



JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
<http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM>
DOI: <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1739>



LITERASI DIGITAL MELALUI REALITAS VIRTUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA

Aprilla Adawiyah¹, Irma Halimatun Sadiyah², Dinar Nursyifa³, Ayu Sri Widanings⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Suryakencana

Jl. Dr. Muwardi Komplek Pasir Gede Raya Cianjur 43216

email: aprilla@unsur.ac.id

Naskah diterima; Maret 2022; direvisi, Mei 2022; disetujui Juni 2022; publikasi online Juli 2022

Abstrak

Artikel ini bertujuan memaparkan hasil pelaksanaan pengabdian mengenai literasi digital melalui realitas virtual dalam pengajaran kosakata di SDN Sindanglaka Cipanas. Realitas virtual atau virtual reality merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Melalui realitas virtual ini, siswa dan guru diajak untuk melihat video 360 derajat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih nyata, karena siswa dapat seolah-olah melihat secara langsung. Data yang dikemukakan berupa hasil pre-tes dan pos-tes siswa dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa menggunakan realitas virtual. Kosakata yang diajarkan adalah kosakata bahasa Inggris dengan materi things in the living room dan things in the bedroom. Pada kegiatan awal, dilakukan motivasi terlebih dahulu oleh guru, tetapi guru kurang memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran menggunakan realitas virtual atau VR, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mencoba hal yang baru di kelas. Hasil pretes dan postes siswa menunjukkan adanya peningkatan, sebelum dilakukan pembelajaran mengenai kosakata menggunakan realitas virtual.

Kata kunci: Literasi Digital, Realitas Virtual, Kosakata

Abstract

This article aims to describe the results of the implementation of services regarding digital literacy through virtual reality in teaching vocabulary at SDN Sindanglaka Cipanas. Virtual reality or virtual reality is a tool that can be used to assist learning. Through this virtual reality, students and teachers are invited to view 360-degree videos that are adapted to learning materials. Learning becomes more real, because students can seem to see it directly. The data presented are in the form of students' pre-test and post-test results and the learning process carried out by teachers and students using virtual reality. The vocabulary taught is English vocabulary with materials in the living room and things in the bedroom. In the initial activity, the teacher was motivated first, but the teacher did not motivate students to learn using virtual reality or VR, so students were less motivated to try new things in class. The results of the students' pretest and posttest showed an increase, before learning about vocabulary using virtual reality was carried out.

Keywords: Digital Literacy; Virtual Reality; Vocabulary

A. PENDAHULUAN

Pada abad 21, kemampuan berliterasi sangat diperlukan, baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran, siswa maupun guru perlu menguasai kemampuan berliterasi salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital sering dimaknai sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital (Monggilo, 2021). Kemampuan atau kecakapan literasi digital ini menjadi penting untuk dimiliki, di tengah generasi milenial yang tidak dapat terlepas dari teknologi dan internet.

Hal ini juga membuat pemerintah pada tahun 2021, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika melakukan langkah-langkah preventif dengan merencanakan gerakan digital di Indonesia. Pelatihan tersebut menyinggung mengenai empat pilar literasi digital yaitu digital ethics, digital society, digital skills, dan digital culture (Raharjo & Winarko, 2021). Kemampuan ini juga perlu dimiliki oleh siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang mulai tersentuh teknologi. Pentingnya memiliki kemampuan literasi digital ini juga dikemukakan dalam laman Literasi Digital, (n.d.) bahwa literasi harus direvolusi di kalangan masyarakat milenial, *pertama* pemahaman paradigma literasi tidak hanya membaca dan bahan bacaan, bukan hanya manual, melainkan juga digital, bukan sekadar menulis dan membaca, tetapi juga keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan berbentuk cetak, visual, digital, dan auditori.

Kedua, perlu adanya pemenuhan akses internet di semua wilayah, sehingga literasi digital semakin mudah. *Ketiga*, pengimplementasian konsep literasi di semua lembaga pendidikan, mulai dari literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Keempat, perlu menumbuhkan rasa cinta pada ilmu pengetahuan dan fakta serta kebenaran, sehingga akan terwujud pada kegiatan yang diikuti validasi, baik membaca digital maupun secara manual. Terakhir, masyarakat harus mengubah gaya hidup, dimulai dari budaya lisan,

menjad budaya baca.

Dewasa ini, teknologi informasi dan komunikasi muncul pada semua aspek kehidupan. Begitu juga pada sistem pendidikan, yang tidak dapat mengabaikan sumber daya baru multimedia Dina dan Ciornei (dalam Pramintya et al., 2017). Lebih lanjut, Pramintya et al. (2017) berpendapat bahwa dengan banyaknya teknologi yang dapat dipilih dan dipilah untuk menjadi alat bantu pembelajaran., virtual reality atau realitas virtual menjadi solusi yang ada.

Penggunaan Realitas virtual ini, membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang disimulasikan melalui komputer (computer simulated environment). Realitas virtual ini menampilkan video-video 3600 yang sesuai dengan topik pembelajaran. Realitas virtual ini juga dapat dimodifikasikan atau dikolaborasikan dengan media yang lainnya, yang sesuai. Satu dari beberapa materi yang diajarkan, materi mengenai kosakata, merupakan materi yang dapat dikolaborasikan dengan menggunakan VR. Termasuk mempelajari kosakata Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa asing. Akan tetapi, mata pelajaran Bahasa Inggris telah dihilangkan dari tingkat sekolah dasar, sehingga sebagian besar sekolah dasar tidak lagi mengajarkan siswanya pelajaran Bahasa Inggris. Padahal Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan Bahasa pemrograman yang biasanya terdapat pada setiap teknologi yang kini digunakan.

Menurut laporan UNESCO pada multibahasa, bahasa merupakan media penting untuk pemenuhan hak-hak dasar, seperti ekspresi, pendidikan politik dan partisipasi dalam masyarakat (Direktorat Jenderal UNESCO, (dalam Pramintya et al., 2017). (usumadewi et al. (2019) memaparkan bahwa realitas virtual merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan untuk mengajak siswa berinteraksi dengan objek imajinasi dengan menggunakan komputer dan membawa ke dalam suasana 3-Dimensi menggunakan kacamata Virtual Reality (VR Cardboard / Box) yang seolah nyata. Dengan demikian, tentunya akan menambah pengalaman nyata yang berbeda dalam proses pembelajaran

bagi siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris atau kosakata lainnya. VR menjadi alat atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi kepada siswa agar mendorong motivasi belajar sehingga terjadinya proses belajar mengajar yang bertujuan dan terkendali (As'ad et al., 2021).

Pengajaran dilakukan oleh mahasiswa dan guru di SDN Sindanglaka kepada 40 siswa kelas V. SDN Sindanglaka merupakan sekolah dasar negeri di jalan Perkebunan Ciseureuh Kp. Batulawang, kecamatan Cipanas Kabupaten Cianjur. Terdiri atas 11 rombongan belajar dan 316 siswa, juga 9 guru pengajar.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengimplementasikan realitas virtual dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris, sehingga akan terlihat kemampuan literasi.

B. METODE

Pendampingan penggunaan realitas virtual dalam pembelajaran kosakata ini, memberikan alternatif media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris. Pada saat ini, beberapa sekolah tidak lagi menjadikan pembelajaran bahasa Inggris sebagai pembelajaran yang dimasukkan di sekolah dasar. Namun, kemampuan berbahasa Inggris tentu perlu dipelajari sejak awal, karena fase memperoleh pengetahuan dan pemahaman lebih cepat dan mudah adalah pada usia anak-anak. Pengabdian ini dilakukan di SDN Sindanglaka Kec. Cipanas Kab. Cianjur. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah ini, merupakan hasil dari kegiatan pendampingan pada guru-guru bahasa Inggris di sekolah dasar di Cipanas, yang diikuti sebanyak 15 sekolah. Pembelajaran kosakata di SDN Sindanglaka, dilakukan oleh satu orang guru bahasa Inggris dengan 3 fasilitator mahasiswa, satu dosen yang menjadi observer, dan 40 orang siswa kelas 5 SDN Sindanglaka. Tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut.

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan

pengabdian.

2. Melakukan pendampingan dalam sosialisasi dan forum group discussion (FGD) pada mahasiswa yang akan menjadi fasilitator, dan guru bahasa Inggris sekolah dasar sebagai pelaksana.
3. Pelaksanaan hasil sosialisasi dan FGD di sekolah mitra
4. Penerapan realitas virtual dalam pembelajaran kosakata pada siswa, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pemerolehan kosakata dan literasi digital.

Pembelajaran dilakukan oleh guru SDN Sindanglaka dan mahasiswa kepada 40 siswa kelas 5. Penyelenggaraan pembelajaran dilakukan pagi hari. Pembelajaran Bahasa Inggris tidak diajarkan di sekolah ini, sehingga membutuhkan waktu khusus, mengambil waktu pembelajaran muatan lokal. Berikut foto kegiatan pembelajaran.

Penggunaan realitas virtual dan video 360 derajat ini, dapat digunakan sebagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran, terutama pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan, siswa terlibat aktif dalam mencari dan menemukan kosakata baru, video pembelajaran yang menarik, dengan realitas virtual yang dianggap baru dan dapat menarik perhatian siswa. Sekolah difasilitasi dengan perangkat VR, sebanyak 5 buah, dengan satu gawai. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian di sekolah pada Selasa, 21 Desember 2021 pukul 10.00 WIB. Sebelum pelaksanaan di sekolah, sebelumnya telah dilakukan pendampingan dan pelatihan pada mahasiswa dan guru dalam merencanakan pembelajaran dan penggunaan realitas virtual dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, dilakukan pre-tes terlebih dahulu

pada siswa. Setelah pembelajaran dengan dua materi yaitu things in the living room dan things in the bedroom menggunakan realitas virtual dengan video yang telah dipilih dan disesuaikan dengan materi pembelajaran, kemudian dilakukan pos-tes.

Sementara untuk melihat kemampuan guru dalam literasi digital, dilakukan observasi oleh dosen pembimbing lapangan. Mahasiswa dan guru telah menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu mengenai dua sub materi yang akan diajarkan menggunakan realitas virtual. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok, karena adanya keterbatasan alat kotak realitas virtual dan smartphone. Semua siswa tidak membawa ponsel sebagai alat bantu dalam pemutaran video 3600 yang berkaitan dengan sub materi. Sebelumnya, dilakukan pre-tes, lalu dilakukan apersepsi oleh guru dan mahasiswa. Pembelajaran diawali dengan menampilkan flashcard yang berisi gambar benda-benda yang terdapat di ruang tamu dan kamar tidur. Siswa menjawab secara bergantian mewakili kelompoknya.

Hal ini menjadi penambahan poin bagi siswa atau kelompoknya, sehingga kelompok atau siswa yang aktif diberikan hadiah. Kemudian, siswa mulai diarahkan untuk mencoba secara bergantian, kotak realitisa virtual (VRbox) yang disediakan sebanyak 5 unit, dengan menggunakan ponsel mahasiswa dan guru. Beberapa siswa cukup antusias, tetapi masih belum termotivasi atau malu untuk mencoba menggunakan VR. Saat mencoba menonton video 360 derajat menggunakan realitas virtual tersebut, siswa menyebutkan apa yang dia lihat atau temukan dalam Bahasa Indonesia dan kemudian diterjemahkan melalui bahasa Inggris. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan realitas virtual pada dua sub materi, guru menutup pembelajaran.

Namun, guru kurang memberikan penguatan, tidak terdapat review pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru masih belum mahir menggunakan realitas virtual dalam pembelajaran, tidak adanya penjelasan secara

umum tentang penggunaan teknologi realitas virtual dalam pembelajaran, dan kurang memotivasi siswa untuk mau menggunakan realitas virtual dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, sebagian besar siswa kurang aktif. Guru tetap melakukan evaluasi atau penilaian terhadap siswa dari hasil pembelajaran kosakata menggunakan realitas virtual.

Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, siswa mengisi post-tes yang berisi pertanyaan benda-benda di ruang tamu dan kamar tidur, sebanyak 25 soal pilihan ganda dengan dua sesi, listening dan reading. Dari hasil pre-tes dan pos-tes, diperoleh data hasil belajar siswa. Berikut ini pemaparan hasil pre-tes dan pos-tes.

Tabel 1. Hasil Pretes dan Postes Siswa Kelas 5 SDN Sindanglaka (dilaksanakan tanggal 21 Desember 2021)

No	Kode Siswa	Hasil		Progres
		Pre Test	Post Test	%
1	SDLK 1	68	84	50%
2	SDLK 2	60	84	60%
3	SDLK 3	56	80	55%
4	SDLK 4	56	92	82%
5	SDLK 5	69	88	61%
6	SDLK 6	72	100	100%
7	SDLK 7	68	96	88%
8	SDLK 8	32	96	94%
9	SDLK 9	48	60	23%
10	SDLK 10	76	96	83%
11	SDLK 11	60	76	40%
12	SDLK 12	64	88	67%
13	SDLK 13	68	88	63%
14	SDLK 14	44	68	43%
15	SDLK 15	52	96	92%
16	SDLK 16	80	92	60%
17	SDLK 17	52	88	75%
18	SDLK 18	68	92	75%
19	SDLK 19	52	92	83%
20	SDLK 20	68	92	75%
21	SDLK 21	56	88	73%
22	SDLK 22	64	88	67%
23	SDLK 23	68	88	63%
24	SDLK 24	68	92	75%

25	SDLK 25	64	84	56%
26	SDLK 26	72	92	71%
27	SDLK 27	52	84	67%
28	SDLK 28	72	92	71%
29	SDLK 29	64	92	78%
30	SDLK 30	48	84	69%
31	SDLK 31	56	88	73%
32	SDLK 32	88	92	33%
33	SDLK 33	48	72	46%
34	SDLK 34	64	84	56%
35	SDLK 35	48	84	69%
36	SDLK 36	48	84	69%
37	SDLK 37	76	88	50%
38	SDLK 38	80	88	40%
39	SDLK 39	56	96	91%
40	SDLK 40	80	88	40%

Berdasarkan tabel hasil pre-tes dan pos-tes, siswa yang mengalami peningkatan tertinggi yaitu 100% (sdlk-6) dan terkecil sebesar 23% (sdlk-9). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum penggunaan realitas virtual sudah masih kurang, dilihat dari persentasi kemajuan pre-tes dan pos-tes yang pada umumnya cukup tinggi. Jika ditafsirkan, dari tabel tersebut, nilai <40% (tidak efektif) sebanyak 2 siswa dari 40 siswa, yaitu sdlk-9 (23%) dan sdlk-32 (33%), sementara kategori 40-55% (kurang efektif) sebanyak 8 siswa dari 40 siswa, yaitu sdlk-1 dan sdlk-37 (50%), sdlk-3 (55%), sdlk-11, sdlk-38, sdlk-40 (40%), sdlk-14 (43%), dan sdlk-33 (46%). Kategori 56-75% (cukup efektif) sebanyak 10 siswa dari 40 siswa, yaitu sdlk-2 dan sdlk-16 (60%), sdlk-5 (61%), sdlk-12 (67%), sdlk-13 (63%), sdlk-22 (67%), sdlk-21 (73%), dan sdlk-17, sdlk-18, sdlk-20 (75%). Untuk kategori >76% (efektif) sebanyak 20 siswa dari 40 siswa atau 50% siswa mengalami peningkatan nilai yang menunjukkan penggunaan realitas virtual dalam pembelajaran dapat dikategorikan efektif. Hal ini juga menunjukkan, kemampuan literasi digital siswa cukup baik.

Perangkat virtual reality dan ponsel pintar yang diberikan, dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dan diterapkan pada pembelajaran lainnya di luar pembelajaran bahasa. Selain

itu, lesson plan atau rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru dan mahasiswa dapat dijadikan sebagai acuan variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Beberapa video 360 derajat dapat dikumpulkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengajaran kosakata dapat dilakukan dengan teknologi realitas virtual, tetapi juga harus diiringi dengan kemampuan literasi digital, baik dari guru, siswa, maupun mahasiswa yang menjadi pendamping saat guru mengajar. Perlu adanya pengenalan dan pemberian motivasi terlebih dahulu agar siswa tertarik menggunakan teknologi realitas virtual dalam pembelajaran, yang merupakan hal baru bagi mereka. Sehingga, saat pembelajaran berlangsung, akan lebih banyak siswa yang antusias dan aktif berpartisipasi. Sementara itu, data hasil pre-tes dan postes, menunjukkan 50% siswa mengalami peningkatan nilai.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan pada LPPM Universitas Suryakencana dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Suryakencana yang telah mendukung pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- As'ad, M., Setyowibow, S., & Sujito. (2021). Implementasi Augmented Reality Huruf Hijaiyah pada TPQ Manarul Huda Summersari Kota Malang Implementation of Augmented Reality for Hijaiyah Letters in Manarul Huda Al-Quran. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30595/jppm.v5i2.6689>

Kusumadewi, N., Nurizki, A. F., Pratama, A. B.,
& Semarang, U. N. (2019). MVR ABBAS :
Multimedia Virtual Reality Game Berbicara
Arabi : Journal of Arabic Studies. Imla',
4(1), 45–54.

Monggilo, Z. M. Z. (2021). Cakap Bermedia
Digital. [http://literasidigital.id/books/
modul-cakap-bermedia-digital/](http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/)

wwNn. (n.d.). Langkah Literasi Digital. Literasi
Digital. [https://literasidigital.id/langkah-
literasi-digital/](https://literasidigital.id/langkah-literasi-digital/)