



Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Digital

¹Jauhar Helmie, ²Vina Nurviyani, & ³Hikmat Taufik

^{1,2,3}Universitas Suryakencana

*Email Koresponden: jauharhelmie@unsur.ac.id

Article Info

Article history:

Submitted 15 January 2025

Revised 14 June 2025

Accepted 30 June 2025

Kata Kunci: Digitalisasi;
Kosakata Literasi; Numerasi;
Pelajar Usia ini; *Virtual Reality*.

Keywords: *Digitalization;*
Literacy Vocabulary;
Numeracy; This Age Learners;
Virtual Reality.

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan mengimplementasikan media Virtual Reality (VR) dalam pengajaran numerasi dan literasi bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini menjadi wadah nyata dalam peningkatan literasi, numerasi, dan digitalisasi pembelajaran pasca pandemi Covid-19, selaras dengan program kerja KKN Desa Cerdas Karangnunggal Cibeber. Metode yang digunakan adalah pendampingan dengan tiga tahap: 1) persiapan pendampingan: identifikasi masalah, 2) pelaksanaan pendampingan: kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran, 3) evaluasi pendampingan. Mitra kegiatan adalah SDN Pasir Maris, Kecamatan Cibeber, khususnya siswa kelas 3 dan 4. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi praktik mengajar menggunakan media VR. Temuan akhir menunjukkan bahwa teknologi VR dapat diimplementasikan dalam bentuk game edukatif pada platform Android menggunakan Unity 3D, dan efektif sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif.

Abstract

This service aims to implement Virtual Reality (VR) media to support the teaching numeracy and literacy of English for elementary students. It serves as a platform to improve school literacy and numeracy and supports digital learning post-Covid-19, aligned with the Karangnunggal Cibeber Smart Village KKN program. The method used is mentoring, consisting of: 1) mentoring preparation: problem identification, 2) mentoring implementation: learning and non-learning activities, 3) mentoring evaluation. The partner school is Pasir Maris State Elementary School, Cibeber District, grades 3 and 4. Data was collected through observations of teaching practices using VR media. Final findings show that VR technology can be implemented as an educational game on the Android platform using Unity 3D. This approach enhances teaching quality by making students more active and communicative during learning.

A. PENDAHULUAN

Rendahnya minat baca pada suatu bangsa berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan bangsa tersebut. Dalam (Asyfyfa et al., 2019) Kemampuan literasi sangat penting untuk dilatih pada siswa karena literasi menjadi kemampuan awal untuk menjalani kehidupan di masa mendatang. Serta numerasi adalah keterampilan dalam mengaplikasikan kaidah maupun konsep matematika dalam situasi real kehidupan sehari-hari, yang dapat dihubungkan dengan berbagai factor nonmatematis (Rahmawati, 2022).

SDN Pasir Maris merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Karangnunggal. Pemilihan sekolah tersebut dikarenakan tenaga pendidik dan kependidikan yang masih kurang. Sarana dan prasarana yang masih belum memadai. Selain itu setelah melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru bahwa sekolah tersebut memerlukan mahasiswa KKN untuk memberikan semangat kepada siswa-siswa kelas 3 dan 4 SDN Pasir Maris karena siswa masih kurang bersemangat setelah melaksanakan pembelajaran di rumah kurang lebih 3 tahun serta kegiatan literasi dan numerasi yang belum terlaksana dengan baik.

Mengenai pentingnya usia terbaik untuk belajar bahasa, beberapa ahli bahasa percaya bahwa tata bahasa universal dan interaksinya dengan seluruh otak adalah mekanisme desain yang memungkinkan anak-anak menjadi fasih dalam bahasa apa pun selama beberapa tahun pertama kehidupan mereka (Helmie et al., 2023). Faktanya, masa kanak-kanak mungkin merupakan periode kritis bagi pengembangan keterampilan bahasa (Sepyanda, 2017). Beberapa ilmuwan percaya bahwa jika seseorang tidak belajar bahasa sebelum usia remaja, mereka tidak akan pernah mempelajarinya dalam arti fungsional. Anak-anak mungkin juga memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar bahasa kedua daripada orang dewasa, terutama dalam lingkungan alami (Atikah et al., 2021) dalam (Nufus, 2019). Namun, mengajar bahasa Inggris untuk pelajar muda sekolah dasar bukanlah tugas yang mudah. Ada beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Beberapa penelitian terkait penggunaa virtual reality antara lain berjudul *Virtual Reality-Supported Drilling Strategy in Teaching English Vocabulary to Young Learners* (2022) by Halimah et al., yang menemukan bahwa penulis menemukan prosedur baru dalam menerapkan media VR dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar. Ada tiga tahap dalam prosedur ini yang disebut PMP. PMP adalah singkatan dari Pra-Aktivitas, Aktivitas Utama, dan Pasca-Aktivitas. Selanjutnya, ada empat kegiatan di panggung utama; Menonton, Mengumpulkan, Berbagi, dan Berlatih dan selanjutnya disebut WCSP. Temuan terakhir mengungkap bahwa guru menggunakan pengeboran sebagai strategi pengajaran untuk mengaktifkan siswa, selanjutnya ada beberapa penelitian dari Penelitian tentang penggunaan VR telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Dharma et al., (2018) tentang anak usia dini (PAUD) yang menemukan bahwa ada pengaruh penggunaan media virtual reality terhadap capaian belajar siswa. Peneliti lain telah mengungkapkan bahwa penggunaan realitas virtual memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran otentik di kelas bahasa abad ke-21 (Utami et al., 2021). Andre et al., (2018) dalam kesimpulan penelitian mereka menyatakan bahwa teknologi virtual reality dapat diimplementasikan ke dalam game edukasi di platform android dengan menggunakan Unity 3D sebagai mesin game.

Berbeda dengan pelajaran bahasa Inggris di SMP dan SMA, tujuan belajar bahasa Inggris di sekolah dasar tidak dirumuskan dengan jelas sehingga guru tidak memiliki pedoman yang jelas dalam mengajar. Hal ini membuat guru mengajar lebih banyak

berdasarkan keyakinan dan pemahaman pribadi. padahal pada kenyataannya guru tidak memiliki linearitas dalam mengajar bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar. Hal ini menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengajar bahasa Inggris (Helmie, 2015).

Virtual reality adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Di dalam bahasa Indonesia virtual reality dikenal dengan istilah realitas maya (Dharma et al., 2018). Teknologi virtual reality yang lebih awal adalah Peta Bioskop Aspen, yang diciptakan oleh MIT pada tahun 1977. Programnya adalah suatu simulasi kasar tentang kota Aspen di Colorado, dimana para pemakai bisa mengembara dalam salah satu dari tiga gaya yaitu musim panas, musim dingin, dan polygon (Andre, Joshua Lorenzo; Handriyantini, Eva; Oktavia, 2018). Dua hal pertama tersebut telah didasarkan pada foto, karena para peneliti benar-benar memotret tiap-tiap pergerakan yang mungkin melalui pandangan jalan kota besar pada kedua musim tersebut, dan yang ketiga adalah suatu model dasar 3 dimensi kota besar (Nurviyani & Helmie, 2023). Akhir tahun 1980 istilah "Virtual Reality" telah dipopulerkan oleh Jaron Lanier, salah satu pelopor modern dari bidang tersebut. Lanier yang telah mendirikan perusahaan VPL Riset pada tahun 1985, telah mengembangkan dan membangun sistem "kacamata hitam dan sarung tangan" yang terkenal pada masa itu. Secara umum, VR sudah dikembangkan cukup lama, tepatnya mulai dari tahun 1800-an.

B. METODE

Virtual Reality (VR) merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran abad 21 (Djabba Rasmi, Nurul Mukhlisa, 2021). Merujuk pada pernyataan tersebut, kegiatan pendampingan dilakukan bagi siswa sekolah dasar di Kec. Cibeber. Tujuan dari pendampingan tersebut adalah untuk mengimplementasikan media Virtual Reality (VR) dalam strategi pengajaran numerasi dan literasi bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar. Dalam kegiatan pendampingan tersebut, mahasiswa berperan aktif sebagai panitia kegiatan yang memberikan pendampingan pengajaran literasi dan numerasi bagi siswa sekolah dasar.

Hal tersebut menunjukkan pentingnya keterlibatan mahasiswa yang optimal dan aktif secara langsung dalam pengembangan aktivitas sekolah (Hariyono, 2020). Mitra dalam kegiatan pendampingan ini adalah SDN Pasir Maris, Cibeber. Sekolah tersebut terpilih menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini karena minimnya sumberdaya manusia (guru/pengajar) serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut memberikan dampak yang kurang baik terhadap capaian pembelajaran siswa di sekolah tersebut. Kondisi demikian selaras dengan pernyataan Halimah et al. (2021) bahwa di kondisi pendidikan di Indonesia belum merata dan sarana prasarana pendidikan yang ada untuk semua jenjang pendidikan masih relative terbatas bahkan ada yang sudah rusak serta tenaga pengajar belum memadai.

Kegiatan pendampingan tersebut berlangsung selama 4 minggu pada bulan Juli 2025. Pelaksanaan kegiatan pendampingan tersebut sesuai dengan metode pendampingan yang dikemukakan oleh Halimah et al. (2018) dengan langkah-langkah yang disajikan pada tabel 1.

Table 1. Tahapan Kegiatan Pendampingan

No.	Tahapan	Kegiatan yang Dilakukan
1	Persiapan	a. Identifikasi masalah yang dialami oleh sekolah b. Menganalisis masalah sekolah c. Melaksanakan koordinasi d. Membuat kesepakatan kerja sama antara pelaksana KKN dan pihak sekolah
2	Pelaksanaan	a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran b. Fokus pada literasi dan numerasi c. Menggunakan media Virtual Reality (VR) d. Dilaksanakan pada minggu ke-2 hingga minggu ke-4
3	Evaluasi	a. Evaluasi kualitatif oleh pelaksana dan pihak sekolah b. Membahas capaian program dan kendala c. Menyusun langkah perbaikan dan tindak lanjut kegiatan

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Karena saat ini kita hidup di era teknologi maju di mana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengantarkan periode transformasi di banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang cukup besar dalam mengungkap ambiguitas dan kompleksitas materi pelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan mengatasi kendala ruang dan waktu, menyebarkan informasi dengan lebih mudah dan efisien, serta memastikan bahwa komunikasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru abad ke-21 harus memiliki kompetensi dalam menggunakan berbagai produk teknologi sebagai media untuk memberikan layanan pendidikan (Muchtari, Fitri Yanty; Nasrah; Ilham S, 2021).

Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, misalnya media interaktif. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat signifikan. Penggunaan media di kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar pada proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021).

Terkait dengan masalah yang disebutkan di atas, bahasa Inggris penting untuk diajarkan pada usia dini terutama pada usia sekolah dasar. Adalah baik bagi siswa untuk mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris awal sebelum mereka masuk ke tingkat menengah di mana isi mata pelajaran lebih rumit. Dengan memiliki mata pelajaran pengantar, siswa akan lebih mudah beradaptasi dalam belajar bahasa Inggris di tingkat atas.

Seperti yang telah disebutkan pada tahap pendahuluan, pendampingan ini bertujuan untuk mengungkap hasil observasi pada guru yang sedang mengambil praksis program Merdeka Belajar Merdeka dalam menjalankan strategi *drilling* yang didukung oleh media VR dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar kelas 3 dan 4.

Metode yang digunakan adalah pendampingan dan data diperoleh melalui observasi praktik mengajar menggunakan media VR. Pendampingan tersebut dilaksanakan dalam tiga tahap: 1) persiapan pendampingan: identifikasi masalah,

2) pelaksanaan pendampingan: kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran, 3) evaluasi pendampingan. Jadwal pelaksanaan pendampingan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Tahapan Pendampingan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Persiapan	Persiapan & Identifikasi Lapangan	Minggu ke 1
2	Pelaksanaan	Pelaksanaan	Minggu ke 2 - 4
3	Evaluasi	Evaluasi	Minggu ke 4
4		Laporan akhir	Minggu ke 5

a. Persiapan Pendampingan

Pada tahap persiapan pendampingan yang dilakukan pada minggu ke 1, panitia kegiatan melakukan identifikasi masalah yang dialami oleh Masyarakat. Selanjutnya dilakukan analisis masalah yang dihadapi siswa di sekolah yang berlokasi di desa tersebut. Kemudian, panitia menentukan lokasi pengabdian dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah.

Pada kegiatan pengabdian ini SDN Pasir Maris, Kecamatan Cibeber, terpilih sebagai mitra dalam kegiatan ini. Selanjutnya, panitia mengajukan perijinan dan membuat kesepakatan kerjasama antara panitia (pelaksana KKN) dengan pihak sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Setelah semua persiapan selesai dilaksanakan, panitia selanjutnya melaksanakan tahap pelaksanaan pendampingan.

b. Pelaksanaan Pendampingan

Pada tahap pelaksanaan pendampingan yang berlangsung pada minggu ke 2-4, panitia melaksanakan kegiatan pendampingan yang focus pada pembelajaran literasi dan numerasi dengan menggunakan Virtual Reality (VR). Tahap pelaksanaan pendampingan tersebut diwujudkan dalam empat kegiatan utama, yakni a) melaksanakan kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran, b) pembelajaran fokus pada literasi dan numerasi, c) pembelajaran menggunakan media Virtual Reality (VR), d) pembelajaran menggunakan VR dilaksanakan pada minggu ke-2 hingga minggu ke-4.

Pada awal pelaksanaan pengabdian di Sekolah Dasar Negeri Pasir Maris, pada minggu ke 2, kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai panitia pada program pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Pengenalan ruang lingkup sekolah;
2. Mendukung guru kelas dalam pengembangan pembelajaran literasi numerasi menggunakan media VR;
3. Mendapat tugas untuk menyesuaikan rencana pembelajaran dengan pelaksanaan program literasi numerasi.
4. Kegiatan GLS
5. Pembelajaran SBDP dengan cara numerasi dan menggambar
6. Penghapalan perkalian 1-10
7. Evaluasi: Tes individu literasi numerasi

Pada minggu ke-2 ini kegiatan mengajar mulai dilaksanakan dengan efektif. Kegiatan pembelajarannya meliputi:

1. Kegiatan literasi: setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai siswa terlebih dahulu diberikan waktu untuk pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yaitu dengan membaca salah satu buku. Jenis buku yang dibaca yaitu buku tematik, buku dongeng dan buku lainnya. Kemudian siswa diberikan pengenalan media Virtual Reality (VR) untuk lebih memahami materi literasi dan numerasi secara 3D. Kegiatan tersebut divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan Literasi Numerasi Menggunakan VR pada Minggu Ke 2

2. Kegiatan numerasi: pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) siswa ditugaskan untuk menggambar bangun datar dan jenis hewan serta memberi nama bangun datar dan hewan tersebut. Selain itu, kegiatan numerasi yang dilakukan adalah penghapalan perkalian 1-10 untuk melatih siswa dengan metode Jarimatika. Karena pertambahan, perkalian merupakan dasar dalam pembelajaran matematika.
3. Evaluasi: melakukan tes individu untuk mengetahui kemampuan awal numerasi siswa. Tes ini merupakan tes yang menghubungkan gambar yang disajikan dengan operasi penjumlahan serta pengurangan. Hasil tes ini rata-rata kelas mendapat nilai 7,21.

Kendala yang terjadi dalam pembelajaran yaitu siswa masih belum bisa membaca dengan lancar dan baik. Selain itu siswa masih belum hapal terkait perkalian 1-10, pada dasarnya perkalian itu merupakan kemampuan dasar yang harus siswa kuasai. Solusi yang dilakukan terkait permasalahan tersebut yaitu pelaksana melakukan bimbingan tambahan setelah selesai pembelajaran hari tersebut kepada siswa yang belum bisa membaca, durasi waktunya yaitu 15-30 menit. Dan siswa diberi kertas perkalian untuk dihapal di rumah kemudian di tes kembali di hari selanjutnya.

Pada minggu ke-3, kegiatan yang dilaksanakan masih sama dan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian lebih menekankan kegiatan literasi numerasi dengan menerapkan semua kegiatan berkaitan dengan numerasi, seperti:

1. Kegiatan literasi: setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai siswa terlebih dahulu diberikan waktu untuk pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yaitu dengan membaca salah satu buku. Jenis buku yang dibaca yaitu buku tematik, buku dongeng dan buku lainnya. Kegiatan tambahan untuk minggu ini yaitu membuat bimbingan untuk siswa yang belum lancar membaca. Kegiatan ini dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran di hari tersebut dengan durasi 15-30 menit. GLS adalah suatu bentuk dukungan kepada pemerintah dalam upaya menanamkan budi pekerti dari semenjak pendidikan dasar.

2. Kegiatan numerasi: pada kegiatan numerasi siswa diberikan permainan/nyanyian yang berkaitan dengan penjumlahan matematika. Serta penghapalan perkalian 1-10 untuk melatih siswa agar lebih cakap dalam perkalian.
3. Evaluasi: pemanfaatan kelompok belajar, siswa diwaktu pulang sekolah diberikan kegiatan yaitu belajar dan mengerjakan tugas, dimanapara siswa mengulang kembali materi yang masih dianggap sulit dan belum paham, serta para siswa juga sama sama mengerjakan pekerjaan rumah dengan pelaksana.

Aktivitas kegiatan pada minggu ke-3 ini sudah berjalan sangat baik dan tidak terdapat kendala yang berarti mereka mudah sekali memperbanyak pendaharaan kata dan menghitung dengan cepat, juga dalam memahami angka-angka.

Pada minggu ke-4, kegiatan pengabdian lebih menekankan kembali kegiatan literasi numerasi menggunakan media VR dengan menerapkan semua kegiatan berkaitan dengan literasi dan numerasi, seperti:

1. Kegiatan literasi: setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai siswa terlebih dahulu diberikan waktu untuk pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yaitu dengan membaca salah satu buku (Asrida, Putu Diah; Astuti, Ni Wayan Widi; Murniasih, 2022). Jenis buku yang dibaca yaitu buku tematik, buku dongeng dan buku lainnya. Kegiatan tambahan untuk minggu ini yaitu membuat bimbingan untuk siswa yang belum lancar membaca. Kegiatan ini dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran di hari tersebut dengan durasi 15-30 menit.
2. Kegiatan numerasi: pada kegiatan numerasi siswa diberikan trik berhitung dengan jari. Supaya dalam penjumlahan dan pengurangan siswa lebih cepat menjawab. Siswa juga diberikan kesempatan untuk menggunakan VR dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi berlangsung. Kegiatan tersebut divisualisasikan pada Gambar 2.



Gambar 2.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan Literasi Numerasi menggunakan VR pada Minggu ke-4

3. Evaluasi: siswa diberikan tes individu numerasi berupa tes penjumlahan dan pengurangan dengan pernyataan benar atau salah. Serta memasangkan bilangan sesuai hasilnya. Dan untuk tes kelompok siswa mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar. Hasil dari tes individu nilai rata-rata kelasnya yaitu 7,58 sedangkan yang kelompok nilai rata-rata kelasnya yaitu 9,8.

c. Evaluasi Pendampingan

Pada tahap evaluasi pendampingan, pada minggu ke 4, panitia melakukan evaluasi dan analisis untuk semua kegiatan pendampingan yang direalisasikan dalam kegiatan literasi dan numerasi menggunakan Virtual Reality (VR) yang

berlangsung selama 4 minggu. Selain itu, dibahas pula capaian kegiatan pendampingan dan kendalanya, serta langkah perbaikan dan tindak lanjut kegiatan. Berdasarkan kegiatan pendampingan pembelajaran selama 4 minggu, hasil temuan menunjukkan capaian yang cukup baik dalam bidang literasi dan numerasi, hal itu terlihat dari hasil tes nilai rata-ratanya yang meningkat.

Selain itu, banyak siswa yang mulai terbiasa dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yaitu dengan membaca salah satu buku, diantaranya buku tematik, buku dongeng dan buku lainnya. Hal tersebut senada dengan hasil temuan (Febrina, 2021) yang menunjukkan bahwa implementasi Gerakan literasi di sekolah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Sejumlah siswa juga mulai mahir dalam menggunakan jari saat mereka berhitung. Temuan akhir menunjukkan bahwa teknologi VR dapat diimplementasikan dalam bentuk game edukatif pada platform Android menggunakan Unity 3D, dan efektif sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif. Untuk peningkatan keterampilan literasi dan numerasi siswa SDN Pasir Maris yang optimal, diperlukan pelaksanaan pendampingan lanjutan dengan durasi waktu yang lebih lama.

D. PENUTUP

Bahasa Inggris adalah bahasa asing di Indonesia, mempelajarinya sedini mungkin disarankan oleh para ahli bahasa. Itu karena pelajar akan lebih mudah menyerap bahasa baru ketika mereka belajar di usia dini. Virtual Reality dapat membawa realitas ke kelas karena lingkungan di mana Virtual Reality dapat dibangun. Terkait dengan semakin marak penggunaan Virtual Reality di abad ke-21.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media Virtual Reality (VR) dalam pengajaran numerasi dan literasi bahasa Inggris kepada siswa SDN Pasir Maris, Cibeber. Dalam hal ini mahasiswa yang melaksanakan KKN di Desa Karangnunggal, Cibeber, memberikan kontribusi penting dalam membantu pihak sekolah pasca pandemi covid 19, untuk membantu guru dalam penerapan media pembelajaran dan menerapkan disiplin siswa dalam peningkatan literasi numerasi dengan memanfaatkan media VR.

Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa SDN Pasir maris yang awalnya belum terbiasa untuk mengisi waktu luang dengan membaca kini mereka mulai terbiasa untuk membaca. Selain itu, adanya implementasi pembelajaran berbasis literasi dan numerasi menggunakan VR juga meningkatkan kompetensi siswa di bidang literasi dan matematika.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari pengabdian ini, dapat disarankan bahwa perlu adanya perbaikan pada implementasi lanjutan dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris yang semula masih manual tetapi kini bergeser ke penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian diharapkan kompetensi literasi dan numerasi siswa serta capaian pembelajaran siswa Pasir Maris menjadi lebih baik.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Rektor terkhusus LPPM unsur dalam memfasilitasi kegiatan KKN, Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN Pasir Maris, Siswa-Siswi kelas 3 dan 4, Kepala Desa Karangnunggal serta Aparatur Desa yang memberikan kontribusi besar pada pelaksanaan pengabdian ini. Dan juga tidak lupa beribu banyak terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman peserta KKN Universitas Suryakencana di Desa Karangnunggal yang telah banyak membantu saya dikala suka maupun duka.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Andre, Joshua Lorenzo; Handriyantini, Eva; Oktavia, C. A. (2018). Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris. *Journal of Information and Technology*, 06(02), 208–213.
- Asrida, Putu Diah; Astuti, Ni Wayan Widi; Murniasih, N. N. (2022). Peningkatan Pembelajaran Berbasis Literasi Dan. 2(Juni), 26–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6605452>
- Asysyfa, A., Handyani, A. M., & Rizkiani, S. (2019). Students' Speaking Anxiety in EFL Classroom. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(4), 581. <https://doi.org/10.22460/project.v2i4.p581-587>
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Dharma, K. Y., Sugihartini, N., & Arthana, I. K. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality dengan Model Pembelajaran Klasikal terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 298–307.
- Djabba Rasmi, Nurul Mukhlisa, dan D. P. U. (2021). Penerapan Model Learning Cycle pada Pembelajaran Tema 3 tentang Sistem Pencernaan Pada Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Banga banga Kabupaten Barru. *Publikasi Pendidikan, XX(XX)*, 1–8.
- Febrina, V. S. & D. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Melalui Gerakan Literasi di Sekolah Dasar. 5(3), 1356–1364.
- Halimah, H., Nurviyani, V., Saepulah, A., Helmie, J., Wandawati, R. W., & Mutiah, S. (2022). Virtual Reality-Supported Drilling Strategy In Teaching English Vocabulary To Young Learners. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 88–100. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i1.3195>
- Halimah, Helmie, J., & Susilawati, N. (2018). ORAI Application To Promote Autonomous Learning To English Learner. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 7(2), 110–117.
- Halimah, Mulyana, A., Helmie, J., & Suryani, Y. (2021). Connecting the rural students to the quality education: A case study in a rural area. *UNNES-TEFLIN National Seminar*, 1, 44–53.
- Hariyono, T. C. (2020). *Teaching Vocabulary To Young Learner Using Video On*. 1(1), 41–46.
- Helmie, J. (2015). Verb Go (back to , on , and out) in English for TEFL in the Novel of New Moon by Stephenie Meyer : The Syntactic and Semantic Analysis. *Educare*, 7(February), 123–134.
- Helmie, J., Puspitawati, T. F., & Salsabila, V. A. (2023). *Developing Self-Regulated Learning with Technology Using Elsa Speak in Speaking Classroom*. 01(1), 347–357.
- Muchtar, Fitri Yanty; Nasrah; Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. 5(6), 5520–5529.
- Nufus. (2019). *Teaching English to Young Learners in Indonesia (Pros and Cons)*.
- Nurviyani, V., & Helmie, J. (2023). *Exploring the Social-Emotional Competence Use in Reading Multimodal Text*. 01(1), 431–441.
- Rahmawati, F. P. (2022). *Implementasi Inovasi Budaya Literasi Numerasi MACATUNG di Sekolah Dasar*. 6(4), 6248–6256.
- Sepyanda. (2017). *English language teaching and research volume i, no.1 september 2017*. 1(1), 206–216.

- Utami, L. P. R. A., Suwastini, N. K. A., Dantes, G. R., Suprihatin, C. T., & Adnyani, K. E. K. (2021). Virtual reality for supporting authentic learning in 21-st century learning. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 18(1), 132–141. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/32376/17649>
- Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021. (2021). *Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 5(5), 3034–3043.