

PELATIHAN IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU-GURU SD DI KEC. CIPANAS

Jauhar Helmie¹, Vina Nurviyani², Iis Ristiani³, Muhamad Syamsul Taufik⁴, Aji Mulyana^{5*}

¹²³⁴⁵Universitas Suryakencana
*Co-Author : ajimulyana@unsur.ac.id

ABSTRAK. Hasil temuan sejumlah studi menjelaskan bahwa pada abad 21 ini, media belajar yang berbasis teknologi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Namun, hal itu belum selaras dengan kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh para guru, terutama guru-guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar di Kec. Cipanas. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan para guru Bahasa Inggris SD di Kec. Cipanas tentang TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) sehingga kompetensi pedagogik para guru perlu dikembangkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan kompetensi pedagogik guru-guru Bahasa Inggris SD khususnya mengenai implementasi TPACK dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Upaya untuk peningkatan kompetensi pedagogik para guru Bahasa Inggris SD tersebut dilakukan melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan virtual reality (VR). Pelatihan ini dilakukan di 15 sekolah dasar di Kec. Cipanas, Kab. Cianjur, dengan melibatkan 15 guru Bahasa Inggris sekolah dasar. Pelatihan ini diselenggarakan melalui 3 tahapan, yaitu a) persiapan program pelatihan (menganalisis kebutuhan para guru & merancang program pelatihan), b) implementasi program pelatihan, c) evaluasi program pelatihan. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini, para guru Bahasa Inggris SD di Kec. Cipanas memiliki pengetahuan tentang TPACK yang lebih baik sehingga memiliki wawasan yang lebih luas untuk mengoptimalkan kompetensi pedagogik yang mereka miliki.

Kata Kunci: Kompetensi Pedagogik; Guru Bahasa Inggris S; Virtual Reality

ABSTRACT. Some studies indicate that in the 21st century, digital-based learning medium is one of the crucial aspects of a teaching-learning process. Unfortunately, it is not congruent with teachers' competencies, mainly English teachers teaching at elementary schools in Cipanas (Cianjur). Their common knowledge of TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) makes their pedagogic competence unable to develop optimally. Thus, it is necessary to increase their pedagogic competence, especially regarding implementing TPACK in teaching English in elementary schools. Training of implementing digital-based learning media using virtual reality (VR) is one of the solutions to their troubles in teaching English. This training was carried out in 15 elementary schools in Cipanas involving 15 elementary school English teachers. This training was held in 3 stages, namely a) preparation of the training program (analyzing the needs of teachers and designing training program), b) implementing the training program, c) evaluating the training program. Having participated in this training, the elementary English teachers in Cipanas have better knowledge of TPACK to have broader insights to optimize their pedagogic competencies.

Keyword: Pedagogic Competence; Elementary English Teacher; Virtual Reality

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi hampir semua kegiatan dilakukan dengan berbasis teknologi dan disajikan dengan multi mode atau multi media. Dalam hal ini multi media didefinisikan sebagai penggunaan beberapa media secara bersamaan, baik secara visual, audio, linguistik, gestural, spasial (Munir, 2012; New London Group, 1996). Begitu pula dalam bidang pendidikan. Di era digital ini, mengintegrasikan sejumlah media dalam proses pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hal itu mampu mengembangkan pengalaman belajar siswa (Sulasih, 2017; Papageorgiou & Lameris, 2017).

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif tersebut disajikan dalam media pembelajaran yang berbasis digital. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital dalam proses belajar mengajar menjadi

salah satu aspek penting yang mampu mengoptimalkan pencapaian target pembelajaran (Surjono dan Susila, 2013). Ketika guru mampu mengintegrasikan dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran berarti guru tersebut menguasai *TPACK* (*technological pedagogical content knowledge*). Dalam hal ini *TPACK* merupakan integrasi pengetahuan konten pedagogik dan teknologi yang dimiliki guru dan digunakan dalam proses pembelajaran (Shulman, 1987; dalam Loi, 2021). *TPACK* dijabarkan lebih rinci dalam 7 (tujuh) sub-domain, yaitu: 1) *technological knowledge*, 2) *pedagogical knowledge*, 3) *content knowledge*, 4) *technological pedagogical knowledge*, 5) *technological content knowledge*, 6) *pedagogical content knowledge*, dan 7) *technological pedagogical content knowledge*.

Dengan memiliki kemampuan menguasai *TPACK* dalam proses pembelajaran, berarti guru tersebut mengoptimalkan kompetensi pedagogik yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh para guru di Indonesia, baik guru TK/PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, juga oleh para dosen. Merujuk pada lampiran Permendikbud nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, bahwa seorang guru harus memiliki 4 kompetensi, yakni 1) kompetensi pedagogik, 2) kompetensi profesional, 3) kompetensi kepribadian, dan 4) kompetensi sosial (Kemdikbud, 2007). Selaras dengan isi Permen tersebut bahwa dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya mengetahui dan menguasai materi yang akan disampaikan kepada siswanya, juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran seperti sejumlah aplikasi dan peralatan berbasis teknologi (Hoesny dan Darmayanti, 2021).

Namun, pada kenyataannya sejumlah guru masih gagap teknologi. Hal itu merupakan ancaman bagi penurunan capaian pembelajaran (BDK Jakarta, 2020). Dalam hal ini kemajuan teknologi belum selaras dengan penguasaan *TPACK* yang dimiliki oleh para guru sehingga berdampak terhadap kompetensi pedagogik yang dimilikinya. Hasil temuan menunjukkan bahwa sejumlah guru terutama guru yang mengajar di sekolah dasar, khususnya Bahasa Inggris, belum mampu menguasai *TPACK* (*technological pedagogical content knowledge*) dengan baik. Pada umumnya para guru Bahasa Inggris SD belum terbiasa menggunakan sejumlah aplikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Kemampuan para guru Bahasa Inggris sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran perlu ditingkatkan guna menunjang mengembangkan kompetensi pedagogik para guru tersebut.

Merujuk pada situasi tersebut, para guru Bahasa Inggris tersebut membutuhkan pelatihan dan bimbingan untuk bisa memperluas pengetahuan mereka tentang *TPACK* khususnya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris guna mengoptimalkan kompetensi pedagogik yang dimilikinya. Sehingga, prioritas permasalahan yang harus diselesaikan bersama mitra adalah melakukan kegiatan pelatihan terhadap guru-guru Bahasa Inggris sekoah dasar di kecamatan Cipanas mengenai implementasi *virtual reality* (VR) sebagai media pembelajaran berbasis digital guna memperluas pengetahuan para guru Bahasa Inggris tentang *TPACK* dan mengembangkan kompetensi pedagogik para guru tersebut. Kegiatan pelatihan ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran berbasis digital (penggunaan *virtual reality/VR*) dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada era digital ini, VR merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menjanjikan untuk proses pembelajaran (Loup, Serna, Iksal, & George, 2016). Dalam hal ini, *virtual reality* (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 (idCloudHost, 2020).

Kegiatan pelatihan ini penting bagi para guru Bahasa Inggris SD di kecamatan Cipanas guna mengembangkan wawasan mengenai *TPACK*. Sehingga, kompetensi pedagogik para guru Bahasa Inggris SD bisa berkembang dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dengan optimal.

ANALISIS PERMASALAHAN

Berdasarkan paparan di atas, serta hasil diskusi dengan mitra, maka upaya untuk mengembangkan kompetensi pedagogik dan meningkatkan pengetahuan *TPACK* guru-guru Bahasa Inggris sekolah dasar di kecamatan Cipanas adalah dengan dilaksanakannya pelatihan implementasi *virtual reality* (VR) sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Pelatihan ini dilakukan di 15 sekolah dasar di Kec. Cipanas, Kab. Cianjur, dengan melibatkan 15 guru Bahasa Inggris sekolah dasar. Pelatihan ini diselenggarakan melalui 3 tahapan, yaitu a) persiapan program pelatihan (menganalisis kebutuhan para guru & merancang program pelatihan), b) implementasi program pelatihan, c) evaluasi program pelatihan. Tahapan program pelatihan ini secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan Program Pelatihan

Sebelum pelatihan ini dilaksanakan, Kepala Sekolah dari 45 sekolah dasar yang berlokasi di kecamatan Cipanas diberikan sejumlah pertanyaan melalui survey daring melalui google form. Pertanyaan dalam survey tersebut menanyakan tentang kebutuhan para guru Bahasa Inggris di sekolah dasar di kecamatan Cipanas dalam mengembangkan kompetensi pedagogik, kemampuan guru Bahasa Inggris dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, fasilitas sekolah yang berhubungan dengan teknologi, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal pada sekolah dasar tersebut. Dari 45 sekolah dasar tersebut, hanya 15 sekolah dasar termasuk 15 guru Bahasa Inggris yang memenuhi kualifikasi menjadi partisipan dalam kegiatan pelatihan ini.

Sekolah dasar tersebut dipilih berdasarkan sejumlah kriteria diantaranya adalah a) bersedia menjadi mitra, dan b) melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Selain itu, 15 orang guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar tersebut merupakan partisipan dalam kegiatan ini. Para guru SD tersebut terpilih menjadi partisipan dalam kegiatan ini berdasarkan beberapa kualifikasi, yakni a) bersedia menjadi peserta pelatihan, b) mengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar, c) bersedia menerima inovasi baru terutama dalam penggunaan media pembelajaran, d) bersedia menjadi guru model dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun rancangan pelatihan yang berbasis kebutuhan para guru Bahasa Inggris sekolah dasar tersebut. Kemudian, tim pengabdian memilih media pembelajaran berbasis teknologi untuk pengajaran Bahasa Inggris. Dalam hal ini virtual reality (VR) dipilih sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk pelatihan proses pembelajaran Bahasa Inggris. Virtual reality (VR) atau realitas maya merupakan sebuah alat berbasis teknologi yang membuat penggunaannya dapat merasakan sebuah situasi secara nyata dan berinteraksi dengan lingkungannya yang ada di dunia maya seperti lingkungan di dunia nyata.

Dalam hal ini, materi pelatihan yang disajikan kepada para guru Bahasa Inggris meliputi pembelajaran kosa kata bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar, pemaparan tentang teknologi VR dan implementasinya dalam proses pembelajaran, serta rancangan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi VR. Materi tersebut disampaikan dalam bentuk PowerPoint dan video YouTube.

2. Implementasi Program Pelatihan

Setelah penyusunan rancangan program pelatihan dan pemilihan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, program pelatihan dilakukan dengan melaksanakan FGD (*Focus Group Discussion*) 1 dan 2 termasuk diseminasi dan simulasi penggunaan VR sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pengajaran Bahasa Inggris, serta pengajaran kosa kata bahasa Inggris dengan memanfaatkan VR sebagai media pembelajarannya.

Pada sesi FGD-1 tim pengabdian melaksanakan diskusi, diseminasi dan demonstrasi tentang implementasi VR sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris. Selain itu, pada sesi ini, rancangan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan VR disusun untuk diimplementasikan pada sesi pengajaran. FGD-1 ini diselenggarakan pada Hari Jum'at 17 Desember 2021 di Auditorium Universitas Suryakencana, dengan melibatkan 45 mahasiswa, 2 orang narasumber, pemangku kebijakan (pejabat Dinas Pendidikan Kab. Cianjur) dan para dosen.

Sesi selanjutnya adalah sesi FGD-2 dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021 dengan melibatkan 2 orang narasumber, 45 orang mahasiswa beserta 15 orang guru yang mengajar di 15 sekolah dasar yang terpilih sebagai hasil dari tahapan sebelumnya. Selain itu, sesi tersebut dihadiri oleh para dosen. Sesi FGD-2 tersebut diselenggarakan dengan melakukan diskusi, diseminasi dan demonstrasi mengenai implementasi VR sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris. FGD-2 ini dilaksanakan di SDN 4 Cipanas. Pada sesi FGD 1 dan 2 tersebut

mahasiswa dan para guru mendapatkan informasi dan penjelasan mengenai pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar serta penggunaan media pembelajaran VR untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Selanjutnya, para guru dan mahasiswa merancang proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan VR. Kemudian, pada tanggal 21 dan 22 Desember 2021 para guru tersebut mengimplementasikan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris secara nyata di kelas mereka masing-masing.

3. Evaluasi Program Pelatihan

Tahapan terakhir dari program pelatihan ini adalah tahap evaluasi program pelatihan. Tahapan evaluasi ini dilaksanakan dengan meninjau ulang dengan teliti semua kegiatan dari semua tahapan program pelatihan. Hal itu dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada partisipan. Pertanyaan tersebut berupa kuisisioner terbuka. Kuisisioner tersebut diberikan kepada partisipan untuk mengukur sejauh mana pemahaman partisipan pelatihan terhadap materi pelatihan dan juga manfaat pelatihan bagi peserta pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang melibatkan 15 guru Bahasa Inggris sekolah dasar di kecamatan Cipanas dan 45 mahasiswa ini berlangsung dalam 3 tahapan kegiatan, yaitu:

1. FGD-1

Kegiatan FGD-1 (*Focus Group Discussion-1*) merupakan kegiatan pertama yang dilakukan dalam pelatihan ini. FGD-1 ini diselenggarakan pada Hari Jum'at tanggal 17 Desember 2021 di Auditorium Universitas Suryakencana. 45 mahasiswa, 2 orang narasumber, pemangku kebijakan (pejabat Dinas Pendidikan Kab. Cianjur) dan para dosen turut serta dalam kegiatan ini.



Gambar 1. Pelaksanaan FGD-1 Pada Tanggal 17 Desember 2021

Pada FGD-1 tim pengabdian melaksanakan diskusi tentang kemampuan para guru tentang TPACK dan juga kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh para guru di kecamatan Cipanas. Selanjutnya, tim pengabdian melaksanakan diseminasi yang dipandu oleh dua narasumber dari tim pengabdian. Pada sesi ini, narasumber menjelaskan tentang TPACK, penggunaan VR sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pengajaran Bahasa Inggris, serta pengajaran kosa kata bahasa Inggris dengan memanfaatkan VR sebagai media pembelajarannya

Selanjutnya, narasumber mendemonstrasikan bagaimana implementasi VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris di sekolah dasar. Demonstrasi tersebut dilakukan supaya mahasiswa memperoleh model atau contoh implementasi VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris di sekolah dasar. Kemudian, pada sesi ini, mahasiswa menyusun

rencana pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris di sekolah dasar.

2. FGD-2

FGD-2 (*Focus Group Discussion-2*) merupakan kegiatan kedua dalam pelatihan ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021 di SDN 4 Cipanas. FGD-2 ini dihadiri oleh 2 orang narasumber sebagai tim ahli yang memaparkan materi, 45 mahasiswa beserta 15 orang guru yang mengajar di 15 sekolah dasar di kecamatan Cipanas yang terpilih sebagai hasil dari tahapan sebelumnya, beserta para dosen.

Sesi FGD-2 tersebut diselenggarakan dengan melakukan diskusi, diseminasi dan demonstrasi mengenai implementasi VR sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris. Pada sesi FGD 2 tersebut mahasiswa dan para guru mendapatkan informasi dan penjelasan mengenai pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar serta penggunaan media pembelajaran VR untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Selanjutnya, para guru dan mahasiswa merancang proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan VR.



Gambar 2. Pelaksanaan FGD-2 pada Tanggal 20 Desember 2021

3. Implementasi virtual reality (VR) dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris

Sesi terakhir dari kegiatan pelatihan ini adalah implementasi teknologi VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pengajaran kosa kata Bahasa Inggris. Dengan menggunakan rencana pengajaran yang sudah disusun pada sesi FGD-2, para guru yang mengajar di 15 sekolah dasar di kecamatan Cipanas melakukan pengajaran kosa kata Bahasa Inggris secara luring dan nyata di kelas masing-masing dengan menggunakan VR sebagai media pembelajarannya. Sesi ini berlangsung pada tanggal 21 dan 22 Desember 2021.

Pada kegiatan pengajaran ini setiap guru Bahasa Inggris berkolaborasi dengan 3 orang mahasiswa, dan didampingi oleh 1 orang dosen yang berasal dari tim pengabdian. Materi dalam kegiatan pengajaran dengan menggunakan VR ini adalah pembelajaran tentang hewan. Setiap guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan materinya sesuai dengan kebutuhan siswanya. Beberapa guru membagi materi tentang hewan tersebut menjadi sub materi (hewan darat atau hewan air atau hewan liar atau hewan peliharaan).

Pada kegiatan pengajaran ini, pengajaran kosa kata bahasa Inggris tentang hewan dilaksanakan dengan menggunakan kacamata VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam kegiatan pengabdian ini, video VR diperoleh dari beberapa kanal YouTube. Dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan VR sebagai media pembelajarannya, siswa di bagi menjadi lima kelompok. Alat yang digunakannya adalah kacamata VR sebanyak 5 buah, beserta gawainya. Namun, tim pengabdian hanya memberikan donasi berupa lima kacamata VR baru beserta satu gawai baru.



Gambar 3. Implementasi Teknologi VR dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Tanggal 21 Desember 2021



Gambar 4. Implementasi Teknologi VR dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Tanggal 22 Desember 2021



Gambar 5. Donasi Kacamata VR dan Gawai untuk 15 Sekolah Dasar di Kecamatan Cipanas

Setelah sesi implementasi teknologi VR dalam pengajaran Bahasa Inggris dilaksanakan, para guru dan mahasiswa menerima sejumlah pertanyaan terbuka dalam *google form*. Pertanyaan tersebut merupakan kuisioner yang digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta mengenai TPACK, implementasi teknologi VR sebagai media pembelajaran berbasis digital, materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber; fasilitas pelatihan; jadwal pelatihan; dan pemanfaatan kacamata VR beserta gawainya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar dan efektif. Berdasarkan kesan dan pesan dari perwakilan guru Bahasa Inggris melalui wawancara langsung bahwa mereka sangat senang dengan terlaksananya kegiatan ini. Meskipun guru mendapatkan kendala dalam memilih konten yang tepat dalam kanal YouTube, hal itu dapat teratasi dengan menuliskan video VR 360° sebelum menuliskan video yang akan dipilihnya dari kanal YouTube.

Setelah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini para guru Bahasa Inggris tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas tentang TPACK dan penggunaan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris, sekolah tempat para guru bahasa Inggris mengajar juga mendapat bantuan berupa 5 alat VR dan 1 gawai yang dapat digunakan untuk proses pengajaran Bahasa Inggris selanjutnya. Merujuk pada hasil wawancara, dan pengamatan langsung selama kegiatan pelatihan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Pengetahuan para guru Bahasa Inggris SD tentang TPACK, terutama dalam penggunaan VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris menjadi lebih luas.
- b. Dengan luasnya pengetahuan para guru Bahasa Inggris tentang TPACK, hal itu menunjang dalam mengembangkan kompetensi pedagogik yang dimilikinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diuraikan di atas, kesimpulan dari kegiatan pelatihan implementasi VR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris guna meningkatkan kompetensi pedagogik guru sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan berlangsung lancar sesuai dengan target yang direncanakan.
2. Pengetahuan para guru bahasa Inggris sekolah dasar di kecamatan Cipanas tentang TPACK, khususnya implementasi teknologi VR dalam pengajaran Bahasa Inggris, menjadi lebih luas sehingga para guru mampu mengembangkan kompetensi pedagogiknya dengan optimal.
3. Para guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar di kecamatan Cipanas merasa sangat terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan ini.

4. Sekolah dasar tempat dimana para guru Bahasa Inggris tersebut mengajar merasa sangat terbantu karena mendapat bantuan 5 alat VR dan 1 gawai yang digunakan untuk pengajaran Bahasa Inggris selanjutnya.

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.

REFERENSI

- Group, N. L. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u>.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan Solusi Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru : Sebuah Kajian Pustaka. *Pendidikan*, 11, 123–132.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2007). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kulaifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Loup, G., Serna, A., Iksal, S., & George, S. (2016). Immersion and persistence: improving learners' engagement in authentic learning situations. In *European Conference on Technology Enhanced Learning*, September (pp. 410-415). Springer, Cham.
- Mengenal Virtual Reality: Definisi, Cara Kerja, Contohnya. idcloudhost.com. 11 Mei 2020. <https://idcloudhost.com/mengenal-virtual-reality-definisi-cara-kerja-contohnya/>.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung, Indonesia. Retrieved from www.cvalfabeta.com.
- Loi, N. Van. (2021). Vietnamese High-School Teachers' Perceptions of Tpack in Teaching English As a Foreign Language. *European Journal of Education Studies*, 8(4), 183–198. <https://doi.org/10.46827/ejes.v8i4.3693>.
- Papageorgiou, V., & Lameris, P. (2017). Multimodal teaching and learning with the use of technology: Meanings, practices and discourses. *14th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age, CELDA 2017*, (October), 133–140.
- Sulasih. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Multimedia. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(4), 200–204.
- Surjono, H. D., & Susila, H. R. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK, the Development of Multimedia Learning for English Subject for Vocational School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45–52.