

Fun Learning with Digital Apps untuk Belajar Vocabulary Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar di Era 5.0

Santiana¹⁾, Dea Silvani²⁾, Sitti Syakira³⁾, Ratu Sarah Pujasari⁴⁾, Ruslan⁵⁾
^{1,2,3,4,5}Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya,
Indonesia

 Email korespondensi: santiana@unsil.ac.id

Submit : 24/05/2025 | **Accept** : 28/06/2025 | **Publish** : 30/06/2025

Abstract

This community service activity aims to enhance the ability of final-year students in converting their English teaching has been widely implemented in elementary schools as part of the Merdeka Curriculum. One serves as a Community Service Partner at an elementary school in Tasikmalaya. Teaching English in elementary schools presents unique challenges, particularly in terms of assisting students in learning vocabulary effectively in the 5.0 Era, which is distinguished by the rapid development of digital technology and provides new opportunities to overcome these challenges through engaging Digital Apps. Partners face challenges such as motivating students, the availability of learning resources, and a variety of learning methods. As a result, the goal of this community service is to increase student interest, motivation, and learning outcomes in the context of learning English vocabulary. The methods used include identifying, socializing, and selecting appropriate digital applications, training students in application use, implementing learning using Digital Apps/Digital Applications in collaboration with Virtual Reality (VR), and evaluating and monitoring the learning process. Student learning is made more interesting and effective by incorporating interactive digital apps/applications and virtual reality (VR) technology. Successfully increased student interest, motivation, and engagement. Students can effectively expand their vocabulary by using an interactive and fun learning approach. Furthermore, by integrating technology into the curriculum and conducting regular evaluations, it is possible to ensure long-term impact in improving students' overall English skills.

Keywords: Digital Apps; Fun Learning; Vocabulary; Era 5.0.

Abstrak

Dalam pemberlakuakn Kurikulum Merdeka, pengajaran bahasa Inggris telah banyak dilakukan di Sekolah-sekolah Dasar. Salah satunya di Sekolah Dasar yang ada di Kota Tasikmalaya sebagai Mitra Pengabdian kepada Masyarakat. Pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar mempunyai tantangan tersendiri, terutama dalam hal membantu peserta didik mempelajari kosakata secara efektif di Era 5.0., yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital serta menawarkan peluang baru untuk mengatasi tantangan tersebut melalui pemanfaatan Digital Apps/Aplikasi Digital yang menyenangkan. Salah satu kendala yang dihadapi Mitra adalah memotivasi peserta didik, ketersediaan sumber daya pembelajaran, dan variasi metode pembelajaran. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Metode yang digunakan meliputi identifikasi, sosialisasi, dan seleksi aplikasi digital yang sesuai, pelatihan penggunaan aplikasi kepada peserta didik, implementasi pembelajaran dengan menggunakan Digital Apps/Aplikasi Digital dikolaborasikan dengan penggunaan Virtual Reality (VR), serta evaluasi dan pemantauan

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan Digital Apps/Aplikasi Digital yang interaktif dan teknologi Virtual Reality (VR), pembelajaran peserta didik menjadi lebih menarik dan efektif. berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik dapat memperluas kosakata mereka secara efektif. Selain itu dengan melakukan pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum, disertai dengan evaluasi berkala dapat memastikan keberlanjutan serta dampak jangka panjang dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris peserta didik secara keseluruhan.

Kata Kunci: Digital Apps; Fun Learning; Vocabulary; Era 5.0

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri (Juliana, et al., 2024; Santiana, dkk., 2024; dan Santiana, dkk., 2023), terutama dalam memotivasi peserta didik untuk belajar kosakata (*Vocabulary*) secara efektif. Era 5.0, yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital yang pesat (Irma, 2024), menawarkan peluang baru dalam mengatasi tantangan tersebut melalui pemanfaatan aplikasi digital yang menyenangkan (Fatimah & Santiana, 2017; Fatimah, dkk., 2019; dan Santiana, dkk., 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya sekadar merespons kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik di era digital ini. Tujuan dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan kepada peserta didik (Santiana, et al., 2024). sekolah dasar di salah satu Sekolah dasar di Tasikmalaya, dalam memperluas kosakata Bahasa Inggris mereka.

Adapun urgensi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangatlah jelas dirasakan oleh mitra pengabdian, yaitu peserta didik sekolah dasar yang ada di Sekolah Dasar di Tasikmalaya. Sebagai peserta didik dengan akses yang masih terbatas terhadap sumber daya pembelajaran yang inovatif, mereka seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris (Santiana, dkk., 2023). Hal ini tidak hanya memengaruhi kemampuan berkomunikasi mereka dalam Bahasa Inggris, tetapi juga menghambat perkembangan akademik mereka secara keseluruhan (Rofii, 2023). Oleh karena itu, kegiatan ini menjadi sangat penting karena memberikan solusi konkret dalam bentuk metode pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menggunakan aplikasi digital, peserta didik di salah satu Sekolah Dasar di Tasikmalaya merasakan manfaat yang nyata dalam memperluas kosakata mereka dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara keseluruhan. Hal ini tidak hanya memotivasi mereka dalam pembelajaran, tetapi juga membuka peluang baru untuk meraih prestasi akademik yang lebih baik di masa depan.

Analisis Situasi Mitra

Profil Sekolah

Salah satu Sekolah Dasar yang kami jadikan mitra pengabdian merupakan lembaga pendidikan dasar yang hadir di Kota Tasikmalaya. Sekolah ini berbasis islam dengan mengedepankan adab dan ilmu serta pendekatan *Student Centered Learning* yang memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Memiliki jumlah peserta didik aktif sebanyak kurang lebih 840 orang dengan profil peserta didik yang mayoritas berasal dari kalangan yang berlatar belakang ekonomi cukup.

Infrastruktur teknologi di sekolah tersebut telah memiliki akses terhadap perangkat teknologi. Fasilitas yang dimiliki sudah tersedia hanya masih terbatas terhadap sumber daya pembelajaran yang inovatif sehingga diperlukan adanya terobosan dalam pengintegrasian

teknologi dalam pembelajaran. Tingkat penguasaan Bahasa Inggris yang masih perlu ditingkatkan masih menjadi permasalahan yang perlu diatasi, terutama dalam hal kosakata (*Vocabulary*).

Tujuan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tujuan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik di salah satu Sekolah Dasar di Tasikmalaya, melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan aplikasi digital. Secara spesifik, tujuan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Peserta didik dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik di salah satu sekolah dasar di Tasikmalaya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan aplikasi digital, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Rachmawati & Fadhilawati, 2024), sehingga mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan retensi kosakata mereka.

2. Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Peserta didik dengan Pendekatan yang Interaktif dan Menyenangkan.

Tujuan lainnya adalah untuk menambah kosakata Bahasa Inggris peserta didik dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi digital yang dirancang khusus untuk pembelajaran kosakata, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, sambil tetap terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kurniawati, et al., 2022).

3. Mengembangkan Keterampilan Bahasa Peserta didik secara Menyeluruh.

Selain memperluas kosakata Bahasa Inggris, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bahasa peserta didik secara menyeluruh, termasuk pemahaman, keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Melalui penggunaan aplikasi digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas dan latihan, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara holistik.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga memberikan dampak positif yang langsung dirasakan oleh mitra pengabdian, yaitu peserta didik sekolah dasar di SD Baiturrahman, Tasikmalaya.

METODE KEGIATAN

Berikut adalah rincian tahapan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara lebih rinci.

1. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Program Penerapan Iptek kepada Masyarakat (PPIM) dengan cara melakukan pertemuan awal dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah, guru Bahasa Inggris, dan wali kelas sasaran untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Identifikasi dan Seleksi *Digital Apps/Aplikasi Digital* yang Sesuai.

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Skema Program Penerapan Iptek kepada Masyarakat (PPIM) menyeleksi *Digital Apps/Aplikasi Digital* untuk digunakan dalam pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris peserta didik salah satu sekolah dasar di Tasikmalaya, serta mencoba memahami kebutuhan dan ketersediaan infrastruktur

teknologi di sekolah. Selain itu tim melakukan Analisa berbagai aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang tersedia dengan mempertimbangkan fitur-fitur, tingkat kesesuaian dengan kurikulum, dan kemampuan teknologi yang diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran disesuaikan dengan level atau kelas yang akan dijadikan sasaran. Selanjutnya, memilih *Digital Apps/Aplikasi Digital* yang telah diseleksi untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan ketersediaan infrastruktur teknologi di SD Baiturrahman untuk kemudian digabungkan dengan penggunaan VR.

3. Menyusun modul ajar dan *PowerPoint Presentation (PPT)* yang telah disesuaikan sebagai acuan pelaksanaan pelatihan dengan mengintegrasikan *Digital Apps/Aplikasi Digital* pada langkah-langkah pembelajarannya dan pemanfaatan VR pada waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
4. Pelatihan Bahasa Inggris untuk mempelajari *Vocabulary* dengan menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital* kepada Peserta didik. Desain Pelatihan yang akan dilakukan adalah merancang program pelatihan yang mencakup pembelajaran *Vocabulary* dengan menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dan teknik pengajaran yang menyenangkan (fun) agar dapat memaksimalkan potensi pembelajaran peserta didik. Adapun pelaksanaan pelatihannya dilakukan dengan cara mengadakan sesi pelatihan bagi peserta didik berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut yang diintegrasikan dengan penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dalam pembelajaran serta penggunaan VR dalam proses pembelajarannya.
5. Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Digital.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara pengintegrasian kurikulum dengan cara memasukkan penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* ke dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris di SD Baiturrahman dengan tambahan penggunaan VR pada pelaksanaan pembelajaran, termasuk penjadwalan penggunaan aplikasi dalam rencana pelajaran. Berkoordinasi secara intens tentang waktu pelaksanaan yang sesuai untuk kegiatan pelatihan tersebut agar pembelajaran lebih efektif. Melakukan monitoring terhadap hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan cara memantau kemajuan pembelajaran peserta didik dengan bertanya kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris setelah penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dilakukan.

Hari pertama kegiatan pengabdian kepada masyarakat skema Program Penerapan IPTEK kepada Masyarakat yang bertajuk “Fun Learning with Digital Apps untuk Belajar Vocabulary Bahasa Inggris Peserta didik Sekolah Dasar di Era 5.0” diisi dengan pembukaan yang meliputi sambutan, penyerahan perlengkapan peserta, penyerahan hibah alat *Virtual Reality*, plakat, dan sertifikat penghargaan, serta pembacaan doa.

Kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok belajar, pelaksanaan *pre-test*, dan pengarahan kegiatan pembelajaran dengan augmented reality (AR). Setelah itu, setiap kelompok akan menuliskan kosakata hewan darat, laut, dan prasejarah dengan memindai kartu 4 dimensi memakai aplikasi augmented reality dari Octagon studio pada *sticky notes* yang disediakan.



Gambar 1. Peserta Melakukan Pre-Test



Gambar 2. Menuliskan Kosakata Bahasa Inggris Setelah Menggunakan Aplikasi 4D

Pada hari kedua, para peserta melakukan pembelajaran dengan media *Virtual Reality*. Para peserta mengidentifikasi hewan-hewan yang terdapat dalam video dengan menggunakan media *Virtual Reality* dan mencatatnya dalam sticky notes untuk kemudian dipresentasikan. Setelah itu, para peserta mengerjakan soal *post-test* berbentuk kuis berbasis *games* dari *website Quizwhizzer*. Kegiatan hari kedua pun selesai, ditandai dengan penyerahan penghargaan kelompok, makan Bersama, dan diakhiri dengan penutupan.



Gambar 3. Peserta Melakukan Post-Test

6. Evaluasi dan Pemantauan.

Tim melakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan dengan melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* serta VR dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Kemudian dilakukan pemantauan kemajuan peserta didik dengan cara memantau perkembangan kemampuan bahasa peserta didik secara melalui tes atau tugas. Memberikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil evaluasi dan pemantauan, serta melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan aplikasi digital dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti peningkatan skor ujian kosakata, tingkat partisipasi peserta didik, dan tingkat kepuasan peserta didik dan guru.

7. Keberlanjutan Program

Membuat rencana keberlanjutan (jika diperlukan oleh Mitra) untuk memastikan program pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dan VR dapat terus berjalan secara berkelanjutan setelah berakhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Juga melakukan monitoring atau bahkan pelatihan untuk Guru-Guru SD Baiturrahman jika memang diperlukan dengan berbagai macam dan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Dengan melaksanakan metode pelaksanaan ini secara komprehensif, diharapkan dapat tercapai tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu meningkatkan pemahaman, penguasaan, dan kemampuan mempelajari kosakata Bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar di SD Baiturrahman, Tasikmalaya melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital*, serta memberikan dampak yang berkelanjutan bagi kemajuan pendidikan Bahasa Inggris mereka.



Gambar 4. Peserta Pelatihan VR dan Tim Abdimas UNSIL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas berbagai solusi yang diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Setiap solusi yang diterapkan, seperti penyediaan aplikasi digital, pelatihan penggunaan aplikasi, penggunaan *Virtual Reality* (VR), integrasi aplikasi ke dalam kurikulum, serta evaluasi berkala, telah memberikan hasil yang dapat diukur. Hasil ini mencakup dampak pada motivasi, keaktifan, dan peningkatan kemampuan kosakata peserta didik, serta efektivitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

1. Penyediaan Aplikasi Digital Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.

Solusi ini mencakup penyediaan aplikasi digital pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik dan interaktif pada saat pembelajaran. Aplikasi ini mencakup penggunaan 4D dalam pembelajaran untuk memperkuat pemahaman kosakata dengan dukungan penggunaan *smartphone*. Target Luaran yang diharapkan adalah meningkatnya minat dan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan *Digital Apps* dan peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital*. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya Ocean 4D+ (Octagon Studio), Animal 4D+ (Octagon Studio), dan Dinosaur 4D+ (Octagon Studio).



Gambar 5. Penggunaan VR dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital bagi Peserta didik dalam Pembelajaran.

Solusi ini melibatkan pelatihan bagi peserta didik sebanyak 28 orang dan Guru sebanyak 4 orang (sebagai pengamat) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital*. Pelatihan ini mencakup pemanfaatan penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dari mulai cara mengakses, menjelajahi, dan menggunakan fitur-fitur aplikasi dengan efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pembelajaran *Vocabulary* (Kota Kata). Target Luaran yang diharapkan adalah adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi digital oleh peserta didik serta peningkatan keaktifan peserta didik dalam belajar *Vocabulary* dengan menggunakan *Digital Apps/Aplikasi Digital* untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang diintegrasikan dengan aplikasi 4D+ yang telah ditentukan yaitu Ocean 4D+ Octagon Studio, Animal 4D+ Octagon Studio, dan Dinosaur 4D+ Octagon Studio.

3. Penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam Pembelajaran.

Solusi ini dilakukan dengan cara memberikan pengalaman nyata kepada para peserta didik untuk belajar. VR dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran kosakata, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran dimaksud dilakukan dengan menjadikan lingkungan pembelajaran imersif. VR menciptakan lingkungan imersif yang menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam pembelajaran kosakata, peserta didik berinteraksi dengan objek, pemandangan, dan situasi yang membuat kata-kata lebih berkesan. Selain itu, pembelajaran secara kontekstual memungkinkan peserta didik untuk melihat dan menggunakan kata-kata dalam konteks sehingga kata dan maknanya menjadi lebih konkret.





Gambar 6. Memindai Kartu 4D dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

4. Integrasi *Digital Apps/Aplikasi Digital* ke dalam Kurikulum Pembelajaran Bahasa Inggris.

Solusi ini melibatkan integrasi aplikasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris di SD Baiturrahman, Tasikmalaya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi menjadi bagian yang terintegrasi dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Target Luaran yang diharapkan adalah penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* sebagai bagian integral dari pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang ditandai dengan persentase waktu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi digital serta peningkatan pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik setelah integrasi *Digital Apps/Aplikasi Digital* ke dalam kurikulum dengan dukungan penggunaan VR.

5. Evaluasi dan Pemantauan Berkala.

Solusi ini mencakup pelaksanaan evaluasi dan pemantauan berkala terhadap efektivitas penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi area-area yang perlu adanya perbaikan. Target Luaran yang diharapkan adalah adanya data hasil dan informasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dalam pembelajaran serta identifikasi area perbaikan dan rekomendasi untuk meningkatkan penggunaan *Digital Apps/Aplikasi Digital* dalam pembelajaran dengan dukungan penggunaan VR.

Dengan implementasi solusi-solusi ini, permasalahan yang dihadapi mitra sasaran dapat teratasi secara sistematis dan terukur. Setiap solusi memiliki target luaran yang dapat diukur atau dikuantifikasi untuk memastikan pencapaian yang optimal sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 7. Evaluasi Kegiatan Pelatihan

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi 4D dan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD Baiturrahman, Tasikmalaya, berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik dapat memperluas kosakata mereka secara efektif. Integrasi teknologi ini ke dalam kurikulum, disertai dengan

evaluasi berkala, memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris peserta didik secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang sangat berarti dari pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tanpa bantuan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Siliwangi, kegiatan ini tidak mungkin terlaksana. Kontribusi finansial dan kepercayaan yang diberikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Siliwangi menjadi salah satu pondasi keberhasilan proyek ini. Terima kasih juga penulis haturkan kepada Kepala SD Baiturrahman Tasikmalaya. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada tim pengabdian atas peran dalam penulisan manuskrip dan laporan. Kolaborasi baik yang terjalin memberikan dampak yang sangat positif.

Penulis berharap hubungan ini terus berkembang untuk masa depan yang lebih baik. Terima kasih atas dukungan yang berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching in 21st century: Students-teachers' perceptions of technology use in the classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125.
- Fatimah, A. S., Santiana, S., & Saputra, Y. (2019). Digital comic: an innovation of using toondoo as media technology for teaching English short story. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 101-108.
- Irma, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Berbasis Critical Thinking Pada Kelas V di SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Juliana, J., Muliawati, I., Sayuti, M., Syah, A. Y., & Pertiwi, E. R. (2024). Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Media Digital Comic Strips pada Guru PAUD. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 4(03), 250-256.
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., Kamilah, A., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 387-399.
- Octagon Studio. (2020). *Animal 4D cards (front)*. <https://octagon.studio/wp-content/uploads/2020/04/Animal-4D-cards-front.pdf>.
- Octagon Studio. (2020). *Dinosaurs 4D markers*. <https://octagon.studio/wp-content/uploads/2020/04/Dinosaurs-4D-Markers.pdf>.
- Octagon Studio. (2020). *Ocean 4D 2020 final marker (compressed printable)*. <https://octagon.studio/wp-content/uploads/2020/03/Ocean-4D-2020>.
- VR Studio. (2021, October 12). *Zoo 360 ° VR [Video]*. YouTube. <https://m.youtube.com/watch?v=cz6kHprEDjc>.
- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1), 22-28.
- Santiana, S., Lesmana, D. S., Hidayati, A. N., Muthmainnah, M., Galal, M., & Marzuki, A. G. (2022). *Anitales: A modern application used perceived by the students in Digital Story Telling class*.
- Santiana, S., Silvani, D., Syakira, S., & Ruslan, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 26-43.

- Santiana, S., Hadiningrum, A., & Andriani, A. (2023). @ GURUKUMRD: the Greatest Way to Learn English Vocabulary. *International Journal of Education Research and Development*, 3(2), 71-84.
- Santiana, S., Enriquez, A., Marzuki, A. G., Mahmud, R., & Ghofur, A. (2024). KARDS Model: An Alternative Approach to Language Education. *TLEMC (Teaching and Learning English in Multicultural Contexts)*, 8(1), 1-12.
- Rofii, A. (2023). Kesulitan berbicara peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895-1904.