

## Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (*Virtual Augmented*) di Sekolah Dasar

Tasrif Akib<sup>1</sup>, Sri Rahayu<sup>2</sup>, Hasni<sup>3</sup>, Rezki Auliyah Syukri<sup>4</sup>, Hikmawati<sup>5\*</sup>,  
Rieka Kartika Aulia Rakhmat<sup>6</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>3,4,5,6</sup>Prodi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

\*Corresponding Author: [hikmawati71@gmail.com](mailto:hikmawati71@gmail.com)

Dikirim: 03-01-2026; Direvisi: 23-01-2025; Diterima: 27-01-2025

**Abstrak:** Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan dilaksanakan di SDI Minasa Upa dengan tujuan memperkenalkan penggunaan teknologi *Virtual Augmented* (VA) sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang memadukan dunia nyata dan dunia virtual. Melalui teknologi VA, siswa dapat memvisualisasikan objek 3D, teks, dan audio dalam pembelajaran keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta dalam apresiasi ragam sastra seperti puisi dan cerita rakyat. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan kepada guru, demonstrasi langsung penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*, dan pendampingan pembelajaran berbasis VA di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Guru menunjukkan peningkatan pemahaman dalam integrasi teknologi VA sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan berbahasa, serta apresiasi sastra siswa di era pendidikan digital.

**Kata Kunci:** keterampilan berbahasa; ragam sastra; Virtual Augmented; literasi digital.

**Abstract:** This Community Service Program (PKM) is an implementation of the Tri Dharma of Higher Education, aiming to make a tangible contribution to the development of language and literature learning in elementary schools through the utilization of digital technology. The activity was conducted at SDI Minasa Upa with the objective of introducing the use of Virtual Augmented (VA) technology as an interactive learning innovation that integrates the real and virtual worlds. Through VA technology, students can visualize 3D objects, text, and audio in learning language skills such as listening, speaking, reading, and writing, as well as in appreciating literary genres such as poetry and folklore. The activities were carried out through teacher training, live demonstrations using the *Assemblr Edu* application, and mentoring for VA-based classroom learning. The results showed an increase in students' learning motivation, creativity, and active engagement in language and literature learning. In addition, teachers demonstrated improved understanding of integrating VA technology as a contextual and engaging learning medium. This activity had a positive impact on enhancing digital literacy, language skills, and students' literary appreciation in the digital education era.

**Keywords:** Language skills; literary genres; Virtual Augmented; digital literacy.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran membuka peluang terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta selaras dengan tuntutan kehidupan

modern (Hidayat & Khotimah, 2019). Transformasi ini dikenal sebagai revolusi pendidikan digital, yaitu pergeseran dari sistem pendidikan konvensional menuju sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital secara terintegrasi (Yusuf & Widodo, 2020). Melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, dan perangkat kolaborasi digital, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, mudah diakses, serta tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu (Munir, 2017).

Pesatnya perkembangan teknologi digital, peran guru dalam proses pembelajaran tetap memiliki posisi yang sangat strategis (Sanjaya, 2018). Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami materi secara mendalam serta memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rusman, 2020). Selain itu, guru memiliki peran penting dalam menyeleksi dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Sinergi antara peran guru dan pemanfaatan teknologi digital akan membentuk ekosistem pembelajaran yang seimbang, efektif, dan berkelanjutan (UNESCO, 2021). Berbagai inovasi teknologi, seperti platform e-learning, aplikasi kolaboratif, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan, menjadi komponen penting dalam pendidikan digital karena mampu mendukung pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individual peserta didik (Luckin et al., 2016).

Salah satu inovasi teknologi yang saat ini berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah penggunaan Virtual Augmented (VA), yaitu teknologi yang mengintegrasikan elemen dunia nyata dengan objek virtual secara simultan (Azuma, 2017). Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, teknologi VA berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan daya imajinasi, serta meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap karya sastra (Sari & Putra, 2022). Handayani dan Asih (2024) menjelaskan bahwa integrasi teknologi Virtual Augmented dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih otentik melalui pendekatan imersif, sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif, interaksi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran digital yang cerdas.

Keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar (Tarigan, 2015). Penguasaan keterampilan tersebut menjadi fondasi penting bagi peserta didik dalam memahami berbagai mata pelajaran serta berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Abidin, 2018). Namun, tantangan pembelajaran di era digital ditandai dengan menurunnya minat baca dan konsentrasi peserta didik akibat dominasi media visual yang bersifat instan (Prensky, 2010). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menjawab tantangan tersebut. Pemanfaatan teknologi Virtual Augmented menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan karena mampu menghadirkan visualisasi objek yang menyerupai kondisi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018). Dengan demikian, materi bahasa dan sastra dapat dipahami peserta didik secara lebih mudah dan mendalam.

Berdasarkan urgensi tersebut, tim pelaksana Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar berupaya memberikan pendampingan kepada guru dan peserta didik di



SDI Minasa Upa dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Virtual Augmented* pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, bermakna, serta selaras dengan perkembangan dan kebutuhan pendidikan di era digital (Kemendikbud, 2022).

## KAJIAN TEORI

Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penguasaan keterampilan berbahasa menjadi kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan berbahasa berperan strategis dalam mendukung perkembangan kemampuan intelektual, sosial, serta pembentukan karakter peserta didik. Bahasa berfungsi sebagai sarana utama dalam proses komunikasi dan interaksi sosial (Magdalena et al., 2021). Melalui penguasaan keterampilan berbahasa, individu mampu memahami, menyampaikan, dan mengolah informasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbahasa perlu ditanamkan sejak usia dini agar peserta didik memiliki kemampuan komunikasi yang baik serta mampu mengembangkan pola pikir kritis secara berkelanjutan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, kemajuan teknologi memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan berbahasa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Pada era digital, multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang menawarkan pendekatan lebih efektif dan menyenangkan. Integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi bahasa. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* atau *Virtual Augmented* (VA), yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Teknologi VA mengombinasikan objek digital, seperti visualisasi tiga dimensi, animasi, dan teks, ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat digital, seperti gawai atau tablet. Rinaldi et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan teknologi VA dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan mudah digunakan, serta berpotensi menggantikan modul pembelajaran konvensional dalam bentuk virtual. Selanjutnya, Zaid et al. (2022) menegaskan bahwa teknologi virtual membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan dukungan visualisasi tiga dimensi, teknologi VA memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang bersifat kompleks secara lebih efektif.

Perkembangan teknologi VA saat ini ditandai dengan peningkatan kualitas visualisasi dan interaktivitas. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi ini menghadirkan inovasi pembelajaran melalui penyajian materi dalam bentuk visual tiga dimensi yang menyerupai kondisi nyata. Teknologi VA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dengan mengintegrasikan objek virtual ke dalam dunia nyata (Pratama et al., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*, terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa anak secara lebih optimal. Pengalaman belajar



yang bersifat interaktif memberikan stimulasi visual dan auditori yang kaya serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi langsung dengan objek virtual, paparan audio yang relevan, serta visualisasi yang menarik, proses kognitif peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata baru menjadi lebih kuat (Wulandari et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, tetapi juga mendukung kinerja guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif. Penerapan teknologi VA memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, kreativitas, serta kemampuan memahami materi yang bersifat abstrak. Visualisasi tiga dimensi dan pengalaman belajar yang imersif mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, teknologi VA berkontribusi dalam pengembangan keterampilan berbahasa, peningkatan daya ingat, serta penyediaan lingkungan belajar yang aman bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen. Secara umum, pemanfaatan teknologi VA mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Apriadi dan Sihotang (2023) yang menegaskan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan memberikan dampak positif, khususnya dalam mendukung adaptasi kurikulum, pembelajaran yang bersifat personalisasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, peningkatan aksesibilitas, serta kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan global.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memerlukan pendampingan yang optimal, khususnya dari orang tua. Sebagian orang tua belum sepenuhnya memahami pentingnya penerapan literasi digital yang sehat bagi anak. Kurangnya mediasi dan pengawasan dalam penggunaan teknologi digital berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap teknologi, penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta paparan konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, teknologi digital tidak seharusnya dipandang semata sebagai sarana konsumsi media, melainkan sebagai media pembelajaran dan pengembangan kompetensi digital anak. Dukungan dan kolaborasi antara guru, orang tua, serta praktisi pendidikan menjadi faktor penting agar pemanfaatan teknologi, termasuk teknologi VA, tetap bersifat edukatif, terarah, dan tidak menghambat perkembangan belajar peserta didik (Ahmad et al., 2024).

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara kolaboratif oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Mitra kegiatan adalah SDI Minasa Upa dengan peserta kegiatan sebanyak 15 siswa kelas V. Sosialisasi ini terdiri dari 6 orang bertugas sesuai dengan uraian yang dijelaskan dalam Tabel.

**Tabel 1.** Tim Pelaksana Sosialisasi Kegiatan

| No | Nama/Jabatan            | Institusi                         | Tugas                                       |
|----|-------------------------|-----------------------------------|---|
| 1  | Dr. Tasrif Akib, M.Pd   | Universitas Muhammadiyah Makassar | Penanggung Jawab Seluruh Rangkaian Kegiatan |
| 2  | Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd | Universitas                       | Penanggung Jawab                            |



|   |   |                                   |  |
|---|---|-----------------------------------|--|
|   |   | Muhammadiyah Makassar             | Seluruh Rangkaian Kegiatan (Selaku Pemateri Utama Implementasi Keterampilan Bahasa dan Ragam Sastra) |
| 3 | Hasni, S.Pd., Gr.                       | Universitas Muhammadiyah Makassar | Koordinator Pelaksana dan Moderator Diskusi  |
| 4 | Rezki Auliyah Syukri, S.Pd., Gr.        | Universitas Muhammadiyah Makassar | Pendamping Peserta dan Dokumentasi Kegiatan  |
| 5 | Hikmawati T, S.Pd.                      | Universitas Muhammadiyah Makassar | Pengelola Perlengkapan dan Pelaksanaan Kegiatan  |
| 6 | Rieka Kartika Aulia Rakhmat, S.Pd., Gr. | Universitas Muhammadiyah Makassar | Pengelola Perlengkapan dan Pelaksanaan Kegiatan  |

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di SDI Minasa Upa, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahap perencanaan diawali dengan penentuan tema kegiatan yang berfokus pada implementasi keterampilan berbahasa dan ragam sastra melalui penggunaan metode Virtual Augmented (VA) dalam pembelajaran sekolah dasar. Selanjutnya dilakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan sekolah, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru terkait penerapan metode VA. Berdasarkan hasil observasi, tim merumuskan solusi pembelajaran yang selaras dengan prinsip pedagogis, pemanfaatan teknologi, dan pengembangan kompetensi abad ke-21, serta menyusun materi sosialisasi dalam bentuk mini workshop yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi mengenai penerapan metode VA pada pembelajaran bahasa dan sastra secara interaktif, demonstrasi penggunaan media VA, serta penayangan media edukatif yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dan keterampilan guru. Kegiatan didukung dengan sesi tanya jawab dan pemberian apresiasi untuk meningkatkan partisipasi peserta. Tahap pelaporan mencakup penyusunan laporan kegiatan, dokumentasi, serta penyerahan sertifikat dan cenderamata kepada pihak terkait sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan apresiasi atas kerja sama yang terjalin.

## IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (*Virtual Augmented*) dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Berikut uraian pada setiap tahapan kegiatan:

### Tahap perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan penentuan tema kegiatan, yang menjadi langkah awal sebelum melakukan observasi lapangan. Penentuan tema dilakukan secara *online* dan *offline* Bersama dosen pamong mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM), yaitu Ibu Sri Rahayu S.Pd, M.Pd yang memberikan arahan terkait urgensi dan fokus kegiatan PKM. Melalui diskusi ini disepakati tema “Optimalisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Mewujudkan Sekolah Sehat dan Berkarakter” sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kesadaran kesehatan siswa sekolah dasar. melakukan identifikasi kebutuhan mitra melalui





observasi awal di SDI Andi Tonro Kota Makassar. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengenal beberapa praktik hidup bersih, namun belum memahami PHBS secara menyeluruh, termasuk pentingnya mencuci tangan dengan benar, masih terdapat sampah di dalam lingkungan kelas, dan sebagian siswa belum memahami pentingnya PHBS bagi kesehatan diri. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim PKM menetapkan tujuan kegiatan yaitu memberikan edukasi PHBS secara sistematis dan menarik kepada siswa untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat dan berkarakter. Tim kemudian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, termasuk Kepala Sekolah dan guru-guru, yang menyambut positif rencana kegiatan. Pada tahap perencanaan ini pula materi dan spanduk kegiatan dirancang dan dipersiapkan. Perencanaan kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (*Virtual Augmented*) di Sekolah Dasar dilaksanakan di ruang kelas V Inpres Minasa Upa dan melibatkan siswa-siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa, Kota Makassar. Kegiatan berlangsung pada hari Kamis, 19 November 2025, dimulai pada pukul 08.30 WITA hingga selesai. Seluruh kegiatan dipandu oleh tim PKM mahasiswa yang didampingi oleh dosen pembimbing. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan oleh Ketua Panitia selaku moderator, dilanjutkan dengan sambutan dari dosen pembimbing sebagai bentuk pengantar sekaligus Pemaparan tujuan dilaksanakannya sosialisasi Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra di Sekolah Dasar. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan sambutan dari pihak sekolah, dalam hal ini perwakilan guru atau kepala sekolah SD Inpres Minasa Upa. Pihak sekolah menyampaikan apresiasi terhadap pelaksanaan PKM dan menegaskan bahwa kegiatan ini sejalan dengan upaya sekolah dalam Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (*Virtual Augmented*) di Sekolah Dasar yang diberikan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik agar semangat dalam menjalankan proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Sambutan dari pihak SD Inpres Minasa Upa dalam pelaksanaan Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra di Sekolah Dasar

Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi inti oleh dosen pembimbing selaku pamer yang telah diberi mandat dan tanggung jawab. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan media visual berupa Smart TV serta tampilan visual yang atraktif, guna mendukung

pemahaman peserta didik mengenai penerapan metode VA (Virtual Augmented) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Materi yang disampaikan menekankan bahwa keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu:

1. Menyimak, teknologi *Virtual Reality* (VR) memungkinkan peserta didik berada dalam simulasi situasi komunikasi yang menyerupai kondisi nyata, seperti lingkungan publik, sehingga dapat melatih kepekaan terhadap aksen dan intonasi dalam konteks yang autentik (Putri & Prasetyo, 2022).
2. Berbicara, teknologi *Augmented Reality* (AR) dimanfaatkan untuk menghadirkan objek tiga dimensi yang dapat dideskripsikan atau dipresentasikan oleh peserta didik, sementara simulasi VR digunakan untuk melatih keterampilan berbicara di depan audiens virtual guna meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi lisan peserta didik (Rahmawati & Nugroho, 2021).
3. Membaca, teknologi AR memungkinkan teks cetak diperkaya dengan ilustrasi bergerak serta glosarium interaktif yang membantu pemahaman kosakata secara kontekstual dan meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca (Kurniawan et al., 2022).
4. Menulis, pengalaman imersif dalam lingkungan virtual berfungsi sebagai stimulus dalam pengembangan ide, sehingga peserta didik mampu menghasilkan tulisan deskriptif maupun naratif secara lebih mendalam dan sistematis (Lestari & Wahyuni, 2021).

Selain keterampilan berbahasa, penerapan metode VA juga menjelaskan penerapan metode VA dalam pembelajaran ragam sastra yaitu:

#### **Implementasi VA dalam Ragam Sastra**

Selain keterampilan berbahasa, penerapan metode VA juga menjelaskan penerapan metode VA dalam pembelajaran ragam sastra yaitu:

1. Prosa, peserta didik dapat melakukan tur virtual untuk mengeksplorasi latar tempat serta konteks sosial budaya yang terdapat dalam karya sastra, sehingga membantu memperkuat pemahaman terhadap unsur intrinsik dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks prosa (Fitriani & Arifin, 2021).
2. Puisi, teknologi *Augmented Reality* (AR) digunakan untuk memvisualisasikan metafora dan suasana batin melalui dukungan visual dan audio, sehingga membantu peserta didik memahami aspek estetis puisi secara lebih konkret dan imajinatif (Rahman & Sulastri, 2020).
3. Drama, metode *Virtual-Augmented* (VA) memungkinkan peserta didik melakukan latihan peran di panggung virtual serta memvisualisasikan tata panggung, gerak pemain, dan kostum secara digital sebelum pementasan dilakukan secara nyata, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap unsur dramatik dan kepercayaan diri peserta didik (Lestari et al., 2023).





**Gambar 3.** Pemaparan Materi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra di Sekolah Dasar

Dalam kegiatan ini pemateri memberikan Penyampaian seputar aspek penggunaan VA dalam pembelajaran Keterampilan berbahasa dan Ragam sastra serta menayangkan ilustrasi penggunaan Media VA dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara interaktif dan kreatif dengan tujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan Guru agar lebih inovatif dalam proses pembelajaran.

Sebagai penutup, dilakukan sesi refleksi singkat mengenai apa saja yang telah dipelajari siswa, dilanjutkan dengan refleksi terhadap pemberian materi kepada peserta didik dan Pihak Sekolah, pemberian bingkisan bingkisan kepada peserta didik, dilanjutkan dengan foto bersama antara tim PKM, dosen pembimbing, guru, dan seluruh siswa peserta sosialisasi, pemberian cendramata kepada Wali kelas, Kepala Sekolah dan Pemateri selaku Dosen Pembimbing kami dalam pelaksanaan PKM, kemudian kegiatan diakhiri dengan penyerahan sertifikat kegiatan kepada pemateri dan kepada pihak sekolah sebagai mitra kegiatan kemudian kegiatan. Dokumentasi kegiatan dilakukan untuk menjadi bukti pelaksanaan PKM serta bagian dari laporan akademik.



**Gambar 5.** Foto Bersama Pemateri dan pihak sekolah

### Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan dilakukan setelah seluruh rangkaian sosialisasi Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (*Virtual Augmented*) di Sekolah Dasar selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, tim PKM terlebih dahulu melakukan refleksi dan evaluasi internal terkait analisis bagaimana integrasi teknologi VA membantu peserta didik memahami konsep abstrak dalam sastra dan juga sebagai bahan evaluasi guru dalam memberikan konsep pembelajaran yang dikemas secara inovatif dan kreatif. Evaluasi menunjukkan bahwa rekan guru sangat



memberikan respon positif karena kegiatan dianggap membantu memperkuat keefektifan guru mengenai kemudahan penggunaan metode VA dan antusiasme siswa dalam keterampilan berbahasa di sekolah. Selanjutnya, tim PKM menyusun laporan kegiatan. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik kepada dosen pembimbing mata kuliah Pemantapan Keterampilan Mengajar (PKM).

## KESIMPULAN

Kegiatan PKM “Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra melalui Metode Virtual Augmented (VA)” di SD Inpres Minasa Upa, Kota Makassar, telah terlaksana dengan baik melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Sosialisasi metode VA memberikan wawasan baru bagi guru mengenai pembelajaran digital interaktif yang mampu memvisualisasikan materi bahasa dan sastra secara konkret. Penerapan metode ini efektif meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap keterampilan berbahasa. Diharapkan metode VA dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2018). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Ahmad, A., Rahman, F., & Suryani, N. (2024). Literasi digital dan peran orang tua dalam pendampingan pembelajaran anak di era teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45–56.
- Apriadi, D., & Sihotang, H. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam Pendidikan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 101–112.
- Azuma, R. T. (2017). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385.  
<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Handayani, S., & Asih, T. (2024a). Implementasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(1), 45–56.
- Handayani, S., & Asih, T. (2024b). Integrasi teknologi virtual augmented dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–34.
- Hidayat, A., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 123–130.
- Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002>



- Kemendikbud. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan dasar dan menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson Education.
- Magdalena, I., Fauziah, N., & Ramadhan, A. (2021). Keterampilan berbahasa sebagai dasar pengembangan kemampuan intelektual dan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 89–98.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Pratama, R., Hidayat, S., & Lestari, D. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(1), 15–27.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rinaldi, A., Putri, M. E., & Wahyuni, S. (2024). Penerapan virtual augmented dalam pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Pembelajaran Digital*, 4(1), 55–66.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Academic.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wulandari, P., Sari, R., & Kurniawan, B. (2025). Pengaruh media interaktif berbasis augmented reality dan virtual reality terhadap keterampilan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–12.
- Yusuf, M., & Widodo, A. (2020). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 85–94.
- Zaid, M., Anwar, K., & Prasetyo, D. (2022). Visualisasi teknologi virtual dalam membantu pemahaman konsep abstrak siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(3), 78–90.
- Ananda, R., Fauzan, A., & Marlina. (2023). Pemanfaatan lingkungan virtual dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 45–54.
- Kurniawan, D., Pratiwi, E., & Sulastri. (2022). Media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 23–31.
- Lestari, S., & Wahyuni, D. (2021). Virtual reality sebagai stimulus pengembangan ide menulis teks deskriptif. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 5(2), 89–98.



- Putri, A. N., & Prasetyo, Z. K. (2022). Implementasi virtual reality untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 56–65.
- Fitriani, R., & Arifin, Z. (2021). Pemanfaatan teknologi virtual dalam pembelajaran apresiasi prosa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 87–96.
- Lestari, D., Wibowo, A., & Mulyanto. (2023). Media virtual augmented dalam pembelajaran drama untuk meningkatkan pemahaman unsur dramatik siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 41–50.
- Rahman, A., & Sulastri. (2020). Media visual dan audio dalam pembelajaran puisi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 98–106.

