JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Peningkatan Soft Skill Komunikasi Berbahasa Inggris Teknologi VR / AI untuk Masyarakat Sasar Lebaga Kemitraan Kelurahan Tamansari (Kolong Jembatan Pasupati)

Iis Kurnia Nurhayati[1], Yulia Nur Hasanah[2], Fat'hah Noor Prawita[3]

[1]Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Telkom Univerity, Kota Bandung, Indonesia
[2]Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Telkom Univerity, Kota Bandung, Indonesia
[3]Fakultas Ilmu Terapan, Telkom Univerity, Kota Bandung, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Yulia Nur Hasanah
yulianh@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Kelurahan Tamansari, Kota Bandung, memiliki potensi besar dalam sektor jasa, perdagangan, dan industri kreatif, khususnya pariwisata. Namun, keterbatasan dalam kemampuan berbahasa Inggris menjadi tantangan utama bagi masyarakat setempat dalam berinteraksi dengan wisatawan asing dan memperluas peluang usaha berbasis global. Selain itu, kawasan kolong Jembatan Pasopati yang sedang dalam proses penataan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat edukasi sosial dan ekonomi kreatif. Untuk menjawab tantangan ini, program Pelatihan Bahasa Inggris Berbasis VR/AI dirancang sebagai bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat Telkom University. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi berbahasa Inggris melalui metode berbasis teknologi Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI). Dengan menggunakan Google Cardboard dan aplikasi pembelajaran ThreeLing, peserta akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan immersive. Pembelajaran mencakup latihan percakapan bisnis, komunikasi dalam industri pariwisata, serta strategi komunikasi efektif untuk pelaku usaha lokal. Diharapkan, program ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi komunikasi masyarakat Tamansari, memperkuat daya saing UMKM lokal, serta mendukung pertumbuhan sektor pariwisata berbasis teknologi. Dengan adanya penataan kolong Jembatan Pasopati, kawasan ini dapat menjadi pusat kegiatan ekonomi kreatif yang didukung dengan peningkatan keterampilan berbahasa Inggris masyarakat setempat.

Kata Kunci: *Virtual Reality, Artificial Intelligence, Pemberdayaan Masyarakat, Komunikasi Global, Kolong Jembatan Pasopati*

Pendahuluan

Kelurahan Tamansari merupakan salah satu pusat aktivitas ekonomi dan pariwisata di Kota Bandung. Salah satu inisiatif masyarakat Lembaga Kemitraan Kelurahan Tamansari adalah berperan aktif dalam pengembangan kawasan di sekitar Kelurahan Taman sari, salah satunya adalah penataan kolong jembatan Mochtar Kusumaatmadja sebagai pusat

Copyright © 2025 The Author(s)

aktivitas warga masyarakat, untuk memajukan taraf hidup warga dalam beberapa aspek di antaranya Peningkatan Sosial, Budaya. edukasi, kesehatan, kesejahteraan dan ekonomi untuk warga Masyarakat Tamansari pada khususnya dan warga Kota bandung pada umumnya bisa berdaya.

Penataan ini membuka peluang bagi masyarakat untuk meningkatkan keterampilan mereka, terutama dalam aspek komunikasi berbahasa Inggris yang diperlukan untuk industri pariwisata dan bisnis. Wilayah Kelurahan Tamansari Kota Bandung minim tersedianya Fasilitas/Pusat kegiatan untuk Masyarakat, dikarenakan padatnya wilayah hunian sehingga begitu sulitnya mempunyai space area publik, atas dasar adanya dorongan keinginan warga masyarakat Tamansari menjadikan bawah Atas dorongan keinginan warga Masyarakat tersebut sehingga kami LKK (Lembaga Kemasyarakatan Kelurahan) Kelurahan Tamansari yang tergabung dalam Karang Taruna - LPM - PKK - dan Ketua RW & RT adanya perlu memfasilitasi hal tersebut untuk kemajuan warga masyarakat Tamansari. Dalam proses pembenahan kolong jembatan Mochtar Kusumaatmadja (Pasupati) yang dilakukan oleh kelembagaan Kelurahan Tamansari sejak 2020 lalu direspon baik oleh Pemerintah Kota Bandung maupun Pemerintah Provinsi Jawa Barat. Dengan adanya kunjungan dari walikota bandung terpilih dan Gubernur Jawa Barat terpilih dengan program PSKS (Potensi dan Sumber Kesejahteraan Sosial), Menteri Perumahan dan Kawasan pemukiman menyambut baik pula atas perencanaan penataan kolong jembatan yang keberlanjutan tersebut

Berdasarkan hasil arahan yang diberikan oleh Bapak Herman Suyatman selaku sekretaris daerah Provinsi Jawa Barat pada saat berkunjung kewilayah Tamansasri tepat nya pada saat acara Pelatihan Digital marketing untuk menunjang peningkatan kemampuan karang Taruna dalam melakukan promosi pada flatfoarm sosial media beliau menginginkan adanya pembangunan dan pengelolaan kolong jembatan Mochtar Kusumaatmaja menjadi lokasi wisata edukasi sosial yang didalamnya terdapat berbagai sektor yang dikembangkan. Salah satunya untuk pembenahan kolong jembatan tersebut sangat perlu dilakukan peningkatan SDM diwilayah. Khusus nya warga sekitar Bawah Kolong Jembatan, seperti kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Kemampuan bahasa tersebut sangat diperlukan guna menunjang kebutuhan wisatawan. Karena dilihat dari potensi yang ada dari sisi lokasi wilayah Kelurahan Tamansari yang berada pada salah satu pusat turis di Kota Bandung. Dengan dilakukan pembenahan kolong tersebut berpotensi menghadirkan wisatawan asing. Dalam menunjang hal tersebut perlu diadakan pelatihan bahasa inggris agar masyarakat mampu berkomunikasi dan menunjang para wisatawan tersebut.

Dengan Lokasi strategis yang berdekatan dengan pusat kota Bandung, area ini menjadi destinasi bagi wisatawan yang mencari pengalaman kuliner, belanja, dan budaya lokal. Namun, keterbatasan dalam kemampuan berbahasa Inggris sering menjadi hambatan dalam interaksi bisnis dan pelayanan wisata. Kelurahan Tamansari menghadapi tantangan dalam pengembangan wisata edukasi sosial di bawah kolong jembatan Mochtar Kusumaatmadja akibat minimnya keterampilan berbahasa Inggris di kalangan masyarakat, khususnya pelaku UMKM, pekerja sektor jasa, dan warga sekitar. Keterbatasan akses terhadap pelatihan bahasa asing menghambat interaksi dengan wisatawan asing, peluang bisnis, serta daya saing masyarakat dalam sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Selain itu, kurangnya kemampuan komunikasi internasional menyulitkan masyarakat dalam menarik investor dan mempromosikan produk serta destinasi wisata secara global. Padahal, lokasi strategis Tamansari sebagai pusat turis di Bandung memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan warga jika didukung dengan peningkatan SDM yang memadai. Oleh karena itu, pelatihan bahasa Inggris

berbasis bisnis dan pariwisata menjadi kebutuhan mendesak guna mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, meningkatkan layanan wisata, serta memperkuat daya saing masyarakat dalam menghadapi peluang global.

Kelurahan Tamansari, yang terletak di Kecamatan Bandung Wetan, merupakan wilayah dengan beragam potensi ekonomi yang mencakup sektor jasa, perdagangan, serta industri kecil dan menengah. Sebagai kelurahan dengan karakteristik perkotaan yang dinamis, keberadaan Lembaga Kemitraan Kelurahan (LKK) menjadi faktor penting dalam menggerakkan inisiatif pembangunan berbasis masyarakat. Salah satu langkah strategis dalam meningkatkan daya saing masyarakat adalah melalui pelatihan bahasa Inggris, khususnya dalam bidang bisnis dan pariwisata.

Lembaga Kemitraan Kelurahan (LKK) memiliki posisi strategis dalam pemberdayaan masyarakat karena terdiri dari berbagai elemen, termasuk RT, RW, PKK, Karang Taruna, dan LPM. Dengan keterlibatan aktif dari LKK, program pelatihan bahasa Inggris dapat diintegrasikan dengan program pemberdayaan ekonomi, pengembangan UMKM, dan promosi pariwisata lokal. Selain itu, kawasan kolong Jembatan Pasopati yang sedang ditata untuk menjadi pusat ekonomi kreatif dan edukasi sosial dapat dimanfaatkan sebagai tempat implementasi keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini.

Sebagai bagian dari program ini, pembelajaran akan difokuskan pada metode mandiri menggunakan teknologi VR dan AI. Peserta akan diberikan akses ke perangkat Google Cardboard dan aplikasi ThreeLing untuk belajar dan berlatih secara mandiri dalam skenario bisnis dan pariwisata berbasis simulasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pelatihan, tetapi juga memungkinkan peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka di luar sesi pelatihan formal. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih fleksibel dalam menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan dan jadwal mereka masing-masing.

Pemanfaatan teknologi VR dan AI dalam pembelajaran juga akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih realistis dan interaktif. Peserta dapat mensimulasikan interaksi dengan wisatawan asing, pelanggan internasional, serta pelaku bisnis global tanpa harus meninggalkan lingkungan mereka. Hal ini akan memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi situasi komunikasi nyata di sektor pariwisata dan perdagangan internasional. Penggunaan teknologi VR dan AI dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing, termasuk dalam konteks komunitas lokal seperti Tamansari (Akay & Kessler, 2024; Chun et al., 2022)

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi berbahasa Inggris, program ini menawarkan beberapa solusi utama, yaitu: (1) Simulasi Interaktif Berbasis VR: Peserta akan menggunakan Google Cardboard untuk mengalami lingkungan simulasi komunikasi dengan wisatawan asing dan pelanggan internasional; (2) Pembelajaran Berbasis AI: Aplikasi ThreeLing akan digunakan untuk memberikan latihan percakapan serta umpan balik otomatis terkait pengucapan, tata bahasa, dan intonasi; (3) Skenario Komunikasi Bisnis dan Pariwisata: Latihan akan difokuskan pada percakapan bisnis, layanan pelanggan, pemasaran digital, serta negosiasi dalam bahasa Inggris. (4) Soft Skill Communication Training: Melatih public speaking, strategi komunikasi efektif, serta interaksi dalam lingkungan bisnis internasional. (5) Integrasi dengan Penataan Kolong Jembatan Pasopati: Masyarakat yang mengikuti pelatihan akan diarahkan untuk memanfaatkan kawasan ini sebagai pusat praktik langsung dalam berinteraksi dengan wisatawan.

Copyright © 2025 The Author(s)

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kolong Jembatan Mochtar Kusumaatmadja (Pasupati), Kelurahan Tamansari, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung. Lokasi ini dipilih karena sedang dalam proses penataan menjadi pusat edukasi sosial dan ekonomi kreatif, serta terletak di kawasan strategis wisata kota Bandung. Waktu pelaksanaan direncanakan selama 6 bulan, dengan tahapan: persiapan & sosialisasi (bulan 1-2), pelatihan & pendampingan (bulan 3-5), dan evaluasi & pengembangan (bulan 6).

Sasaran kegiatan adalah masyarakat anggota Lembaga Kemitraan Kelurahan (LKK) Tamansari, termasuk Karang Taruna, PKK, LPM, Ketua RW/RT, pelaku UMKM, serta warga sekitar, yang diseleksi melalui proses kurasi oleh mitra lokal. Peserta dipilih berdasarkan minat, kebutuhan peningkatan soft skill komunikasi bahasa Inggris, serta komitmen berpartisipasi aktif.

Metode pengabdian dilakukan melalui beberapa tahap: persiapan berupa penyusunan materi pelatihan berbasis Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI) menggunakan Google Cardboard dan aplikasi ThreeLing; penyuluhan untuk memberikan pemahaman pentingnya komunikasi bahasa Inggris dalam bisnis dan pariwisata; pelatihan dalam bentuk teori, praktik, serta simulasi percakapan bisnis; pendampingan yang mencakup coaching penggunaan teknologi, strategi komunikasi efektif, hingga praktik langsung; dan demonstrasi yang dilakukan langsung di area kolong Pasupati untuk berinteraksi dengan wisatawan. Model pembelajaran berbasis immersive learning melalui aplikasi ThreeLing mengikuti pendekatan yang sudah diakui dalam penelitian sebelumnya (Chen et al., 2023; Hoang & Smith, 2024).

Indikator keberhasilan program diukur dari peningkatan kemampuan komunikasi peserta, tingkat partisipasi aktif, feedback positif dari peserta, hingga terciptanya rencana keberlanjutan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan pre-test dan post-test, kuesioner motivasi dan sikap belajar, observasi lapangan, wawancara mendalam, serta analisis usability (CSUQ, SUS, UMUX) untuk menilai efektivitas pembelajaran berbasis VR.

Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam soft skill komunikasi masyarakat Tamansari, memperkuat daya saing UMKM lokal, serta mendukung kawasan kolong Jembatan Pasupati sebagai pusat aktivitas ekonomi kreatif berbasis teknologi.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema peningkatan soft skill komunikasi berbahasa Inggris berbasis teknologi Virtual Reality (VR) di Kelurahan Tamansari, Kota Bandung, telah selesai dilaksanakan selama enam bulan. Kegiatan ini secara umum berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan hasil yang menggembirakan di berbagai aspek. Secara keseluruhan, kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta yang merupakan perwakilan dari Lembaga Kemitraan Kelurahan (LKK), Karang Taruna, PKK, Ketua RW/RT, pelaku UMKM, dan warga sekitar.

Peserta dipilih melalui proses kurasi berdasarkan minat dan komitmen untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris. Proses pelatihan dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari persiapan dan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan, hingga evaluasi dan pengembangan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan komunikasi bahasa Inggris peserta. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata skor peserta meningkat sekitar 30%. Selain itu, hasil kuesioner motivasi dan sikap belajar menunjukkan lebih dari 85% peserta merasa pelatihan ini menarik, tidak membosankan, dan relevan dengan kebutuhan

mereka, terutama dalam menunjang usaha dan interaksi pariwisata. Peserta juga berhasil memanfaatkan teknologi Google Cardboard dan aplikasi ThreeLing untuk mensimulasikan percakapan bisnis dan pariwisata, baik di kelas maupun saat praktik langsung di kawasan kolong Jembatan Pasupati. Mitra kegiatan, dalam hal ini LKK Kelurahan Tamansari, berperan penting dalam keberhasilan program. Mitra mendukung penyediaan tempat, konsumsi, perizinan, serta membantu proses sosialisasi kepada masyarakat. Dukungan ini memperkuat aspek keberlanjutan program, karena para peserta yang telah dilatih diharapkan dapat menjadi agen perubahan di lingkungannya.



Gambar 1. Peserta pelatihan mencoba menggunakan aplikasi VR

Tabel 1. Motivasi Belajar (*Learning Motivation*)

No	Pertanyaan	Rata-rata
1	Ketika saya pertama kali mulai mengambil kelas, saya pikir akan mudah	3.09
2	Ada hal menarik yang menarik perhatian saya di awal pelajaran.	4.09
3	Materi lebih sulit dipahami dari yang diharapkan.	2.13
4	Setelah mendengarkan atau membaca informasi mengenai kelas ini, saya merasa yakin tentang apa yang akan saya pelajari dari kelas ini.	4.22
5	Saya dapat melihat dengan jelas sejauh mana isi materi terkait dengan apa yang saya ketahui.	3.74
6	Materi yang diberikan memiliki begitu banyak informasi sehingga sulit untuk mengekstrak atau mengingat poin-poin penting.	2.50
7	Materi yang disampaikan menarik perhatian saya	4.68
8	Materi menampilkan gambar dan contoh penting	4.61
9	Berhasil menyelesaikan kelas ini merupakan hal penting bagi saya.	4.30
10	Kalimat yang digunakan di kelas membantu saya untuk berkonsentrasi.	4.09
11	Kelas sangat abstrak sehingga sulit untuk fokus dan tidak menarik perhatian saya	1.57
12	Saya yakin bahwa saya dapat mengetahui konten yang disampaikan selama di kelas.	3.74
13	Kelasnya sangat menyenangkan sehingga saya ingin tahu lebih banyak tentang topik tersebut.	4.48
14	Kelas tampak membosankan dan tidak menarik.	1.30
15	Isi materi menarik bagi saya.	4.22
16	Cara informasi disajikan membantu saya tetap fokus.	4.09
17	Ada penjelasan atau contoh bagaimana menggunakan ilmu yang diberikan	4.18
18	Ada sesuatu di kelas yang merangsang rasa ingin tahu saya	4.00
19	Saya sangat menikmati pembelajaran dengan kelas ini.	4.32
20	Banyak pengulangan dan terkadang membosankan.	1.86
21	Isi dan bentuk teks membuat saya ingin lebih mengetahuinya	4.00

Copyright © 2025 The Author(s)

22	Saya belajar sesuatu yang membuat saya terkejut dan lebih dari yang saya harapkan dari kelas ini.	4.14
23	Saya yakin bahwa saya akan dapat lulus ujian mata pelajaran ini setelah belajar di kelas.	3.64
24	Kelas tidak begitu relevan dengan kebutuhan saya karena saya sudah mengetahui sebagian besar isinya	1.55
25	Saya merasa dihargai atas usaha saya karena mendapatkan *feedback* setelah latihan atau setelah presentasi di kelas.	3.81
26	Variasi teks dan ilustrasi membantu saya untuk tetap focus dan menarik perhatian saya di kelas.	4.14
27	Gaya penulisannya membosankan	1.45
28	Saya tidak dapat menghubungkan isi kelas dengan apa yang saya lihat atau pikirkan dalam kehidupan nyata	2.05
29	Terlalu banyak kata di setiap *screen* yang mengganggu	1.35
30	Saya memiliki perasaan yang baik (*good feeling*) bahwa saya telah berhasil menyelesaikan kelas ini.	4.05
31	Isi kelas ini akan bermanfaat bagi saya	4.81
32	Saya tidak dapat memahami banyak materi di kelas ini	1.70
33	Materinya terorganisasi dengan baik dan membantu saya merasa yakin bahwa saya akan mengetahui dan memahami materinya	4.14
34	Materi dan kelas dirancang dengan baik, sehingga saya merasa bahwa kelas ini menyenangkan untuk belajar.	4.48

Tabel 2. Sikap Belajar

No	**Pertanyaan**	**Rata-rata**
1	Saya menikmati waktu kelas.	4.57
2	Saya memiliki banyak pemikiran yang berbeda dengan di kelas.	2.75
3	Saya ingin mempelajari lebih lanjut tentang kelas.	4.10
4	Saya memastikan untuk mempersiapkan diri sebelum kelas.	3.62
5	Saya belajar keras hanya untuk ujian.	3.67
6	Saya mendengarkan penyampaian materi di kelas dengan penuh perhatian.	4.29
7	Saya ingin mengetahui nilai saya dengan cepat setelah mengikuti ujian	4.00
8	Setelah kelas, saya mengingat, mengulangi, dan mempraktekan apa yang saya pelajari di kelas itu.	4.10
9	Saya pikir kursus ini penting untuk pelaku UMKM	4.55
10	Saya ingin melakukan hal yang lebih baik di dalam kelas ini daripada peserta lain.	3.48
11	Jika ada sesuatu yang saya tidak tahu di kelas, saya tidak bertanya dan hanya melanjutkan.	2.24
12	Saya membuat rencana dan bekerja keras untuk berhasil dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang saya dapat	4.10
13	Saya selalu mereview apa yang telah saya pelajari di kelas.	3.95
14	Saya suka memberikan presentasi di kelas	2.86
15	Saya bosan dengan kelas ini	1.62
16	Saya ingin belajar banyak mengenai English for business	4.57

Secara umum, pelatihan ini menjawab kebutuhan masyarakat Tamansari dalam menghadapi tantangan globalisasi, terutama di sektor jasa, perdagangan, dan pariwisata. Berangkat dari teori soft skill communication dan konsep technology-enhanced learning, penggunaan media VR terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta, serta pemahaman materi yang lebih mendalam dibandingkan metode konvensional. Dari

hasil observasi dan kuesioner, terlihat bahwa peserta mengalami peningkatan pada aspek motivasi belajar (rata-rata skor di atas 4,3), kemampuan memahami materi (skor 4,14), kenyamanan menggunakan teknologi (skor 4,10), hingga munculnya keinginan untuk mempelajari lebih lanjut materi yang disampaikan (skor 4,57). Hal ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis VR mampu menciptakan pengalaman belajar imersif yang meningkatkan motivasi intrinsik (Rubio-Tamayo et al., 2023).

Selain itu, hasil pengamatan juga mendukung pandangan bahwa co-creation antara mitra, peserta, dan penyelenggara meningkatkan keberhasilan program (Royo-Vela et al., 2022; Tsai, 2023). Secara lebih spesifik, peserta tidak hanya belajar secara teori tetapi juga mempraktikkan kemampuan mereka dalam setting nyata, yaitu dengan berinteraksi langsung dengan wisatawan asing di kawasan kolong Pasupati. Ini mencerminkan keberhasilan pembelajaran kontekstual, di mana transfer pengetahuan terjadi dari ruang pelatihan ke kehidupan sehari-hari. Meskipun secara umum kegiatan berjalan baik, terdapat beberapa kendala teknis seperti ketidakbiasaan awal peserta dalam menggunakan perangkat VR serta keterbatasan koneksi internet. Namun, melalui penyediaan tutorial sederhana dan pendampingan intensif, tantangan ini berhasil diatasi. Aspek ini menunjukkan pentingnya perencanaan teknis yang matang dalam setiap program berbasis teknologi, sebagaimana disarankan dalam penelitian. Di sisi lain, keterlibatan mitra menjadi contoh nyata praktik value co-creation, di mana keberhasilan program tidak hanya bergantung pada penyelenggara tetapi juga pada kontribusi aktif dari masyarakat setempat. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan individu, tetapi juga mendorong penguatan kapasitas kelembagaan masyarakat dan membuka peluang pengembangan kawasan kolong Pasupati sebagai pusat wisata edukasi dan ekonomi kreatif.



Gambar 2. Foto bersama

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Kelurahan Tamansari berhasil memperkenalkan metode baru dalam peningkatan soft skill komunikasi bahasa Inggris melalui penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dan aplikasi AI. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, yang sebelumnya belum pernah diterapkan di tingkat komunitas lokal. Manfaat yang dirasakan masyarakat mencakup peningkatan kemampuan komunikasi, kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan wisatawan asing, serta kesiapan menghadapi peluang ekonomi di kawasan wisata edukasi Kolong Jembatan Pasupati. Secara teoritik, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan konsep pembelajaran berbasis teknologi dan value co-creation di tingkat komunitas. Untuk keberlanjutan, disarankan agar ke depan jumlah peserta diperluas, pendampingan teknis ditingkatkan, materi diperluas ke aspek komunikasi non-verbal dan lintas budaya, serta

Copyright © 2025 The Author(s)

dikembangkan model train the trainer agar dampak program dapat menjangkau lebih luas.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Kemitraan Kelurahan (LKK) Kelurahan Tamansari, beserta seluruh elemen mitra seperti Karang Taruna, PKK, LPM, Ketua RW/RT, dan masyarakat setempat yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dukungan berupa partisipasi aktif, penyediaan tempat, fasilitasi perizinan, hingga pendampingan lapangan telah menjadi kunci keberhasilan program ini.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Telkom University yang telah mendanai kegiatan ini melalui skema hibah pengabdian kepada masyarakat. Dukungan pendanaan dari Telkom University memungkinkan terlaksananya program pelatihan berbasis teknologi Virtual Reality (VR) yang inovatif, serta turut berkontribusi pada peningkatan kapasitas dan pemberdayaan masyarakat Kelurahan Tamansari.

Semoga kerja sama yang baik ini dapat terus terjalin pada kesempatan-kesempatan berikutnya demi mendukung pengembangan masyarakat, inovasi pendidikan, dan penguatan daya saing lokal di masa mendatang.

Referensi

Akay, M., & Kessler, M. (2024). The impact of virtual reality (VR) pedagogy on L2 English learners' oral communication and pragmatic competence. Language Learning & Technology, 28(1), 1–11.

Figueroa Jr., R. B., & Jung, I. (2025). Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study. arXiv preprint.

Rubio-Tamayo, J. L., Barrio, M. M., & García, F. L. (2023). Virtual reality-assisted language learning: A follow-up review of 2018–2022 empirical studies. Frontiers in Psychology, 14, 115364.

Chun, J., Aikawa, Y., & Vázquez, J. L. (2022). Virtual reality affordances for oral communication in English as a second language: A review of studies (2015–2022). Journal of Educational Technology.

Chen, X., Lin, Y., & Chien, H. (2023). Immersive virtual reality and language learning: an activity theory approach. Journal of Second Language Teaching (advance online).

Hoang, T., & Smith, A. (2024). An exploration of low- and high-immersive VR modalities for ESL communicative skills. Educational Technology Research & Development.

Royo-Vela, M., Leszczyński, G., & Velasquez-Serrano, M. (2022). Sustainable value co-production and co-creation in virtual reality: An exploratory research on B2B interactions. Sustainability, 14(13), 7754.

Tsai, Y.-C. (2023). Learner-centered analysis in educational metaverse environments: Exploring value exchange systems through natural interaction and text mining. arXiv preprint.

Figueroa Jr., R. B., & Jung, I. (2025). Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study. arXiv preprint. (Catatan: dimuat dua kali, bisa digabung jika perlu.)

Akay, M., & Kessler, M. (2024). The impact of virtual reality (VR) pedagogy on L2 English learners' oral communication and pragmatic competence. Language Learning & Technology, 28(1), 1–11. (Catatan: telah dicantumkan dua kali - pastikan satu entri untuk setiap sumber unik.)