

PENDAMPINGAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMODAL DI KABUPATEN CIANJUR

**Vina Nurviyani¹, Halimah², Virda Lestari Sanda³, Irma Roslani Tadjudin⁴,
Ummi Badriyatul Ummah⁵**

^{1, 2, 3, 4, 5}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Suryakencana,
Jalan Dr. Muwardi, Cianjur

¹e-mail: vinanurviyani19@gmail.com

Abstrak

Guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur membutuhkan bimbingan dalam menerapkan media pembelajaran Bahasa Inggris digital yang berbasis multimodal. Pendampingan pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimodal merupakan sebuah solusi untuk meningkatkan kompetensi guru-guru Bahasa Inggris di Kabupaten Cianjur, khususnya guru Bahasa Inggris di Kecamatan Cipanas. Pendampingan pengajaran Bahasa Inggris dilakukan melalui kegiatan pelatihan serta praktik pengajaran Bahasa Inggris di kelas. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimodal (*virtual reality/VR, YouTube, Power Point, LKPD, dan laptop*). Pendampingan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini membantu para guru menggunakan *virtual reality/VR* yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal dalam sebuah pembelajaran Bahasa Inggris, mengunduh video 360⁰ dari kanal *YouTube*, memilih video 360⁰ yang tepat untuk pengajaran Bahasa Inggris, serta menstimulus pengetahuan siswa dengan menggunakan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya. Dengan demikian, para guru Bahasa Inggris diharapkan mampu melaksanakan pengajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif bagi siswanya.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimodal digital, bahasa Inggris

Abstract

In Cianjur regency, many English teachers incompletely implement digital-based multimodal learning media in English teaching-learning. Referring to the situation, the teaching assistance of English using multimodal learning media is one of the solutions to improve the English teachers' competencies. The English teaching assistance was conducted through English teaching simulation and teaching practices in real classrooms. The English teaching assistance was conducted using digital-based multimodal learning media (virtual reality or VR, YouTube, PowerPoint, multimodal worksheets, and laptops). The teaching assistance was carried out in three stages, i.e., designing, implementing, and evaluating teaching assistance. Having taken collaborative teaching, the English teachers obtained better enlightenment and insight concerning digital-based multimodal learning media. In this case, English teachers are able to use virtual reality / VR integrated with some multimodal-based learning media in an English lesson, download 360⁰ videos from YouTube channels, choose the appropriate 360⁰ videos for teaching English, and stimulate students' knowledge using several integrated multimodal-based learning media. Thus, English teachers are expected to be able to carry out exciting and interactive English teaching-learning processes for their students.

Keywords: learning media, digital multimodal, English

PENDAHULUAN

Derasnya kemajuan teknologi yang menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa tidak selaras dengan kompetensi literasi digital yang dimiliki para guru. Berdasarkan hasil temuan para ahli bahwa tidak sedikit guru di Indonesia menghadapi sejumlah kendala dalam penguasaan teknologi yang menunjang proses belajar mengajar di kelas. Menurut hasil temuan Siahaan (2015), kendala tersebut diantaranya yaitu: (1) guru belum melakukan perubahan yang optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, (2) guru memiliki waktu yang terbatas untuk mempersiapkan pembelajaran yang menggunakan teknologi, (3) guru memiliki akses yang terbatas terhadap berbagai sumber informasi, (4) pelatihan guru untuk pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran masih terbatas, dan (5) peraturan tentang pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran masih belum jelas.

Hal tersebut senada dengan kompetensi literasi digital yang dimiliki para guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur, khususnya Kecamatan Cipanas. Minimnya kompetensi literasi digital yang dimiliki guru-guru bahasa Inggris sekolah dasar di wilayah tersebut memunculkan sejumlah masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Masalah tersebut yakni tidak sedikit guru bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar di wilayah tersebut belum mampu secara optimal mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan literasi digital dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal itu membuat para guru bahasa Inggris belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran digital yang disajikan dalam berbagai mode atau berbasis multimodal dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hasilnya keterampilan berbahasa siswa, khususnya Bahasa Inggris, belum berkembang secara signifikan.

Situasi tersebut juga senada dengan sejumlah hasil riset lainnya yang menunjukkan bahwa masih banyak guru Bahasa Inggris yang mengajar di sejumlah sekolah dasar masih gagap teknologi yang menjadi ancaman bagi penurunan capaian pembelajaran (Halimah, et al., 2021). Kemajuan teknologi yang belum mampu mengimbangi keterampilan pedagogik dan literasi digital yang dimiliki oleh para guru. Hal tersebut berdampak terhadap implementasi media pembelajaran

berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil temuan lain menunjukkan bahwa tidak sedikit guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar belum mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pengajaran Bahasa Inggris (Ningsih, et al., 2020). Pada umumnya para guru tersebut belum terbiasa menggunakan sejumlah aplikasi dan media pembelajaran berbasis digital yang disajikan dalam beberapa mode dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Situasi tersebut sungguh mengkhawatirkan. Padahal hasil riset lain menyatakan bahwa era digital berkontribusi dan berpengaruh besar terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (Noor, 2019; Tarmini, et al., 2021; Yulia, et al., 2021). Kini sejumlah aplikasi mudah diperoleh di dunia maya dan media pembelajaran berbasis digital mudah diperoleh guna mendukung kegiatan belajar mengajar (Jahring, et al., 2022; Simanjuntak, et al., 2020; Anggraeny, et al., 2020). Media pembelajaran berbasis digital tersebut disajikan dalam multi-mode atau multi media atau multimodal, yaitu sebuah teknik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya (tulisan, gambar, suara, gerakan, dan lain sebagainya) dengan tujuan untuk membantu siswa mudah dalam mempelajari dan memahami sesuatu (Faishol, et al., 2021; Muzammil & Salwa, 2016).

Selain itu, integrasi dan kombinasi beberapa media dalam proses belajar mengajar menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mampu mengembangkan pengalaman belajar siswa (Sulasih, 2017; Marantika, et al., 2021). Dalam hal ini, implementasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu aspek krusial yang mampu mengoptimalkan pencapaian target pembelajaran (Sucipto, 2022). Ketika guru mampu mengintegrasikan dan menggunakan media pembelajaran yang disajikan dalam beberapa mode dalam proses pembelajaran, berarti guru tersebut mampu menyelenggarakan pengajaran multimodal yang menggunakan integrasi media pembelajaran yang meliputi audio, visual, spasial, linguistik, gestural.

Merujuk pada situasi tersebut, kompetensi literasi digital, yang dimiliki oleh para guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur (terutama Kecamatan

Cipanas) khususnya pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis multimodal, perlu lebih ditingkatkan guna menunjang peningkatan pencapaian belajar siswa. Dalam hal ini, para guru Bahasa Inggris tersebut membutuhkan bimbingan dan pendampingan supaya mereka mampu memperluas pengetahuannya dan mengembangkan kompetensi pedagogik yang dimilikinya yang terintegrasi dengan kompetensi literasi digital dalam memanfaatkan sejumlah media pembelajaran digital berbasis multimodal untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga, prioritas permasalahan yang harus diselesaikan bersama mitra adalah sebagian besar guru bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur memiliki kompetensi literasi digital yang minim sehingga perlu ditingkatkan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang berpihak pada siswa.

Berdasarkan pada masalah tersebut, kegiatan pendampingan pengajaran bahasa Inggris dengan mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan literasi digital bagi guru Bahasa Inggris yang mengajar di sejumlah sekolah dasar di Kabupaten Cianjur (khususnya Kecamatan Cipanas) menjadi solusinya. Dalam hal ini, penerapan dan integrasi media pengajaran digital berbasis multimodal sangat krusial guna memperluas pengetahuan dan meningkatkan kompetensi literasi digital bagi para guru Bahasa Inggris tersebut. Kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran digital berbasis multimodal dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, diantaranya *Virtual Reality* (VR), video yang disajikan dalam *YouTube*, *PowerPoint*, lembar kerja siswa yang disajikan secara multimodal, dan permainan kosakata Bahasa Inggris yang disajikan dalam laptop.

Dalam hal ini, *Virtual Reality* (VR) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menjanjikan untuk proses pembelajaran (Andre et al., 2018). *Virtual Reality* (VR) merupakan sebuah alat teknologi yang membuat penggunaanya seolah-olah merasa berada di dalam suatu lingkungan tertentu, dan bisa berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer (Yildirim, et al., 2020). Di dalam bahasa Indonesia *Virtual Reality* (VR), dikenal dengan istilah realitas maya. *Virtual Reality* (VR) ini

menyajikan sumber belajar yang multimodal yang meliputi mode visual, auditori, gestural, spasial, dan linguistik.

Kegiatan pendampingan pengajaran ini penting bagi para guru Bahasa Inggris di Kabupaten Cianjur (khususnya Kecamatan Cipanas) guna mengembangkan wawasan dan kompetensi para guru bahasa Inggris mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis multimodal khususnya *virtual reality* (VR) dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Sehingga, proses pembelajaran Bahasa Inggris bisa dilaksanakan dengan lebih optimal (Yildirim, et al., 2020). Dampak dari pendampingan tersebut diharapkan para guru Bahasa Inggris mampu memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis multimodal secara optimal dan berkelanjutan dalam pengajaran Bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pendampingan pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis multimodal diperuntukkan bagi guru Bahasa Inggris SD di Kabupaten Cianjur, khususnya Kecamatan Cipanas.

Target capaian dari pendampingan adalah (1) guru Bahasa Inggris mampu menggunakan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal dalam sebuah pembelajaran Bahasa Inggris, (2) guru Bahasa Inggris mampu mengunduh video 360⁰ dari kanal YouTube, (3) guru Bahasa Inggris mampu memilih video 360⁰ yang tepat untuk pengajaran Bahasa Inggris, dan (4) guru Bahasa Inggris mampu menstimulus pengetahuan siswa dengan menggunakan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Ketercapaian pendampingan tersebut diukur dengan menggunakan instrumen survei atau kuesioner, observasi saat simulasi dan penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran yang nyata di kelas bersama siswa, dan interviu.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris ini dilaksanakan di 15 sekolah dasar di Kabupaten Cianjur, khususnya Kecamatan Cipanas. Pada kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa

Inggris tersebut 15 guru Bahasa Inggris yang mengajar di 15 sekolah dasar di Kabupaten Cianjur, khususnya Kecamatan Cipanas, berpartisipasi sebagai peserta kegiatan. Pendampingan pengajaran Bahasa Inggris tersebut diselenggarakan melalui 3 tahapan, yaitu: (1) perancangan kegiatan pendampingan pengajaran, (2) pelaksanaan kegiatan pendampingan pengajaran, dan (3) evaluasi kegiatan pendampingan pengajaran.

Perancangan Kegiatan Pendampingan Pengajaran

Pada tahap awal kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris (perencanaan kegiatan pendampingan pengajaran), 45 sekolah dasar yang terletak di kabupaten Cianjur, khususnya di kecamatan Cipanas, terpilih untuk menjadi partisipan survei. Pada survei tersebut, para kepala sekolah terpilih menjawab pertanyaan yang disampaikan secara daring via *Google Form*. Survei tersebut menggali informasi tentang kompetensi guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar tersebut, di antaranya tentang kemampuan guru Bahasa Inggris dalam menggunakan sejumlah media pembelajaran digital berbasis multimodal dalam pengajaran Bahasa Inggris, serta fasilitas sekolah yang berkaitan erat dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan multimodal. Dari 45 sekolah dasar yang berada di Kecamatan Cipanas, hanya 15 sekolah dasar termasuk 15 guru Bahasa Inggris yang memenuhi kualifikasi menjadi partisipan dalam kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris tersebut.

Sekolah dasar tersebut dipilih berdasarkan sejumlah kriteria diantaranya adalah (1) bersedia menjadi mitra, dan (2) melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Selain itu, 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: (1) bersedia menjadi peserta pendampingan pengajaran Bahasa Inggris, (2) mengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar tersebut, (3) bersedia menerima inovasi baru terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimodal, dan (4) bersedia menjadi bagian dari pengajaran tim dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimodal.

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun rancangan pendampingan pengajaran yang berbasis kebutuhan para guru Bahasa Inggris sekolah dasar tersebut. Kemudian, tim pengabdian memilih media pembelajaran berbasis multimodal untuk digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris. Dalam hal ini *Virtual Reality* (VR), video yang disajikan dalam *YouTube*, *PowerPoint*, lembar kerja siswa yang disajikan secara multimodal, dan permainan kosakata Bahasa Inggris yang disajikan dalam laptop dipilih sebagai media pembelajaran berbasis multimodal yang digunakan dalam pendampingan pengajaran Bahasa Inggris. *Virtual Reality* (VR) atau realitas maya merupakan sebuah alat berbasis teknologi yang membuat penggunanya dapat merasakan sebuah situasi secara nyata dan berinteraksi dengan lingkungannya yang ada di dunia maya seperti lingkungan di dunia nyata. Dalam kegiatan pendampingan pengajaran tersebut, penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran berbasis multimodal diintegrasikan dengan media pembelajaran lain yang relevan baik yang digital maupun non digital, di antaranya video dari *YouTube*, materi pengajaran Bahasa Inggris yang disajikan melalui *PowerPoint* dan video pembelajaran yang interaktif, lembar kerja siswa yang disajikan dalam sejumlah gambar yang berwarna dan menarik, permainan kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif dan disajikan melalui laptop.

Dalam hal ini, materi pendampingan pengajaran Bahasa Inggris meliputi: pembelajaran kosa kata bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar, khususnya tentang nama-nama hewan (*animals*), pemaparan tentang *Virtual Reality* (VR), pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis multimodal lainnya, serta rancangan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis multimodal lainnya. Materi tersebut disampaikan dalam bentuk *PowerPoint* dan video *YouTube*.

Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan Pengajaran

Setelah tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan pendampingan pengajaran dan memilih *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya yang digunakan dalam proses

pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, pelaksanaan kegiatan pendampingan pengajaran diselenggarakan melalui 3 sesi yaitu: (1) Pelatihan-1, (2) Pelatihan-2, (3) Praktik pengajaran Bahasa Inggris. Ketiga tahapan tersebut merupakan kegiatan diseminasi serta simulasi penggunaan *Virtual Reality* (VR) dan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal lainnya yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris, juga praktik pengajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal lainnya (Tabel 1).

Tabel 1 Deskripsi Kegiatan Pelatihan

Pelatihan	Kegiatan	Lokasi
Pelatihan 1	Diskusi, diseminasi dan demonstrasi tentang pemanfaatan <i>Virtual Reality</i> (VR) dan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya dalam pengajaran Bahasa Inggris	Auditorium Universitas Suryakencana
Pelatihan 2	Diskusi, diseminasi dan simulasi mengenai implementasi <i>Virtual Reality</i> (VR) dan media pembelajaran berbasis multimodal lainnya yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris	SD Negeri 4 Cipanas
Praktik	Guru, mahasiswa dan dosen berkolaborasi melaksanakan praktik pengajaran Bahasa Inggris dengan mengimplementasikan <i>virtual reality</i> (VR) dan media berbasis multimodal di kelas	SD Negeri 4 Cipanas

Evaluasi Kegiatan Pendampingan Pengajaran

Tahapan terakhir dari program pendampingan pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) yang dipadukan dengan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal ini adalah tahap evaluasi kegiatan pendampingan pengajaran. Tahapan evaluasi ini dilaksanakan dengan meninjau ulang secara teliti semua kegiatan mulai dari tahapan awal hingga akhir kegiatan pendampingan pengajaran. Hal itu dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada para guru Bahasa Inggris sebagai partisipan. Pertanyaan tersebut disajikan dalam bentuk kuesioner terbuka. Kuesioner tersebut diberikan kepada partisipan untuk mengukur

sejauh mana pemahaman partisipan tentang materi dan praktik pendampingan pengajaran Bahasa Inggris dan juga manfaat pendampingan pengajaran Bahasa Inggris bagi semua partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang melibatkan 15 guru Bahasa Inggris yang mengajar pada 15 sekolah dasar di Kabupaten Cianjur, dan 45 mahasiswa ini berlangsung dalam 3 tahapan kegiatan, yaitu: (1) perancangan kegiatan pendampingan pengajaran, (2) pelaksanaan kegiatan pendampingan pengajaran, (3) evaluasi kegiatan pendampingan pengajaran. Untuk tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan pengajaran diselenggarakan melalui 3 sesi yaitu: (1) pelatihan 1, (2) pelatihan 2, dan (3) praktik pengajaran Bahasa Inggris.

Pelatihan 1

Kegiatan pelatihan 1 merupakan kegiatan pertama yang dilakukan dalam pelatihan ini. Pelatihan 1 ini diselenggarakan pada hari Jum'at tanggal 17 Desember 2021 di Auditorium Universitas Suryakencana. Empat puluh lima mahasiswa, dua orang narasumber, para dosen, dan beberapa pejabat Dinas Pendidikan Kabupaten Cianjur turut serta dalam kegiatan ini.

Pada pelatihan 1, tim pengabdian melakukan diskusi mengenai kemampuan para guru sekolah dasar tentang pengajaran Bahasa Inggris dan juga kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh para guru Bahasa Inggris sekolah dasar tersebut (Gambar 1). Selanjutnya, tim pengabdian melakukan diseminasi yang dipandu oleh dua narasumber dari tim pengabdian. Pada sesi ini, narasumber mengilustrasikan mengenai pengajaran multimodal, penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran berbasis multimodal dan digital dalam pengajaran Bahasa Inggris, penerapan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya (yakni video, *PowerPoint*, lembar kerja siswa yang berbasis multimoda, dan permainan kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif), serta pengajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajarannya.

Selanjutnya, narasumber mendemonstrasikan bagaimana pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal dalam

pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Demonstrasi tersebut dilakukan supaya mahasiswa mendapatkan model atau contoh pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dan media pembelajaran berbasis multimodal lainnya yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Kemudian, pada sesi ini, mahasiswa menyusun rencana pengajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris di 15 sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa 80% mahasiswa mampu merancang rencana pengajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal.



Gambar 1 Pelaksanaan Pelatihan 1

Pelatihan 2

Pelatihan 2 merupakan sesi kedua dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021 di SDN 4 Cipanas. Pelatihan 2 ini dihadiri oleh 2 orang narasumber sebagai tim ahli yang memaparkan materi tentang pengajaran Bahasa Inggris dan media pembelajaran berbasis multimodal (yakni *Virtual Reality*, video, *PowerPoint*, lembar kerja siswa berbasis multimodal, dan permainan kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif), 45 mahasiswa beserta 15 orang guru yang mengajar di 15 sekolah dasar di kabupaten Cianjur, khususnya kecamatan Cipanas yang terpilih sebagai hasil dari tahapan sebelumnya, beserta para dosen.

Pada sesi pelatihan 2, mahasiswa dan para guru mendapatkan pemaparan mengenai pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta penggunaan media pembelajaran berbasis multimodal. Selanjutnya, para guru Bahasa Inggris dan mahasiswa merancang proses pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan

Virtual Reality (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal (yakni video, *PowerPoint*, lembar kerja siswa berbasis multimodal, dan permainan kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif). Hasil observasi menunjukkan bahwa 90% mahasiswa dan guru Bahasa Inggris mampu berkolaborasi dalam merancang rencana pengajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal.



Gambar 2 Pelaksanaan Pelatihan 2

Praktek Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimodal

Sesi terakhir dari kegiatan pelatihan ini adalah praktik pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimodal. Dalam hal ini *Virtual Reality* (VR) terintegrasi dengan video dari *YouTube*, *PowerPoint*, lembar kerja siswa berbasis multimodal, dan permainan kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif. Dengan menggunakan rencana pengajaran yang sudah disusun pada sesi Pelatihan-2, para guru yang mengajar di 15 sekolah dasar di Kabupaten Cianjur melakukan pengajaran Bahasa Inggris secara luring dan nyata di kelas masing-masing dengan menggunakan VR yang digabungkan dengan media pembelajaran berbasis multimodal lainnya. Sesi ini berlangsung pada tanggal 21 dan 23 Desember 2021.

Pada kegiatan pengajaran tim ini setiap guru Bahasa Inggris sekolah dasar berkolaborasi dengan 3 orang mahasiswa, dan didampingi oleh 1 orang dosen yang berasal dari tim pengabdian. Materi dalam kegiatan pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) dan beberapa media berbasis

multimodal tersebut, para siswa belajar tentang kosakata Bahasa Inggris (*animals*). 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 multimodal bahasa Inggris tentang hewan diselenggarakan dengan menggunakan kacamata *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran berbasis multimodal (Gambar 3). Dalam kegiatan pengabdian ini, video *Virtual Reality* (VR) diperoleh dari beberapa kanal *YouTube* yang relevan. Dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan VR dan sejumlah media pembelajaran yang berbasis multimodal lainnya, 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. Selama proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan media media pembelajaran berbasis multimodal lainnya, siswa bisa belajar bahasa Inggris dengan melihat dan merasakan objek yang sedang dipelajarinya. Sehingga *learning by doing* bisa dilakukan lebih optimal.



Gambar 3 Implementasi Pengajaran Multimodal dengan Menggunakan *Virtual Reality* (VR)

Meskipun siswa menggunakan kacamata VR secara bergiliran, siswa sangat antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Para siswa juga mampu bekerja

sama dalam kelompok dan belajar mandiri saat mereka menunggu giliran dalam mempelajari bahasa Inggris dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR). Setelah *Virtual Reality* (VR) dan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal lainnya di implementasikan dan diintegrasikan dalam pengajaran Bahasa Inggris, para guru Bahasa Inggris dan mahasiswa menerima sejumlah pertanyaan terbuka dalam *Google Form*. Pertanyaan tersebut merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta mengenai pengajaran Bahasa Inggris, implementasi *Virtual Reality* (VR) dan sejumlah media lainnya sebagai media pembelajarann berbasis multimodal, materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber, fasilitas pelatihan, jadwal pelatihan, dan pemanfaatan kacamata *Virtual Reality* (VR) beserta gawainya.

Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, dan pengamatan langsung (observasi) selama kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang signifikan sesuai dengan target yang diharapkan. Setelah ikut serta dalam kegiatan pendampingan tersebut, para guru Bahasa Inggris mendapatkan banyak inspirasi dan rujukan untuk menggunakan dan mengintegrasikan *Virtual Reality* (VR) dengan media pembelajaran digital berbasis multimodal lainnya dalam pengajaran Bahasa Inggris. Selain itu, para guru Bahasa Inggris mampu menggunakan *Virtual Reality* / VR yang terintegrasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis multimodal dalam sebuah pembelajaran Bahasa Inggris. Para guru Bahasa Inggris juga mampu mengunduh video 360⁰ dari kanal *YouTube*, memilih video 360⁰ yang tepat untuk pengajaran Bahasa Inggris, serta menstimulus pengetahuan siswa dengan menggunakan sejumlah media pembelajaran berbasis multimodal lainnya seperti *PowerPoint*, video dari *YouTube*, dan sebagainya.

Berdasarkan respon dari kuesioner serta pesan dan kesan yang disampaikan oleh perwakilan guru Bahasa Inggris melalui wawancara langsung, para guru Bahasa Inggris menyatakan bahwa mereka sangat gembira dan mendapatkan banyak pencerahan melalui kegiatan pengabdian ini. Meskipun guru mendapatkan kendala dalam memilih konten yang tepat dari sejumlah video dalam kanal

YouTube, menuliskan video VR 360⁰ sebelum memilih video yang akan dipilihnya dari kanal *YouTube* merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

Partisipasi para guru Bahasa Inggris dalam kegiatan pendampingan pengajaran Bahasa Inggris ini telah meningkatkan pengetahuan mereka tentang literasi digital dan menginspirasi mereka dalam menggunakan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran digital berbasis multimodal yang terintegrasi dengan media pembelajaran lainnya yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris.

Pengetahuan yang dimiliki para guru Bahasa Inggris tentang pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis multimodal, membuat guru mampu mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan literasi digitalnya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berpihak pada siswa. Hal itu berarti pengetahuan dan kemampuan TPACK yang dimiliki oleh guru Bahasa Inggris sekolah dasar pun meningkat. Peningkatan kompetensi tersebut sangat krusial untuk merealisasikan proses belajar-mengajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk mendukung hal tersebut, sekolah tempat para guru bahasa Inggris mengajar juga mendapat bantuan berupa 5 buah kacamata *Virtual Reality* (VR) beserta 1 gawai yang dapat digunakan untuk proses pengajaran Bahasa Inggris selanjutnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui pendampingan pengembangan wawasan dan kompetensi para guru Bahasa Inggris di Kabupaten Cianjur dalam implementasi media pembelajaran digital berbasis multimodal khususnya *virtual reality* (VR) dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berjalan sesuai dengan harapan dan target yang ditetapkan. Dalam hal ini, setelah dilakukan pendampingan 90% guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur mampu menggunakan *Virtual Reality* (VR) yang terintegrasi dengan laptop dan beberapa aplikasi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris.

Selain itu, pengetahuan para guru bahasa Inggris sekolah dasar di kabupaten Cianjur mengenai pengajaran Bahasa Inggris dan penggunaan media pembelajaran berbasis multimodal khususnya *Virtual Reality* (VR) yang digunakan dalam

pengajaran Bahasa Inggris lebih berkembang menjadi lebih luas sehingga para guru Bahasa Inggris mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik bagi siswanya. Dengan terselenggaranya pendampingan pengajaran Bahasa Inggris ini, para guru Bahasa Inggris yang mengajar di sekolah dasar di kabupaten Cianjur, khususnya yang berlokasi di kecamatan Cipanas merasa sangat terbantu, termotivasi, dan terinspirasi untuk lebih mengembangkan pengetahuan dan kompetensinya tentang TPACK. Dengan memperoleh bantuan berupa 5 kacamata *virtual reality* (VR) dan 1 gawai yang masih baru, para guru Bahasa Inggris dan para siswanya merasa sangat terbantu dan bersyukur. Donasi 5 kacamata *Virtual Reality* (VR) dan 1 gawai yang masih baru diharapkan para guru Bahasa Inggris mampu melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih optimal dan interaktif untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih yang tidak terhingga 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. Semoga kerja sama kelembagaan yang telah terjalin selama ini antara pihak-pihak tersebut di atas bisa semakin baik dan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre, J. L., Handriyanti, E. & Oktavia, C. A. (2018). Pengembangan game virtual reality berbasis android menggunakan unity sebagai media penunjang pengenalan bahasa inggris. *J-Intech*, 6(02), 208–213.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A. & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–157.
- Faishol, R., Mashuri, I., Ramiati, E., Warsah, I. & Laili, H. N. (2021).

- Pendampingan belajar siswa melalui pembelajaran multimodal untuk meningkatkan kemampuan siswa di masa pandemi covid-19. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 59.
- Halimah, H., Salsabila, V. A. & Kurniawati, N. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi guru pendidikan agama islam di era milenial. *Indonesian Journal of Community Services*, 3(2), 161.
- Jahring, Nasruddin & Marniati. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan smart apps creator. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 2–11.
- Marantika, P. D., Komang, N., Suwastini, A., Luh, N., Sri, P., Astawa, M., Mandala, K. & Artini, N. N. (2021). Multimodal teaching in efl context : a literature review. *Edu~Ling*, 4(2), 140–151.
- Muzammil, L. & Salwa. (2016). Multimodalitas dalam Pembelajaran Speaking bagi Mahasiswa. *Jurnal Inspiraasi Pendidikan*, 6(2), 809–818.
- Ningsih, S., Kuntarto, E. & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' problems in using information and communication technology (ict) and its implications in elementary school. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 518–524.
- Noor, F. A. (2019). Kompetensi pendidik mi di era revolusi. *Elementary*, 7(2), 251–278.
- Siahaan, S. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (tik) the utilization of information and communication. *Jurnal Teknodik*, 18(3), 273–283.
- Simanjuntak, H., Toni, B. & Balyan, E. (2020). Peran teknologi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1–10.
- Sucipto, T. A. (2022). Efektivitas penggunaan teknologi informasi untuk pembelajaran daring di masa pandemi. *SNATI*, 1(2).
- Sulasih. (2017). Pembelajaran bahasa inggris melalui multimedia. *Informatika Universitas Lampung*, 2(4), 200–204.
- Tarmini, W., Afriansyah, F. & Jannah, R. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi google classroom bagi guru sdn lubang buaya 13 jakarta timur. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 404–416.
- Yildirim, B., Topalcengiz, E. S., Arikan, G. & Timur, S. (2020). Using virtual reality in the classroom : reflections of stem teachers on the use of teaching and learning tools. *Journal of Education in Science Environment and Health*, 6(3).
- Yulia, E., Ulfathira, F., Tazkiyah, A. & Safriza, R. (2021). Pelatihan pembuatan video presentasi berbasis canva untuk guru di sd negeri 8 pemali kabupaten bangka. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 301–309.