

Periode : Semester Ganjil
Tahun : 2023/2024
Skema Abdimas : Pembangunan Manusia dan daya saing Bangsa
Tema Renstra : Peningkatan Mutu Pendidikan
Kode Renstra : PKM

**LAPORAN PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(INSIDENTAL)**

**PENYULUHAN KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN
SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS PENDIDIKAN
MATERI: PELATIHAN PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY DALAM PENGAJARAN
KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA GURU DAN SISWA
SDN MALAKA JAYA 08
PERIODE SEMESTER GANJIL 2023/2024**



Disusun Oleh:

Ketua	: Dr. Ria Saraswati, M.Hum	(0322058405)
Anggota	: Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd	(0324066901)
	Vanesaa Angelica	(20201102002)
	Indah Firah Nadiyah	(20201102003)
	Intan Nurcahyati Azhar	(20211102015)
	Lulu Atul Munawaroh	(20211102013)
	Shyerent Berdy	(20211102022)

**FKIP/ PBI
UNIVERSITAS ESA
UNGGUL TAHUN 2024**

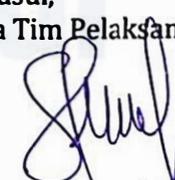
**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

1. Judul Kegiatan Abdimas : Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Guru dan Siswa SDN Malaka Jaya 08
2. Nama mitra sasaran : SDN Malaka Jaya 08
3. Ketua tim :
 - a. Nama : Ria Saraswati
 - b. NIDN : 0322058405
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Fakultas / Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Bahasa Inggris
 - e. Bidang keahlian : Linguistik
 - f. Telepon : 087880029084
 - g. Email : ria.saraswati@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 1 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : -
6. Lokasi kegiatan mitra : SDN Malaka Jaya 08
Alamat : Jl. Mawar Merah VII No.45, RT.14/RW.6,
Malaka Jaya
Kabupaten/Kota : Jakarta Timur
Propinsi : DKI Jakarta
7. Periode/waktu kegiatan : 1 Hari
8. Luaran yang dihasilkan : Artikel nasional yang terakreditasi sinta minimal sinta 5
9. Usulan / Realisasi :
Anggaran :
 - a. Dana Internal : -
 - b. Sumber dana lain (1) : -
 - Sumber dana lain (2) : -

Menyetujui,
Dekan Fakultas


**Universitas
Esa Unggul**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd
NIK: 214070540

Jakarta, 3 Januari 2024
Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana


Dr. Ria Saraswati, M.Hum
NIDN . 0322058405

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Esa Unggul


**Universitas
Esa Unggul**
LPPM
Laras Sitoayu, S.Gz, M.K.M
NIK. 215080596

Identitas dan Uraian Umum

Judul Pengabdian Masyarakat: Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Guru dan Siswa SDN Malaka Jaya 08

1. Tim Pelaksana:

No	Nama	Program studi	Bidang keahlian	Instansi	Durasi/waktu (jam/minggu)
1	Dr. Ria Saraswati, M.Hum	Pendidikan Bahasa Inggris	Linguistik	Universitas Esa Unggul	24 jam/minggu
2	Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	Universitas Esa Unggul	24 jam/minggu

- Objek (khalayak sasaran) Pengabdian Kepada Masyarakat: Guru dan Siswa SDN Malaka Jaya 08 Jakarta Timur
- Masa pelaksanaan
Mulai : November 2023
Berakhir : Desember 2023
- Usulan pembiayaan :
- Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat : Malaka Jaya Jakarta Timur
- Mitra yang terlibat (jika, dan uraikan apa kontribusinya)
- Temuan yang ditargetkan (produk atau masukan untuk kebijakan): Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang pengajaran melalui pelatihan dan praktik mengajar menggunakan virtual reality (VR) dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris
- Rencana luaran berupa jasa, sistem, produk/barang, paten, atau luaran lainnya yang ditargetkan: dapat dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi ataupun non akreditasi
- Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan berupa:
 - Publikasi ilmiah jurnal belum terakreditasi maupun terakreditasi Sinta
- Jurnal yang menjadi sasaran: jurnal pengabdian masyarakat baik di Esa Unggul maupun di luar Esa Unggul.

RINGKASAN

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 karena 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 terelakkan. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang pengajaran melalui pelatihan dan praktik mengajar menggunakan *virtual reality* (VR) dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris, yang bertempat di SDN Malaka Jaya 08. Setelah selesai rangkaian pengajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SDN Malaka Jaya 08 membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa ketika mengikuti pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
IDENTITAS DAN URAIAN UMUN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi	1
B. Permasalahan Mitra	4
C. Tujuan Kegiatan	4
D. Kajian Pustaka	5
BAB II TARGET DAN LUARAN	
A. Target Kegiatan	10
B. Luaran	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Metode Kegiatan	12
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	
A. Peran LPPM	15
B. Kepakaran	15
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	17
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	21
BAB VII SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	23
B. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN 1 : Peta Wilayah Mitra	
LAMPIRAN 2 : Dokumentasi Kegiatan	
LAMPIRAN 3 : Gambaran Ipteks yang Ditransfer Kepada mitra	
LAMPIRAN 5 : Deskripsi Tugas	
LAMPIRAN 6: Surat Udangan Melaksanakan PKM	
LAMPIRAN 7 : Susunan Acara	
LAMPIRAN 8 : Daftar Hadir Guru	
LAMPIRAN 9 : Daftar Hadir Siswa	
LAMPIRAN 10 : Sertifikat	

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

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, mulai dari label produk yang kita konsumsi sehari-hari, perabotan rumah tangga, literatur yang kita baca, dapat dipastikan menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya (Harlina & Yusuf, 2020). 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 terelakkan. Sebagai negara yang tidak menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya, tentu penguasaan Bahasa Inggris tidak semudah mereka yang lahir dan tinggal di negara-negara yang menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga hal ini menjadi dasar akan pentingnya memasukkan mata pelajaran Bahasa Inggris ke dalam kurikulum baik sebagai mata pelajaran wajib maupun muatan lokal.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar pada tahun ajaran 2013/2014 ditiadakan, 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 bertolak belakang 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). Memasukkan kembali mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal di tingkat sekolah dasar tentunya akan menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut, meskipun hal tersebut tampak 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*.

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 *Teaching English For Young Learners* (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). 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 di atas 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.*" Salah satu teknologi luar biasa yang dikembangkan saat ini yang

dapat memotivasi aktivitas pembelajaran generasi alfa disebut *Virtual Reality*. 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. 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.

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. Merujuk kepada 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.

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 kosa kata Bahasa Inggris menggunakan VR kepada guru. Kosakata dianggap sebagai pusat dalam pengajaran bahasa dan sangat penting bagi pemelajar bahasa instruksional pada pembelajaran kosa kata. 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 Negeri Malaka Jaya 08 ini untuk membuka wawasan dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Permasalahan Mitra

Rendahnya literasi digital guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi digital maka tim pengabdian masyarakat melakukan sebuah inovasi dalam memperkenalkan dan mengoptimalkan penggunaan (VR) Virtual Reality sebagai salah satu media inovatif dan alternatif dalam peningkatan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih 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. 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. Oleh karena itu, *VR* adalah media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Malaka Jaya 08, 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.

C. Tujuan Kegiatan

Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Perkembangan teknologi informasi dan internet dewasa ini sangat pesat sehingga, bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu teknologinya adalah Virtual Reality (VR) yang mengacu pada integrasi dunia nyata dengan memvisualisasikan dalam bentuk digital. Melalui VR seorang siswa dapat memvisualisasikan objek atau benda dan menghasilkan data tentang dunia yang sebenarnya dalam bentuk 3D. Kelebihan dari VRR adalah bersifat interaktif dan *real time* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah digunakan untuk mempelajari kosakata dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka kerangka pencapaian solusi yang ditawarkan adalah memberikan

pelatihan kepada seluruh guru-guru yang ada di SDN Malaka Jaya 08 tentang penggunaan VR dalam pembelajaran, terutama untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Maka dari itu kegiatan pelatihan penggunaan VR untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi guru tingkat SD sangat diperlukan. Diharapkan Setiap guru dapat menggunakan atau memanfaatkan VR dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SDN Malaka Jaya 08.

D. Kajian Pustaka

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa telah banyak dilakukan, hal ini menjadi pendekatan baru terhadap pembelajaran bahasa. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam Proses pembelajaran bahasa dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Pemahaman kosa kata bahasa dapat disajikan dalam bentuk audio visual menggunakan teknologi informasi dan multimedia. 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 penggunanya 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; 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. Hal yang menarik dari media virtual reality yaitu dapat diakses dengan mudah dan dimana saja contohnya pada website YouTube, sehingga siswa dapat belajar dan memiliki peluang yang sangat besar, khususnya pengembangan pada potensi keilmuan dalam dunia Pendidikan (Abdillah et al., 2018). 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 penggunanya (peserta didik) seolah-olah melihat secara langsung dan terlibat secara fisik dalam lingkungan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Teknologi *virtual reality* memberikan keuntungan yang baik sebagai media pembelajaran, karena *virtual reality* dapat memberikan pengalaman langsung kepada benda & kejadian yang tidak dapat digapai di dunia nyata, *virtual reality* juga dapat mendukung

pelatihan di lingkungan yang aman menghindari potensi kecelakaan. Dengan pendekatan permainan, *virtual reality* juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna dalam memperluas gaya belajar. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *virtual reality* sangat bermanfaat dapat dilihat dari beberapa penelitian yang sudah melakukan pembangunan aplikasi berbasis *virtual reality* sebagai media pembelajaran. Menggunakan teknologi *virtual reality* dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena *virtual reality* sendiri memiliki aspek hiburan dan dapat membuat sebuah objek-objek 3D terlihat nyata.

BAB II

TARGET DAN LUARAN

A. Target Kegiatan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat ini juga turut serta memberikan pengaruh besar dalam proses pengembangan berbagai macam media pembelajaran berbasis penerapan teknologi sebagai salah satu inovasi dalam dunia Pendidikan. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah *virtual reality*. Namun Mengingat belum berkembangnya literasi digital 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. Melihat masalah tersebut di atas, kami menyadari bahwa masih banyak guru yang belum menguasai penggunaan *Virtual Reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan baik. Maka Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Pelaksanaan pelatihan penggunaan *Virtual Reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru SDN Malaka Jaya 08 dapat membuka wawasan dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Guru mendapatkan informasi baru mengenai desain pembelajaran kosa kata bahasa Inggris berbasis teknologi.
3. 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.

B. Target dan Luaran

Target dari sosialisasi ini adalah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Menggunakan teknologi *Virtual Reality* dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena *Virtual Reality* sendiri memiliki aspek hiburan dan dapat membuat sebuah objek-objek 3D terlihat nyata. Adapun luaran yang dihasilkan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah artikel yang diterbitkan dalam jurnal terakreditasi maupun tidak terakreditasi. Selain itu sosialisasi ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas guru dari segi penambahan pengetahuan dan keterampilan praktis melaksanakan pembelajaran terutama dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality*.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A Metode Kegiatan

Pemilihan mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berdasarkan kebutuhan para guru dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality*. Teknologi *Virtual Reality* memberikan keuntungan yang baik sebagai media pembelajaran, karena *Virtual Reality* dapat memberikan pengalaman langsung kepada benda & kejadian yang tidak dapat digapai di dunia nyata, *Virtual Reality* juga dapat mendukung pelatihan di lingkungan yang aman menghindari potensi kecelakaan. Dengan pendekatan permainan, *Virtual Reality* juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna dalam memperluas gaya belajar.

Metode yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan PKM ini adalah pelatihan dan pendampingan terutama kepada para guru di SDN Malaka Jaya 08. Mereka akan diberikan pelatihan dan pendampingan berupa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa terutama penggunaan teknologi *Virtual Reality*. Penggabungan konten pendidikan dengan lingkungan spasial objek virtual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari memiliki potensi meningkatkan hasil belajar. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Penyemaian informasi, berupa landasan teoretis mengenai penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai salah satu teknologi mutakhir untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris.
- 2) Tim pengabdian menyusun materi pelatihan berupa PowerPoint yang akan dipresentasikan kepada 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 *Virtual Reality* (VR).
- 3) Tim abdimas mendemonstrasikan (*modeling*) proses pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris menggunakan Bahasa Inggris. Tujuan dari demonstrasi ini adalah supaya peserta dapat mendapatkan gambaran bagaimana memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam pengajaran kosa kata kepada anak Sekolah Dasar (SD).
- 4) Praktek penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran.

Sosialisasi ini dilakukan secara kolaboratif oleh Tim Pengabdian Masyarakat dengan mitra guru SDN Malaka Jaya 08 melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Survei

Survei awal dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang tingkat kemampuan literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris guru, serta menggali pengalaman guru SDN Malaka Jaya 08 dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris.

2. Perencanaan

Tim pengabdian masyarakat bekerja sama dengan guru SDN Malaka Jaya 08 menyusun perencanaan pelaksanaan sosialisasi meliputi penentuan jadwal pertemuan, tempat pertemuan, agenda, tenaga pelatih dan kepanitiaan.

3. Perijinan

Tim pengabdian masyarakat melakukan perijinan kepada pihak-pihak terkait untuk memberikan pelatihan penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran.

4. Penentuan peserta pelatihan

Peserta sosialisasi adalah guru SDN Malaka Jaya 08.

5. Pelaksanaan

Sosialisasi ini akan dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat secara tatap muka yang dilaksanakan di Laboratorium komputer SDN Malaka Jaya 08.

6. Evaluasi

Keberhasilan program pelaksanaan sosialisasi ini dievaluasi dengan pengamatan langsung (*observation*). Adapun indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah:

- a. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan *virtual reality*.
- b. Keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan VR yang telah ditetapkan dalam perencanaan.

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Peran LPPM Universitas Esa Unggul

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Esa Unggul diakui keberadaannya sebagai pelaksana, pengelola dan sumber informasi mengenai kegiatan penelitian dan pengabdian yang terus mengalami perkembangan. Kegiatan pengabdian masyarakat adalah kegiatan implementasi nyata di dalam mengemban salah satu amanah dari “Tri Darma Perguruan Tinggi” dimana sivitas akademika Universitas Esa Unggul dituntut untuk menjalankan darma pengabdian masyarakat. Seluruh kegiatan tersebut dilaksanakan untuk meningkatkan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial kemasyarakatan. Dalam hal ini pengabdian masyarakat dikembangkan ke dalam bidang pendidikan kepada masyarakat, pelayanan kepada masyarakat dan kajian tindakan (*action research*). Oleh karena itu, peran LPPM Universitas Esa Unggul sangat penting untuk mengatur dan mengoordinasikan kegiatan pengabdian masyarakat yang terstruktur dan berkesinambungan sehingga luaran kegiatan tersebut dapat berdampak nyata dan dapat dirasakan oleh masyarakat luas.

B. Kepakaran

Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mitra, kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan tim dosen yang terdiri dari tiga orang dosen yang memiliki keahlian di dalam bidangnya masing-masing, yaitu pendidikan bahasa Inggris, linguistik terapan bahasa Inggris, dan sastra Inggris. Melalui keahlian yang dimiliki, satu orang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan bahasa Inggris dan satu orang dosen lainnya yang memiliki keahlian dalam bidang Penerjemahan akan memberi arahan mengenai pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *virtual reality* di SDN Malaka Jaya 08. Satu orang dosen lainnya yang ahli dalam bidang pendidikan bahasa Inggris akan mendemonstrasikan penggunaan *virtual reality* sebagai media pembelajaran. Kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing dosen tersebut akan menjadi dasar pengembangan luaran yang akan dihasilkan yang terintegrasi dari masing-masing disiplin ilmu yang terkait.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan struktur dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberlakukannya era global menuntut lembaga pendidikan untuk benar-benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat. Perkembangan tentang informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang. Perkembangan teknologi informasi dan internet dewasa ini sangat pesat sehingga, bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah *virtual reality*. *Virtual reality* adalah lingkungan 3D yang disimulasikan oleh komputer. Pengguna dapat mengamati dan menyentuh objek simulasi di lingkungan virtual tersebut dan memberikan pengetahuan bahwa objek tersebut memang ada. *Virtual reality* adalah bagian dari campuran realitas dengan komponen virtual. *Virtual reality* juga merupakan teknologi yang sudah mapan, khususnya di dunia video gim. Di era sekarang, sejumlah konten dan teknologi yang sesuai dapat diakses dengan mudah oleh sebagian besar pengguna, orang mulai menganggap bahwa *Virtual reality* adalah media baru yang memiliki kemungkinan baru di berbagai bidang, seperti hiburan, industri, seni, komunikasi, pariwisata, edukasi, dan sebagainya.

Virtual reality sebagai salah satu kontribusi besar yang dikembangkan di bidang visual. Karena perangkat visual menjadi sangat menjanjikan bagi pengguna, di dalamnya dapat mengusung konten hiburan, informasi, maupun simulasi. Teknologi visual ini sekarang menjadi semacam gaya hidup masa kini yang terus berkembang. Apa yang menarik dari teknologi *virtual reality* ini adalah kemampuannya menembus batasan dunia, dalam artian hal-hal yang sulit bila kita lakukan atau bahkan mustahil di dunia ini bisa direpresentasikan melalui sebuah media yang bersifat maya untuk kemudian kita bisa berperan sebagai salah satu objek bagian dari suatu aplikasi untuk merasakan dengan seluruh indra kita. *Virtual reality* menunjukkan sebuah dunia yang secara nyata dialami melalui keterampilan sensoris kita, namun tidak secara fisik terdapat di dunia aktual. Dengan kata lain, VR adalah teknologi yang menciptakan pengganti bagi sebuah ruang aktual, peristiwa, benda ataupun lingkungan yang dapat diterima manusia sebagai suatu pengalaman yang nyata atau benar. 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.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap pelatihan dan implementasi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SDN Malaka Jaya 08. Pelatihan pertama ini memberikan teori dan mengenalkan mengenai penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai salah satu teknologi mutakhir untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Tim pengabdian masyarakat mengajarkan kepada peserta bagaimana penggunaan *Virtual Reality* (VR) untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Setelah memahami penjelasan dari Tim, para guru mulai mencoba menggunakan *Virtual Reality* (VR) untuk pembelajaran dengan bantuan dan panduan oleh tim pengabdian masyarakat. Di tahap ini para guru mengetahui dan mempelajari bahwa dengan penggunaan *Virtual Reality* (VR) 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. 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.

Tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi, dimana pendidik praktek mengajar menggunakan VR. Tahap ini dilakukan dengan 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*. 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 taman bermain (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.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran kosa kata 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. Adapun luaran yang dapat dihasilkan dari kegiatan pembelajaran adalah para guru memahami bahwa 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.

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran memberi kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya peserta didik terutama kompetensi professional. Penggunaan teknologi dalam permasalahan pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan peran pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan *virtual reality*. Media ini menggunakan jaringan Internet dengan menggunakan computer dan/atau telepon seluler. Diharapkan metode ini dapat mengaktifkan peserta didik pada proses pembelajaran disebabkan media ini dapat menampilkan teks, gambar, dan video pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pembelajaran menjadi terkesan nyata bagi siswa sehingga memberikan pembelajaran bermakna. Keterampilan berpikir kritis dapat meningkat saat siswa menstimulasi praktik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui penggunaan VR dalam pendidikan, siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, menyebabkan perubahan kondisi belajar siswa dari pasif menjadi aktif.

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 kosa kata. 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.

Rencana tahapan berikutnya adalah lebih memaksimalkan dalam penggunaan *virtual reality*, para guru/pendidik membutuhkan waktu agar dapat memahami berbagai macam fitur-fitur yang sudah tersedia.

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pelatihan penggunaan *virtual reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru SDN Malaka Jaya 08 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.

B. Saran

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada dasarnya adalah untuk memberikan pelatihan penggunaan *Virtual Reality* dalam pengajaran kosa kata Bahasa Inggris pada guru SDN Malaka Jaya 08. Oleh karena itu, tim pelaksana berharap 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.

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.
- 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. <https://doi.org/10.21107/jppgpaud.v4i2.3575>
- Coady, J., & Huckin, T. (1997). *Second Language Vocabulary Acquisition*. Cambridge University Press.
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325–334. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.28191>
- Harmer, Jeremy. (2007a). *How to Teach English*. Essex: Pearson Education Limited.
- (2007b). *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Pearson Education Limited.
- Harras, Kholid A & Bachari, Andika Dutha. (2009). *Dasar-Dasar Piskolinguistik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- 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>
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *EFISIENSI - KAJIAN ILMU ADMINISTRASI*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493>
- 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.
- 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. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63-72.
- Puntadewi, Enggar Dyah dan Engliana. (2018). The Role Of Vocabulary Mastery And Learning Interest In Speaking Proficiency Of Indonesian Efl Learners. *INFERENCE: Journal Of English Language Teaching*. 1(3).
- Rachmijati, C., Anggraeni, A., & Apriliyanti, D. L. (2019). Implementation of Blended Learning through Youtube Media to Improve Students' Speaking Skill. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 153. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v13i2.2424>
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. , 6(3), . <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>
- 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. <https://doi.org/10.33061/awpm.v3i2.3357>
- Zaki, J. (2020). Integrating Empathy and Interpersonal Emotion Regulation. *Annual Review of Psychology*, 71(1), 517–540. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050830>

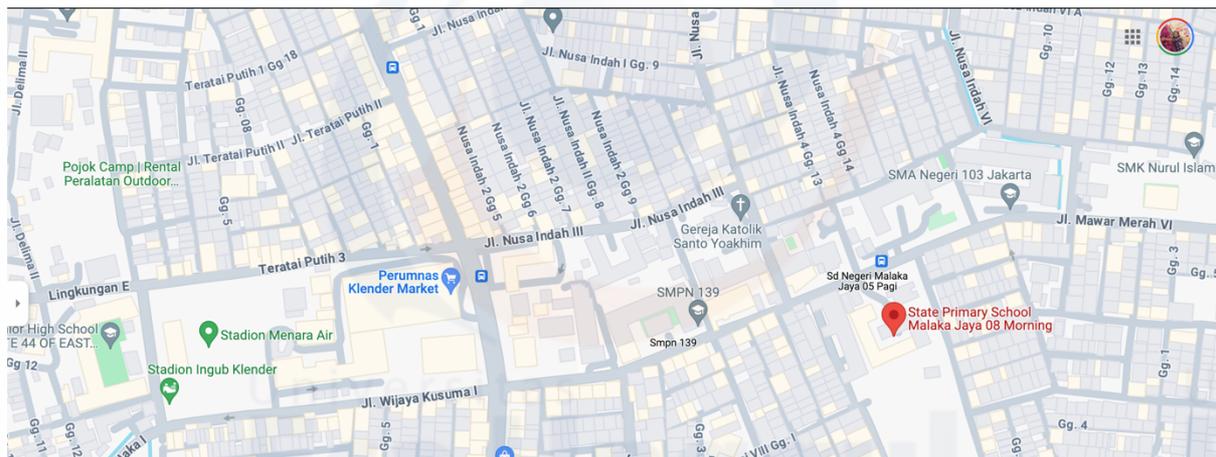
Lampiran 1

PETA WILAYAH MITRA

a. Identitas Mitra

1. Nama Institusi : SDN Malaka Jaya 08
2. Status (N/S) : Sekolah Dasar Negeri
3. ID Instansi / NPSN :
4. Alamat Institusi : Jalan Mawar Merah VII No.45
5. Kelurahan/Kecamatan : Duret Sawit
6. Wilayah Kota/Kode Pos : Jakarta Timur

b. Peta Lokasi dan Wilayah Mitra



Lampiran 3

Dokumentasi Pelaksanaan



Gambar 1: Foto Bersama para guru SDN Malaka Jaya 08



Gambar 2: Praktik penggunaan VR dengan pendampingan mahasiswa



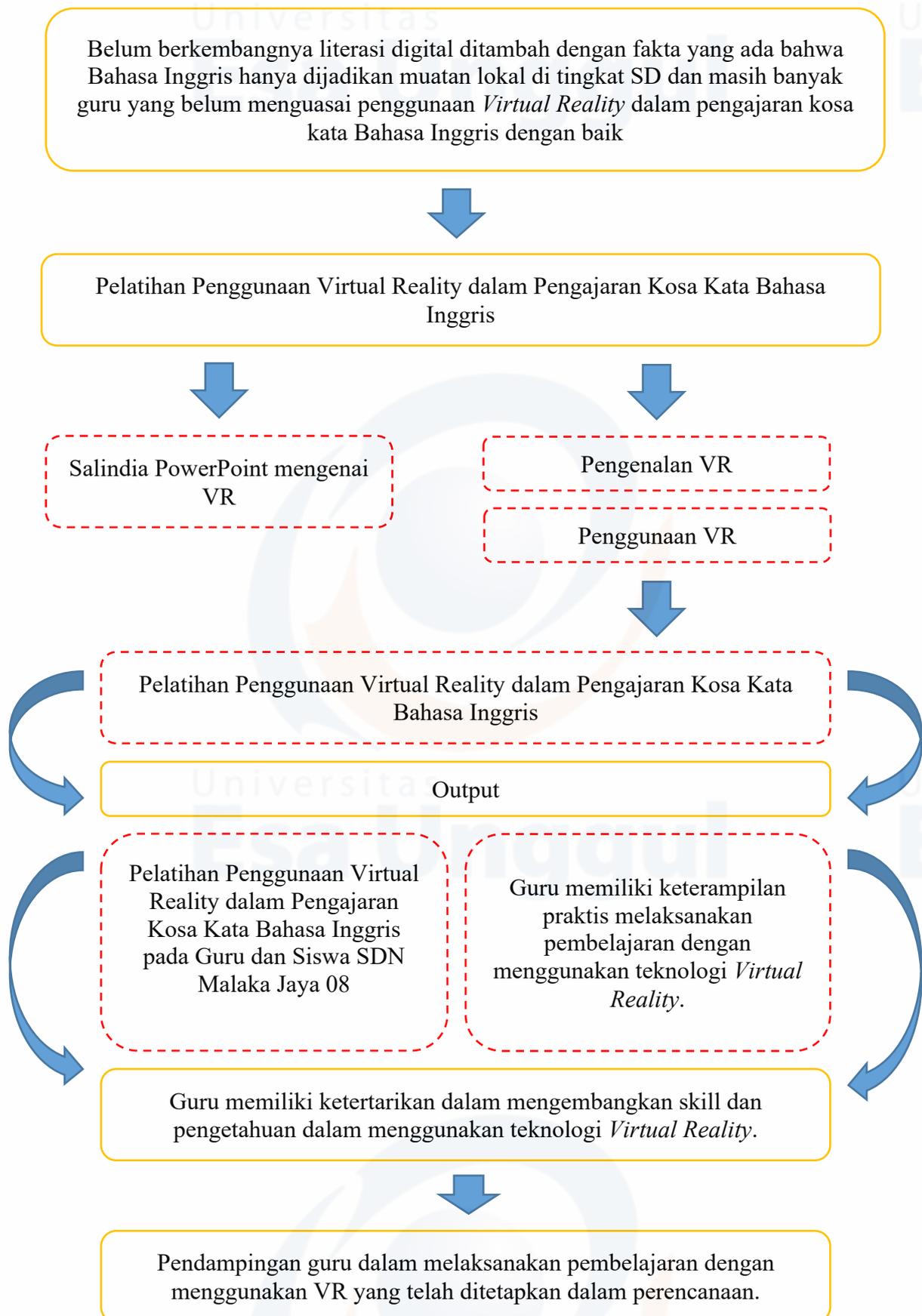
Gambar 3: Penyerahan kacamata VR kepada kepala sekolah SDN Malaka Jaya 08



Gambar 4: Tim Pengabdian Kepada Masyarakat beserta mahasiswa

Lampiran 4

Gambaran IPTEK



Lampiran 5

Deskripsi Tugas

No.	Team Pengabdian Masyarakat	Deskripsi Tugas
1.	Dr. Ria Saraswati, M. Hum.	<ul style="list-style-type: none">– Monitoring– Pemateri 2
2.	Anggota: Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd	<ul style="list-style-type: none">– Monitoring– Pemateri 1



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SUDIN PENDIDIKAN WILAYAH I JAKARTA TIMUR
SDN MALAKA JAYA 08

Jl. Mawar Merah VII No.45 Rt.02 Rw.07 Kecamatan Duren Sawit - Jakarta Timur
Telp. 021-8621761, email: maja08pa@gmail.com

Jakarta, 1 Desember 2023

Nomor : 112/PK.01.01
Sifat : Penting
Lampiran :-
Hal : Undangan Penyuluhan

Kepada :
Yth Tim Dosen Universitas
Esa Unggul (Terlampir)
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk Penyuluhan Keterampilan dan Pengetahuan sebagai pendukung kualitas Pendidikan, dengan ini mengundang Bapak / Ibu sebagai Pembicara pada :

Hari / Tanggal : Selasa, 5 Desember 2023
Waktu : 09.00 s.d 11.30
Acara : Penyuluhan Keterampilan dan Pengetahuan sebagai Pendukung kualitas Pendidikan.
Tempat : Ruang Aula SDN Malaka Jaya 08

Demikian Undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kehadiran Bapak / Ibu Pembicara tepat waktunya, kami ucapkan terima kasih.


Kepala Sekolah, M.Pd
NIP. 197010271991022001

Catatan :

1. Wajib mengikuti Protokol Kesehatan Covid - 19

**DAFTAR SUSUNAN ACARA
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
DISELENGGARAKAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI MALAKA JAYA 08**

**“PENYULUHAN KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN
SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS PENDIDIKAN”**

Selasa, 5 Desember 2023

No	Jam	Acara	Pelaksana
1	08.00 – 09.00	Pembukaan dengan Sambutan dan Ramah Tamah	1. Kepsek/Wakasek SDN Malaka Jaya 08 2. Ketua Rombongan (Ibu Riri)
2	09.00 – 11.00	Penyuluhan dengan Materi : 1. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan ChatGPT 2. <u>Tips Memanfaatkan Teknologi dalam Pengajaran di Kelas (AR/VR)</u> 3. Informasi Hidup Sehat dengan Memahami Arti Gizi dan Cuci Tangan 4. Belajar Kreatif dengan Seni Gambar 5. Internet : <i>Surfing</i> Informasi 6. Teknik <i>Coaching</i> dalam PBM	Pembicara: Dosen – dosen Universitas Esa Unggul
3	11.00 – 11.30	Foto Bersama dan Acara Selesai	1. Dosen – dosen Universitas Esa Unggul 2. Guru-guru SDN Malaka Jaya 08

Kepala
Sekolah Dasar Negeri Malaka Jaya 08



Sri Winarsih, M.Pd
NIP.197010271991022001



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SUDIN PENDIDIKAN WILAYAH I JAKARTA TIMUR
SDN MALAKA JAYA 08

Jl. Mawar Merah VII No.45 Rt.02 Rw.07 Kecamatan Duren Sawit - Jakarta Timur
Telp. 021-8621761 , email : maja08pg@gmail.com

DAFTAR KEHADIRAN PESERTA GURU-GURU
SELASA, 5 DESEMBER 2023

NO.	NAMA	BANDE TANGAN
1	Sri Siti Kholillah	1
2	Nani Ratni	2
3	Murnanah	3
4	Nila Kunthi Ambarani	4
5	Tinah	5
6	Irida Ariani S	6
7	Nur Rosi Umami	7
8	Fauzan Merdekawati	8
9	Yansari Lusianti	9
10	Fahri Yaman	10
11	Tri Endah Susiani	11
12	Janhari	12
13	Eko SUPRIYADI	13
14	Halimatul Sadiyah	14
15	Utari Nurdianti Dan Peta	15
16	M. Romli	16
17		17
18		18
19		19
20		20
21		21
22		22



SDN Malaka Jaya 08

[Signature]
[Name]

[ID Number]



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SUDIN PENDIDIKAN WILAYAH I JAKARTA TIMUR
SDN MALAKA JAYA 08

Jl. Mawar Merah VII No.45 Rt.02 Rw.07 Kecamatan Duren Sewit - Jakarta Timur
 Telp. 021-8621761, email : majo08pg@gmail.com

DAFTAR KEHADIRAN PESERTA SISWA/SISWI
SELASA, 5 DESEMBER 2023

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1	Wiguna Putri Saprio	1 Feb
2	Kayyiah Nannan Apipah	2 Kay
3	Irsyad Rianlah	3 Irsyad
4	adha azan hni	4 Adha
5	Mareen Herani	5 Mareen
6	Nadhwa E.S.	6 Nadh
7	Ramishajha Giona Ibrahim	7 Ram
8	Majang Fatu Prastika	8 Maj
9	Rahmaira Zahra Assyidah	9 Rah
10	Siti Nurul Hafidha	10 Siti
11	Rasya Mirza Assidiq	11 Rasya
12	Datta Fala Isrena	12 Datta
13	Alga Putri Setiyah	13 Alga
14	Kaira Salsabila	14 Kaira
15	Jabbar Bangsu Bifu	15 Jabbar
16	Kayla Alifia Rafiqah	16 Kayla
17	Aurora Wahyunisa	17 Aurora
18	Desera Haleeah Sarah	18 Desera
19	Khayira Kanadawira	19 Khayira
20	Zafanya Caroline Paklathan	20 Zafanya
21	Karen Samara Adhitya	21 Karen
22	Rafiq Fadhillah	22 Rafiq
23	Muhammad Afian R.P	23 Afian
24	Arabella Lufia Rizkany	24 Arabella
25	Nadisa Anisa	25 Nadisa
26	N.A.I.B Tsafir Alvina	26 N.A.I.B
27		27
28		28



SDN Malaka Jaya 08

M.Pd

10271591022001

SERTIFIKAT

NO. 06/SPKM/SDN MAJA 08/XII/2023

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PENYULUHAN KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS PENDIDIKAN

DIBERIKAN KEPADA :

Dr. Ria Saraswati, M.Hum

SEBAGAI PEMBICARA

JAKARTA, 5 DESEMBER 2023

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI MALAKA JAYA 08



SRI WINARSIH, M.Pd

NIP.197010271991022001

SERTIFIKAT

NO. 05/SPKM/SDN MAJA 08/XII/2023

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PENYULUHAN KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS PENDIDIKAN

DIBERIKAN KEPADA :

Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd

SEBAGAI PEMBICARA

JAKARTA, 5 DESEMBER 2023

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI MALAKA JAYA 08



SRI WINARSIH, M.Pd

NIP.197010271991022001