Juni 2022

Publikasi : 30 Juni 2022

ABSTRAK

Periode terbaik dalam mengajarkan bahasa asing adalah pada masa anak-anak karena periode tersebut merupakan periode emas dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Oleh karenanya itu, bahasa Inggris sangat penting peranannya baik dalam ruang lingkup personal, nasional maupun global. Hal ini menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa yang wajib dipelajari oleh berbagai kalangan dan tingkatan usia tak terkecuali anak-anak. Dalam mempelajari 4 keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, terdapat salah satu elemen yang sangat vital peranannya yaitu penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang siswa miliki, maka semakin baik pula keterampilan berbahasa mereka. Oleh karena itu, urgensi pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini adalah sesuatu yang tidak terelakan. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang pengajaran melalui pelatihan dan praktek mengajar menggunakan *virtual reality* (VR) dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris, yang bertempat di SD Negeri Cipanas 2. Setelah selesai rangkaian pengajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri Cipanas 2 membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : Kosakata; Pengajaran; *Realitas Virtual*.**ABSTRACT**

The best period in teaching foreign languages is during childhood because that period is a golden period in learning foreign languages, especially English as an international language. Therefore, English plays a very important role both in the personal, national, and global scope. This makes English a language that must be learned by various groups and age levels, including children. In learning the four language skills, namely listening, reading, writing, and speaking, there is one element that has a very vital role, namely vocabulary mastery. The more vocabulary students have, the better their language skills will be. Therefore, the urgency of learning English at an early age is something that is inevitable. This Community Service (PKM) aims to improve teacher competence in the field of teaching through training and teaching practice using *Virtual Reality* (VR) in teaching English vocabulary, which takes place at SD Negeri Cipanas 2. After completing the teaching series, it can be concluded that the use of VR in learning English vocabulary at SD Negeri Cipanas 2 makes learning more interesting, effective, and fun. This can be seen from the enthusiasm and active participation of students when participating in learning.

Keywords : Teaching; *Virtual Reality*; Vocabulary.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan oleh hampir seluruh negara di dunia. Setelah bahasa Cina atau Mandarin, bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia adalah bahasa Inggris (Kusuma, 2018). Bahasa Inggris memiliki peranan penting dalam kehidupan karena hampir semua aspek dalam kehidupan menggunakan bahasa Inggris (Harlina & Yusuf, 2020), mulai dari label produk yang kita konsumsi sehari-hari, perabotan rumah tangga, literatur yang kita baca, dapat dipastikan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Apalagi dalam konteks akademik, di mana sebagian besar referensi seperti buku, jurnal, surat kabar, dsb, dapat dipastikan menggunakan bahasa Inggris. Oleh karena itu, urgensi pembelajaran bahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris menjadi sesuatu yang tak terelakan. Sebagai negara yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya, tentu penguasaan bahasa Inggris tidak semudah mereka yang lahir dan tinggal di negara-negara berbahasa Inggris. Sehingga hal ini menjadi dasar akan pentingnya memasukan mata pelajaran bahasa Inggris ke dalam kurikulum baik sebagai mata pelajaran wajib maupun muatan lokal.

Pembelajaran bahasa Inggris pun harus dilakukan sedini mungkin yaitu pada usia anak-anak, mengingat usia tersebut merupakan *golden age* dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Inggris dan merupakan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Arumsari, Arifin, dan Rusnalasari, 2017). Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak yang diistilahkan (TEYL) tengah berkembang di berbagai belahan dunia, terutama di negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Kebijakan ini dimulai di Indonesia sejak diberlakukannya kurikulum 1994, dan sampai saat ini terus semakin perlu ditingkatkan pelaksanaannya. Hal ini terkait dengan usaha pemerintah untuk menyiapkan para pembelajar yang handal dan berkualitas, yang nantinya mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional (Widyahening & Ma'fiah, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar pada tahun ajaran 2013/2014 diadadakan, akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi urgensi pembelajaran bahasa Inggris usia dini, sehingga ada sebagian sekolah yang tetap mempertahankan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah mereka kendati hanya sebagai muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler. Kebijakan pemerintah menghapus mata pelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar tentu berimbas pada kemajuan dan perkembangan bahasa Inggris itu sendiri khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal tersebut tentu sangat bertolakbelakang dengan konsep pedagogis terkait pengenalan bahasa asing sejak dini yang menyatakan bahwa semakin dini usia seseorang diperkenalkan dengan bahasa target, semakin cepat dan semakin bagus penguasaan dan pemerolehan anak terhadap bahasa yang dipelajari (Harmer, 2007, dalam Nugrahini & Gufron, 2019).

Memasukan kembali mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal di tingkat sekolah dasar tentunya akan menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut, meskipun hal tersebut nampak sulit untuk direalisasikan mengingat masih terdapat pro-kontra para pakar terkait pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini ini. Sebagian pakar berpendapat bahwa pembelajaran bahasa asing harus dimulai sejak dini dan sebagian pakar lainnya mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar hanya akan menambah beban siswa. Terlepas dari pro-kontra tersebut, Chomsky dalam (Harras & Bachari,

2009) mengemukakan bahwa setiap orang mempunyai sarana untuk belajar bahasa yang disebut *language acquisition device*.

Ada empat keterampilan berbahasa yang wajib dipelajari oleh para peserta didik dalam belajar bahasa Inggris yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Hermawan, 2018). Di antara elemen-elemen kebahasaan, terdapat satu elemen yang memiliki peranan sangat penting yaitu *vocabulary* atau kosakata. Sebagaimana dikemukakan oleh Coady dan Huckin dalam Widyahening & Ma'fiah (2019) menyatakan bahwa "*vocabulary is central to language and of critical importance to the typical language learner*". Artinya bahwa penguasaan kosakata memainkan peranan penting dalam pengenalan kata. Pernyataan diatas selaras dengan yang dikemukakan oleh Harmer (2017) dalam (Rachmijati et al., 2019) bahwa semakin banyak kosakata bahasa Inggris yang dimiliki dan dikuasai oleh siswa, maka semakin baiklah mereka dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, penggunaan kosakata bahasa Inggris yang banyak tentunya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris (Puntadewi & Engliana, 2018).

Dalam proses pembelajaran kosakata, tentunya tidak terlepas dari alat bantu mengajar sebagai media pembelajaran yang sangat penting kedudukannya. Ada banyak macam media pembelajaran, sehingga untuk proses belajar mengajar yang baik, seorang pengajar harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik (Zaki, 2020). Sedangkan Buckingham (2003) dalam (Nasution, Harahap, Siregar, dan Hasibuan, 2021) menambahkan bahwa "*media are a medium as an intervening means, instrument or agency. It is a substance or a channel through which affects or information can be carried or transmitted*".

Mengingat pentingnya bahasa Inggris pada zaman sekarang, maka pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak dini. Hal tersebut senada dengan pendapat Dewantara (2014) dalam (Maili, 2018) yang menyatakan bahwa dalam konteks kognitif anak, pendidikan bahasa memang harus diajarkan sedini mungkin, karena masa emas perkembangan bahasa anak yaitu antara 6 sampai 13 tahun. Hasil riset Teknologi Brain Imaging di University of California, LA, dan divergent mengatakan bahwa anak berada pada kondisi optimal di usia 6 sampai 13 tahun, sehingga secara biologis masa ini menjadi waktu yang tepat untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu, akan sangat disayangkan apabila masa ini terlewatkan begitu saja. Hal ini dikuatkan juga oleh pendapat dari Darjowidjono dalam (Robingatin, 2019) mengatakan bahwa pada usia tersebut anak akan mudah dalam menerima bahasa, hal ini dikarenakan belum terjadinya proses pemisahan fungsi otak kiri dan otak kanan pada anak, kemampuan anak dalam menerima bahasa akan berkurang ketika anak sudah memasuki pubertas.

Berdasarkan paparan di atas, maka kegiatan pelatihan ini, diharapkan menjadi stimulus bagi para guru untuk menyadari akan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris dan untuk senantiasa mengajarkan bahasa Inggris kepada anak didiknya sejak dini meski sebagai muatan lokal, kegiatan ekstrakurikuler, atau sebagai mata pelajaran wajib yang sejajar dengan mata pelajaran lain di sekolah. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Cipanas 2 dengan menggunakan media *virtual reality* ini sungguh sangat menyenangkan dan berkesan, meskipun hanya mempelajari kosakata dan dilakukan dalam tempo waktu yang sangat

singkat, namun hal tersebut tidak mengurangi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran ini.

Pada era digital ini, *Virtual reality* (VR) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menjanjikan untuk proses pembelajaran. Dalam hal ini, VR merupakan sebuah alat teknologi yang membuat penggunaannya seolah-olah merasa berada di dalam suatu lingkungan tertentu, dan bisa berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer. Di dalam bahasa Indonesia virtual reality dikenal dengan istilah realitas maya (Helmie et al., 2022; Idcloudhost, 2020; Loup et al., 2016).

VR merupakan media yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam pembelajaran kosakata karena media ini memberikan siswa pengalaman dan sensasi yang luar biasa yang membuat pengguna seolah-olah berada dalam dunia virtual dan memungkinkan pengguna merasakan sensasi yang begitu nyata dengan lingkungan di dalamnya. (Ariatama dkk., 2021) menyatakan bahwa teknologi *virtual reality* dapat memunculkan gambar-gambar dalam bentuk media tiga dimensi atau 3D, yang dimana proses ini dibuat melalui bantuan komponen komputer sehingga hasilnya akan terlihat lebih nyata dan dengan dukungan sejumlah piranti lainnya. Di mana hal ini akan menjadikan para penggunaannya (peserta didik) seolah-olah melihat secara langsung dan terlibat secara fisik dalam lingkungan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Dengan adanya teknologi VR, diharapkan konsep berinteraksi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah digunakan dengan seiring perkembangan teknologi *smartphone* yang memiliki faktor penting dalam pelaksanaan media pembelajaran tersebut. Bahkan saat ini berdasarkan riset yang dilakukan oleh beberapa peneliti menjelaskan bahwasannya kini hanya dengan bermodalkan sebuah *smartphone* dan bantuan Google Cardboard sudah dapat menampilkan dunia VR. Oleh karena itu, VR adalah media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri Cipanas 2, karena media ini dapat membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan yang memberikan siswa pengalaman berinteraksi secara virtual dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diberikan kepada para guru dari 15 sekolah dasar terpilih di kecamatan Cipanas, setelah pelatihan kemudian dilakukan pendampingan oleh 3 orang mahasiswa yang mendampingi guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. Waktu dan Lokasi

Pengabdian ini dilaksanakan selama 3 hari dengan 1 hari digunakan untuk pelatihan penggunaan VR bagi para guru yang terlibat yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 20 Desember 2021 dan 2 hari pelaksanaan pengabdian, yaitu pada hari Selasa dan Kamis tanggal 21-23 Desember 2021 yang bertempat di SD Negeri Cipanas 2 kecamatan Cipanas Cianjur.

2. Khalayak Sasaran

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan 1 orang guru kelas dan 20 orang siswa kelas 5 SD Negeri Cipanas 2. Ada empat pertimbangan mengapa sekolah tersebut dipilih untuk menjadi lokasi penelitian. Pertama, SD

Negeri Cipanas 2 memiliki lokasi yang sangat strategis karena lokasi sekolah tepat berada dipinggir jalan dan dilewati transportasi umum sehingga sangat mudah diakses. Kedua, sekolah tersebut belum menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran khususnya VR. Ketiga, guru kurang mendapatkan kesempatan mengikuti pelatihan di bidang pengajaran khususnya pengajaran bahasa Inggris. Keempat, siswa di SD Negeri Cipanas 2 tidak memperoleh pembelajaran bahasa Inggris.

3. Tahapan Kegiatan pelatihan

Metode yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan kepada guru kelas 5 SD Negeri Cipanas 2 Kecamatan Cipanas kabupaten Cianjur. Guru di sekolah tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris dan belum menggunakan VR ke dalam pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelatihan dan pendampingan guru dalam menggunakan media VR ke dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri Cipanas 2 adalah sebagai berikut: (1). Pelatihan penggunaan VR untuk para guru, (2). Pendampingan penyusunan rencana pembelajaran dan perangkat pembelajaran, (3). Pendampingan pelaksanaan pengajaran, (4). Dan evaluasi hasil pembelajaran

4. Rancangan Evaluasi

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dievaluasi dengan menggunakan pengamatan langsung (*observation*) dengan indikator-indikator penilaian sebagai berikut:

- a. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan *virtual reality*.
- b. Keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran menggunakan *virtual reality* pada tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
- c. Keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan VR yang telah ditetapkan dalam perencanaan.

Evaluasi dilakukan dengan dua cara, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dimulai dengan kajian teoritis dan praktis tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara menggunakan VR, dilanjutkan dengan pemodelan, latihan mendesain pembelajaran, dan praktek mengajar menggunakan VR. Sedangkan penilaian hasil dilakukan dengan melihat hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan terhadap siswa pada pelaksanaan pembelajaran.

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Belajar adalah kegiatan yang 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 (Kurniawati et al., 2022; Sugiharto & Priguna, 2019).

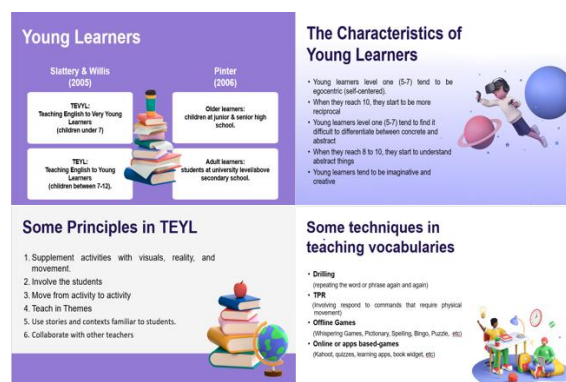
Dalam proses belajar mengajar kosakata (*vocabulary*) menggunakan *virtual reality*, terdapat sembilan langkah yang dilakukan: Pada tahap awal, 1) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan kemudian 2) siswa diajak *brainstorming* untuk menyebutkan nama-nama benda di sekitar. Di kegiatan inti, 3) siswa diberikan flashcard dan diminta untuk mengingat nama-nama benda yang tertera di flashcard, 4) kemudian siswa diminta untuk mengikuti apa-apa yang guru ucapkan berkaitan dengan nama-nama benda di sekitar, 5) selanjutnya masing-masing kelompok diberikan satu buah *virtual reality*, kemudian siswa secara bergantian menggunakan *virtual reality* untuk lebih mengeksplor benda-benda yang ada di rumah Sincan (karakter kartun), 6) kemudian guru mereviu

materi dengan mengajak siswa bermain *game* Hangman, 7) setelah itu siswa diminta kembali menyebutkan nama-nama benda yang dilihat dan dihafalnya, 8) siswa diminta untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah selesai dipelajari, 9) doa tutup.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran *vocabulary* menggunakan media VR sangat sederhana dan mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar kosakata. VR menjadi media yang efektif dalam pembelajaran kosakata karena selain menyenangkan, pembelajaran kosakata dengan menggunakan VR juga membuat siswa lebih terlibat dan berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran. Pemanfaatan media VR dalam bidang pendidikan merupakan sebuah inovasi. Inovasi ini bertujuan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan bermanfaat, dari segi waktu, tempat, maupun materi menjadi lebih efektif dan efisien. Teknologi *virtual reality* diharapkan menjadi salah satu bentuk perpaduan antara teknologi dan materi pembelajaran berupa media yang menarik perhatian dan inovatif, sehingga dengan pemanfaatan antara teknologi dan materi ini dapat menjadi alternatif solusi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran (Abdillah Riyana, dan Alinawati, 2018).

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan observasi awal yang menghasilkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut; pertama sekolah-sekolah tersebut belum menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran khususnya *virtual reality*, kedua kurangnya pelatihan bagi guru di bidang pengajaran khususnya pengajaran yang menggunakan media berbasis teknologi sehingga guru masih mempertahankan metode dan pendekatan mengajar konvensional, terakhir tidak adanya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Berdasarkan paparan di atas, tim menawarkan solusinya yaitu dengan pengadaan pelatihan penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, dipilihnya mata pelajaran bahasa Inggris diharapkan bisa menjadi stimulus bagi sekolah untuk tetap mengadakan pembelajaran bahasa Inggris meskipun harus dilaksanakan di luar jam sekolah dan pembelajaran kosakata kepada anak-anak sekolah dasar sesuai dengan skema pembelajaran yang akan diterapkan dengan melibatkan penggunaan teknologi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibuka oleh Kepala Sekolah SDN Cipanas 4 pada pukul 13.00. WIB. yang dilanjutkan dengan rangkaian sambutan lainnya hingga pukul 13.30. WIB. Selanjutnya, disampaikan pemaparan materi pelatihan tentang penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran oleh narasumber dimulai dari kajian teoritis diawali dengan mengenal karakteristik, gaya belajar, prinsip dan teknik pembelajaran terhadap pembelajar usia dini.

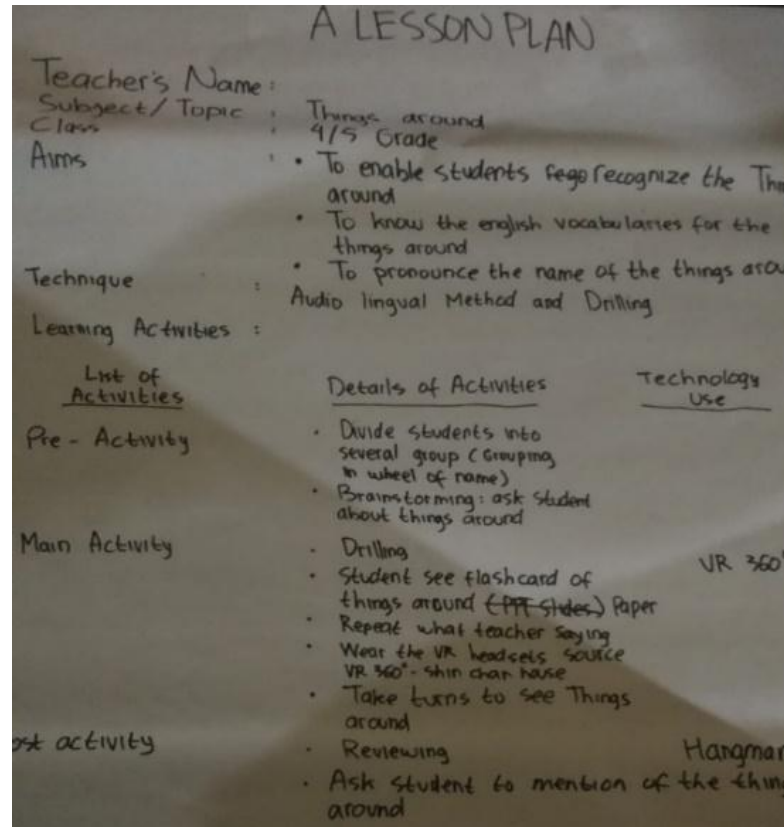


Gambar 1. Slide Materi Pelatihan

Penggunaan *virtual reality* dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris

Setelah selesai sesi materi, acara kemudian dilanjutkan dengan praktik menggunakan *virtual reality* oleh tiap kelompok dari masing-masing sekolah. Secara bergantian guru dari masing-masing sekolah menggunakan *virtual reality* dan melakukan instruksi-instruksi yang diberikan oleh pemateri/instruktur.

Di akhir sesi, setiap guru dari masing-masing sekolah yang didampingi oleh 3 mahasiswa diminta untuk mendesain sebuah rancangan pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan *virtual reality* beserta soal *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen wajib untuk melaksanakan pengabdian di sekolah masing-masing.



Gambar 2. Lesson Plan

1. Pemampanan Materi dan Pelatihan 1

Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa didik. Setelah itu guru memberitahukan siswa tentang materi yang akan dipelajari yaitu materi 'things around' dengan menggunakan *virtual reality*. Kemudian guru membagikan *pre-test* kepada semua siswa dan meminta mereka untuk mengisi *pre-test* tersebut dengan memandunya membacakan setiap butir soal. Setelah selesai mengisi *pre-test*, kemudian guru membagi kelas ke dalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa. Selanjutnya guru melakukan *brainstorming* materi dengan menanyakan benda-benda apa saja yang terdapat di sekitar siswa yang dibantu dengan visualisasi menggunakan *flashcard* yang ditampilkan dalam slide *powerpoint*.



Gambar 3. Proses Persiapan Mengajar

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode *drilling* dengan meminta siswa untuk melihat *flashcard* yang telah dibagikan ke masing-masing siswa sebelumnya. Setelah itu guru meminta siswa untuk mengikuti apa yang diucapkan guru tentang bagaimana cara mengucapkan setiap kosakata yang diberikan dengan benar. Selanjutnya membagikan satu unit *virtual reality* ke masing-masing kelompok untuk digunakannya secara bergantian. Para siswa didik terlihat sangat antusias dalam mencoba *virtual reality*, guru meminta siswa berjalan untuk kemudian mengeksplor benda-benda apa saja yang dapat mereka temukan di rumah Sin Can (tema video), setiap kali mereka menemukan benda di sekitar, mereka harus melaporkannya dengan menyebut nama benda tersebut dalam bahasa Inggris. Setelah masing-masing siswa dari setiap kelompok mendapatkan kesempatan menggunakan *virtual reality*, guru menghentikan sesi tersebut.

Pada kegiatan penutup, guru mengajak semua kelompok siswa untuk bermain Hangman game dimana guru menuliskan beberapa kata dengan beberapa huruf ditiadakan. Secara bergiliran, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menebak setiap kata yang terdapat dalam game tersebut. Ada juga sesi rebutan dimana setiap kelompok bebas untuk langsung menebak jawaban dari setiap kata yang diberikan. Game dihentikan ketika ada salah satu kelompok yang memperoleh nilai lebih tinggi dari kelompok lainnya. Guru kemudian memberikan *reward* kepada kelompok pemenang game tersebut. Sebelum ditutup, guru terlebih dahulu meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesan-kesan yang didapat ketika memelajari kosakata dengan menggunakan *virtual reality* dan akhirnya guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pemamparan Materi dan Pelatihan 2

Seperti biasa pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa didik. Setelah itu guru kemudian menyampaikan kepada siswa bahwa materi yang akan dipelajari masih tentang 'things around' namun dengan kosakata yang lebih dieksplor lagi. Seperti pertemuan sebelumnya guru meminta siswa untuk tetap berkelompok dengan formasi yang sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru membagi whiteboard menjadi lima bagian dan menuliskan nama masing masing kelompok di atasnya. Kemudian siswa diminta untuk menuliskan kosakata tentang 'things around' sebanyak-banyaknya dalam waktu 5 menit, kelompok dengan kata paling banyak menjadi pemenangnya.

Pada kegiatan inti, siswa diminta untuk mengisi wordsearch di kertas yang telah dibagikan ke tiap kelompok. Setelah itu siswa diminta secara bergantian untuk mencari nama-nama benda yang tertera dalam wordsearch game yang telah mereka selesaikan sebelumnya. Siswa diminta untuk lebih mengeksplor lingkungan yang ada di virtual reality, dengan misinya yaitu menemukan semua benda-benda yang ada dalam permainan wordsearch, dalam pencariannya siswa diminta untuk melaporkan setiap benda yang mereka temukan dalam bahasa Inggris. Setelah masing-masing siswa dari setiap kelompok mendapatkan kesempatan menggunakan virtual reality, guru menghentikan sesi tersebut.

Pada kegiatan penutup, siswa diajak untuk bermain matching game secara online yang bisa diakses via website di <https://puzzel.org/en/categorize/create>, dimana siswa diminta untuk mencocokkan antara gambar dengan nama benda yang tepat. Para siswa didik sangat antusias sekali dalam mengikuti permainan ini, bahkan mereka sampai berebut untuk memperoleh kesempatan menyelesaikan permainan ini, karena guru hanya menampilkan permainan ini di laptop miliknya, dan meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk maju ke depan dan melaksanakan instruksi yang guru berikan. Guru segera menghentikan permainan ketika ada salah satu kelompok yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari nilai kelompok lainnya. Guru memberikan reward berupa snack kepada kelompok siswa yang memenangkan permainan tersebut. Kemudian setelah itu guru membagikan post-test ke seluruh siswa untuk mengukur sejauh mana progress yang diperoleh. Akhirnya guru menuntup pembelajaran dengan membacakan salam.

D. PENUTUP

Virtual reality menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar vocabulary yang sangat mudah diterapkan. Media ini membantu para guru untuk mengajarkan bahasa Inggris khususnya kosakata dengan lebih menarik dan siswa pun merasa senang dan tertarik untuk menggunakannya selama proses kegiatan PKM berlangsung. Kondisi kelas yang awalnya monoton dan membosankan menjadi lebih hidup dan aktif ketika media virtual reality diterapkan dalam proses belajar mengajar vocabulary. Siswa-siswa yang semula pasif dalam menanggapi pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Perlu diperhatikan pula bahwa guru pun harus menunjukkan ekspresi untuk betul-betul membantu dan membimbing siswa dalam penggunaan media ini di proses belajar mengajar. Sehingga siswa merasa diperhatikan dan dibantu untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. Pengulangan dengan menggunakan latihan terus menerus akan memberikan hasil yang semakin baik.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

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:

1. Direktorat Jenderal Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi;
2. Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur;
3. 15 Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas, Cianjur;
4. Rektor Universitas Suryakencana;
5. Wakil Rektor 1, 2, 3 Universitas Suryakencana;

6. Civitas akademika di Univeristas Suryakencana; dan
7. Seluruh tim Pelaksana kegiatan ini.

Semoga kerjasama kelembagaan yang telah terjalin selama ini semakin meningkat dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya kepada kita semua. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Edutechnologia*, 2(2), 346–352.
- Ariatama, S., Adha, M. M., & Rohman, R. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. In *Semnas FKIP*.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133.
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan Challenges of Learning English in Rural School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20, 325–334.
- Harras, K. A., & Bachari, D. A. (2009). *Dasar-Dasar Psikolinguistik*.
- Helmie, J., Nurviyani, V., Ristiani, I., Taufik, M. S., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Implementasi Virtual Reality (VR) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sd Di Kec. Cipanas. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(1), 34–40. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.170>
- Hermawan, D. (2018). KESANTUNAN BERBAHASA PADA ANAK USIA 11 TAHUN(Studi Kasus terhadap Anak Usia 11 Tahun). *Metamorfosis: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(1), 1–9.
- Idcloudhost. (2020). *Mengenal Virtual Reality : Definisi, Cara Kerja, Contohnya*. <https://idcloudhost.com/mengenal-virtual-reality-definisi-cara-kerja-contohnya/>
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., Kamilah, A., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 387–399.
- Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi*, XV(2), 43–50.
- Loup, G., Serna, A., Iksal, S., & George, S. (2016). Immersion and persistence: Improving learners' engagement in authentic learning situations. *European Conference on Technology Enhanced Learning*, 410–415.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 6(1), 23–28.
- Nasution, D. S., Harahap, S. D., Siregar, S. D., & Hasibuan, A. (2021). *Pendampingan Bahasa Inggris pada Anak-Anak Setingkat Sekolah Dasar di Desa Wisata Pagaran Gala-Gala, Mandailing Natal-Sumut, Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Melalui Metode Drilling dan Repetition*. 4(1), 6.
- Nugrahini, Y., & Gufron, M. (2019). Pelatihan Penggunaan Bahasa Kelas (Classroom Language) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *J-ADIMAS: Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 9–16.
- Puntadewi, E. D., & Engliana, E. (2018). The Role of Vocabulary Mastery and Learning Interest in Speaking Proficiency of Indonesian Efl Learners. *INFERENCE*, 67–73.
- Rachmijati, C., Anggraeni, A., & Parmawati, A. (2019). Pelatihan Classroom Task Untuk Guru Paud Di Desa Palinggihan Kecamatan Plered Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(2), 91.
- Robingatin, Z. U. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*.
- Sugiharto, T., & Priguna, G. (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>
- Widyahening, E. T., & Ma'fiah, I. (2019). Penggunaan Media Word Webs Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Di Sdnn 01 Suruh Tasikmadu Karanganyar. *Adi Widya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 50.
- Zaki, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.