

PENGAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA VIRTUAL REALITY DI KB-RA TERAPI TAZKIYAH MALANG

Maria Cholifah¹, Siane Herawati², Subari³

^{1,2} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, ³Universitas Bhinneka Nusantara

maria_cholifah@unikama.ac.id

Abstract

Based on interviews with teachers at KB-RA Terapi Tazkiyah, many challenges are still encountered in the teaching and learning process. Among them, teachers continue to rely on conventional teaching methods, which result in a lack of creativity and empathy among students. Meanwhile, children with special needs tend to better understand language through visual and audio approaches. Teaching English using Virtual Reality (VR) can enhance social interaction among children with intellectual disabilities and help children with dyslexia better grasp word structures. The English Language Teaching Training for KB/RA Terapi Tazkiyah teachers was held on February 10, 2025, and attended by eight teachers from both KB and RA levels. The results of the training showed that integrating VR media into English language teaching can strengthen inclusive learning practices and support children's cognitive and socio-emotional development more effectively.

Keywords: ABK; PAUD; English Learning; Virtual Reality

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru di KB-RA Terapi Tazkiyah masih banyak ditemukan kendala dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional, hal tersebut mengakibatkan kurangnya kreatifitas dan empati pada murid. Sementara itu, anak berkebutuhan khusus bisa lebih mudah memahami bahasa melalui pendekatan visual dan audio. Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan VR dapat meningkatkan interaksi sosial anak dengan disabilitas intelektual dan memudahkan anak dengan disleksia dalam memahami struktur kata. Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris bagi guru KB/RA Terapi Tazkiyah ini dilaksanakan pada 10 Februari 2025 diikuti oleh 8 orang guru yang terdiri dari guru KB dan RA. Hasil pelatihan diperoleh bahwa dengan adanya integrasi media VR dalam pengajaran bahasa Inggris dapat memperkuat praktik pembelajaran inklusif dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial-emosional anak secara lebih optimal.

Kata Kunci: ABK; PAUD; Pembelajaran Bahasa Inggris; Virtual Reality

Submitted: 2025-05-09

Revised: 2025-05-14

Accepted: 2025-05-22

Pendahuluan

Desa Sitirejo, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang memiliki dua sekolah Kelompok Bermain (KB), salah satu dari kedua sekolah tersebut adalah KB-RA Terapi Tazkiyah, yang terletak di dusun Buwek dan memiliki visi "Berakhlak, Berilmu, Berpotensi". Kelebihan dari KB-RA terapi Tazkiyah adalah menerima murid berkebutuhan khusus (ABK). Sekolah ini berdiri di lahan seluas 500m² dengan tujuh pengajar dan memiliki murid sebanyak 48 orang, termasuk 12 murid PAUD terdiri dari 5 murid normal, 5 murid mengalami *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD)*, 2 murid mengalami *speech delay*, sedangkan 14 murid Raudhatul Athfal (RA) kelas A terdiri dari 11 murid normal, 3 murid masing-masing mengalami *downsyndrome*, *speech delay*, *ADHD*. Murid RA kelas B berjumlah 22 orang yang terdiri dari 14 normal, 2 tuna rungu, 3 *Autism Spectrum Disorder (ASD)*, 3 *ADHD*. Sehingga total jumlah ABK di sekolah tersebut adalah 18 orang, terdiri dari 3 murid *ASD*, dan 9 murid dengan kebutuhan khusus (*ADHD*).

KB-RA Terapi Tazkiyah merupakan sekolah inklusi dan dijadikan rujukan oleh Rumah Sakit Hermina Malang untuk menyediakan fasilitas bagi ABK agar dapat diterima dalam lingkungan masyarakat umum. Tujuan dari pendidikan inklusi adalah untuk mendorong partisipasi difabel atau ABK dalam kehidupan social, kebangsaan, dan kehidupan negara. Para guru KB-RA Terapi Tazkiyah menghadapi kendala dalam menangani dan memberikan terapi kepada Anak

Berkebutuhan Khusus (ABK). ABK dengan *ADHD* dan *ASD* membutuhkan perhatian dan penanganan khusus karena karakteristik perilaku yang hiperaktif, impulsif, dan kesulitan dalam memperhatikan atau berkonsentrasi.

Di lain hal, media pembelajaran yang tersedia di KB-RA Terapi Tazkiyah tidak memadai untuk kebutuhan baik ABK maupun murid normal. Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan masih berupa permainan yang kurang bervariasi, menyebabkan kurangnya motivasi belajar di kelas. Murid-murid dengan *ADHD* dan *ASD* cenderung tidak fokus dan lebih suka bermain sendiri atau bahkan meninggalkan kelas. Murid-murid berkebutuhan khusus memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan sensorik, kognitif, dan motoric mereka. Murid juga perlu diberikan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan lingkungan buatan yang disimulasikan dengan computer agar lebih menarik dan lebih nyata.

Dewi, Nisa, & Praminasari (2020) menyatakan bahwa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, *Virtual Reality (VR)* menghadirkan gambar, suara, dan sensasi lainnya yang menyempai dunia asli. *VR* memiliki beberapa keunggulan, seperti tampilan tiga dimensi, objek virtual yang bergerak seperti dunia nyata, serta fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan lingkungan virtual. Menurut Sutanaya, Arthana, & Wirawan (2017), dalam dunia pendidikan, *VR* sering digunakan untuk mensimulasikan interaksi antar objek dan memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru di KB-RA Terapi Tazkiyah masih banyak ditemukan kendala dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional, hal tersebut mengakibatkan kurangnya kreatifitas dan empati pada murid. Penggabungan murid normal dengan ABK di dalam kelas menyebabkan ketidaknyamanan bagi murid normal dan kurangnya empati sekitar 80% murid normal terhadap ABK. Sehingga murid perlu diberikan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan lingkungan buatan yang disimulasikan dengan computer agar lebih menarik dan nyata.

Para guru KB-RA Terapi Tazkiyah menyampaikan bahwa teknologi *VR* dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar anak-anak PAUD baik yang normal maupun ABK. Pertama, murid dapat mengenal dunia luar tanpa harus berpergian seperti menjelajahi bawah laut, luar angkasa atau melihat kehidupan hewan dan habitat lainnya. Kedua murid meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas karena anak bisa merasakan langsung pengalaman yang sebelumnya hanya bisa mereka lihat di buku atau di video. Ketiga, *VR* dapat membantu pemahaman konsep abstrak, misalnya memahami perbedaan siang dan malam dengan simulasi interaktif. Keempat, meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam belajar, karena pengalaman yang diberikan terasa nyata dan lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

Justicia (2023) mengetahui bahwa fungsi *VR* pada murid ABK yang pertama dapat membantu anak dengan gangguan sensorik seperti autisme untuk belajar beradaptasi dengan lingkungan sosial melalui simulasi nyata, seperti berbicara dengan teman atau pergi ke supermarket. Kedua, *VR* dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, misalnya anak dengan gangguan perhatian (*ADHD*) bisa belajar melalui pengalaman visual yang lebih terarah dan menarik. Ketiga, *VR* dapat melatih keterampilan motoric dan koordinasi terutama bagi anak dengan gangguan perkembangan motoric, karena *VR* memungkinkan mereka berlatih gerakan tangan atau tubuh secara interaktif. Keempat, *VR* mengurangi kecemasan dalam situasi tertentu, misalnya bagi anak dengan fobia sosial, *VR* dapat digunakan untuk melatih interaksi secara bertahap sebelum mereka menghadapi dunia nyata. Dalam hal pengajaran, guru hanya menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahan pengantar sehingga murid menjadi pasif dan kurang percaya diri ketika berinteraksi dengan murid lain yang telah menerima pengajaran bahasa asing terutama bahasa Inggris.

Di lain hal, bahasa Inggris memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini, baik bagi anak yang normal maupun Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Menurut Hayati & Sari (2022) pembelajaran bahasa ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif, sosial, dan masa depan mereka.

Beberapa keunggulan pengajaran bahasa Inggris pada anak-anak adalah, pertama perkembangan kognitif yang lebih baik. Anak usia dini memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap bahasa baru karena otaknya masih dalam tahap perkembangan pesat. Belajar bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan konsentrasi mereka. Selain itu, anak yang terbiasa berbicara lebih dari satu bahasa cenderung lebih cepat memahami pola tata bahasa dan struktur kalimat.

Kedua, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan sosial bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi. Menguasai bahasa Inggris sejak dini memungkinkan anak lebih mudah berinteraksi dengan berbagai orang dari latar belakang budaya yang berbeda. Selain itu, mereka akan lebih percaya diri saat berbicara dan lebih terbuka dalam memahami serta menghargai perbedaan budaya.

Ketiga, persiapan masa depan yang lebih baik kemampuan berbahasa Inggris membuka peluang akademik yang lebih luas bagi anak-anak, terutama dalam memahami mata pelajaran seperti sains dan teknologi. Selain itu, di dunia kerja yang semakin global, penguasaan bahasa Inggris menjadi nilai tambah yang dapat meningkatkan peluang karier mereka di masa depan.

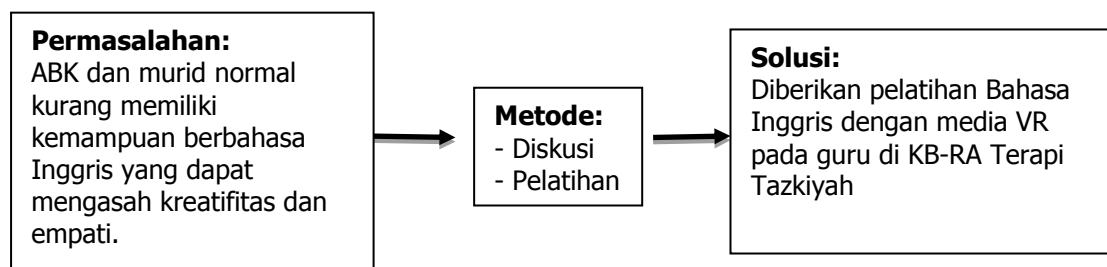
Pembelajaran bahasa Inggris juga bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus jika metode pengajarannya disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Anak dengan gangguan bicara dapat terbantu dalam mengaitkan kata dengan gambar dan gerakan tubuh. Sementara itu, anak dengan spektrum autisme bisa lebih mudah memahami bahasa melalui pendekatan visual dan audio. Selain itu, belajar bahasa Inggris juga dapat meningkatkan interaksi sosial anak dengan disabilitas intelektual dan memudahkan anak dengan disleksia dalam memahami struktur kata.

Metode

Tim pengabdian merancang pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *VR* yang dikonsultasikan dengan dosen Pendidikan Guru Anak Usia Dini dan dosen pengajar *English for Young Learners (EYL)*.

Langkah-langkah kegiatan yang pertama adalah persiapan teridir dari kegiatan (1) Koordinasi dengan Kepala Sekolah KB-RA Terapi Tazkiyah terkait pelaksanaan, serta penyamaan persepsi dan mitra, (2) Penyiapan sumber daya dan sarana pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. (3) Penyusunan modul pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *VR*. Target yang dicapai melalui tahapan ini adalah (1) tersusunnya modul pembelajaran dan media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *VR*, (2) terbentuknya kesamaan persepsi antara mitra dan pengabdian tentang pelaksanaan kegiatan maupun tentang peran masing-masing, serta (3) tersedianya sumber daya untuk mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

Langkah kedua adalah identifikasi dan pelaksanaan. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesulitan dan permasalahan yang sering dihadapi murid normal maupun ABK dalam pembelajaran bahasa Inggris. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan ialah pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *VR*. Langkah ketiga adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *VR*. Pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *VR*. Adapun langkah kegiatan dapat dilihat pada diagram 1.



Aspek Kegiatan:

- Mengurus Perizinan
- Pemberian alat media pembelajaran
- Pelatihan mengoperasikan VR
- Pelatihan pengajaran Bahasa Inggris dengan media VR

Diagram 1. Metode Pelaksanaan

Mitra dalam hal ini murid KB-RA Terapi Tazkiyah Malang, terlibat aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari tahap koordinasi hingga tahap evaluasi. Koordinasi yang dilakukan dalam hal ini adalah meminta kesediaan mitra, menyepakati jadwal pelaksanaan kegiatan dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan demi meminimalisir kesalahpahaman serta tidak terjadi keputusan yang memberatkan atau merugikan sebelah pihak antara mitra dan pengabdi. Sehingga, kepala sekolah dan guru di KB-RA Terapi Tazkiyah Malang berkontribusi dalam hal pemberian data dan informasi terkait mitra, juga sebagai pihak yang memfasilitasi kegiatan pengabdi, serta Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan Universitas Bhineka Nusantara berkontribusi dalam hal perizinan mitra.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat pengajaran bahasa Inggris menggunakan media *VR* di KB-RA Terapi Tazkiyah telah dilaksanakan pada 10 Februari 2025 diikuti oleh 8 orang guru yang terdiri dari guru KB dan RA. Tim pengabdi terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

Pada tahap persiapan tim pengabdi melakukan perijinan secara langsung di KB-RA Terapi Tazkiyah. Setelah mendapatkan ijin untuk melakukan pengabdian masyarakat di KB-RA Terapi Tazkiyah, pengabdi melakukan kontrak waktu dan kesepakatan kegiatan pengabdian masyarakat. Setelah itu tim pengabdi melaksanakan persiapan prasarana yaitu memberikan kacamata *VR*, televisi, alat peraga edukasi dan modul. Sedangkan prasarana lain seperti tempat kegiatan disiapkan oleh pihak sekolah, sebagai dukungan dalam kegiatan masyarakat.



Gambar 1. Pemberian alat peraga edukasi, televisi, kacamata VR

Pada tahap pelaksanaan tim pengabdi melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat mulai pukul 08.00-10.30 wib. Tim pengabdi terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris (Gambar 2). Kegiatan yang dilakukan di hari tersebut, yakni mengajarkan bahasa Inggris (warna, nama binatang) dengan media *VR* (Gambar 3) dan cara mengoperasikan *VR*. Guru terlihat sangat antusias dalam praktek penggunaan *VR*. (Gambar 4)



Gambar 2. Pengajaran bahasa Inggris menggunakan media VR



Gambar 3. Tampilan Materi Bahasa Inggris Menggunakan VR



Gambar 4. Guru Praktek Menggunakan VR

Kesimpulan

KB-RA Terapi Tazkiyah Malang perlu melakukan inovasi dalam metode pengajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus. Penggunaan teknologi pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris seperti Virtual Reality (VR) menjadi solusi potensial untuk meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan pemahaman siswa ABK melalui pendekatan multisensori. Oleh karena itu, integrasi media VR dalam pengajaran bahasa Inggris dapat memperkuat praktik pembelajaran inklusif dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial-emosional anak secara lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Dewi, K., Nisa, K., & Praminasari, R. (2020). Implementasi Metode Ajar Interaktif Menggunakan Virtual Reality (Vr) Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Rumah Qur' *Seminar Nasional Hasil ...*, 2019, 373–378. Retrieved from <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/download/1701/1546>
- Hayati, R., & Sari, D. N. (2022). Pkm pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran daring untuk anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2022*, 382–384. Retrieved from <https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/872%0Ahttps://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/download/872/848>
- Pada, K., Anak, P., & Dini, U. (n.d.). Research in Early Childhood Education and Parenting VIRTUAL REALITY SEBAGAI ALTERNATIF, 19–26.
- Sutanaya, I. G. P. Y., Arthana, I. K. R., & Wirawan, I. M. A. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9933>