

PENINGKATAN LITERASI BAHASA INGGRIS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BAGI SISWA SMAN 1 KAJEN, KABUPATEN PEKALONGAN

Sri Supiah Cahyati¹⁾

¹⁾IKIP Siliwangi, Bandung, Indonesia

Email: srisupiahcahyati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Inggris siswa melalui integrasi media digital secara strategis di SMAN 1 Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Pemanfaatan berbagai platform digital dipandang sebagai katalis penting dalam memperkaya pengalaman belajar, memperluas paparan linguistik siswa, serta mendorong kemandirian dalam pengembangan keterampilan berbahasa Inggris. Program yang dilaksanakan pada 7 Maret 2024 ini melibatkan 40 siswa dan 3 guru, serta menerapkan kombinasi metode berupa ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Intervensi berfokus pada pengenalan ragam alat pembelajaran digital, termasuk Grammarly, British Council, BBC Learning English, Duolingo, TalkEnglish, dan berbagai sumber daring lainnya. Temuan kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa, pemahaman mereka mengenai sumber belajar digital, serta kemampuan memanfaatkan aplikasi untuk memperkuat kompetensi listening, speaking, reading, dan writing. Para guru juga melaporkan peningkatan wawasan terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ekosistem literasi Bahasa Inggris berbasis digital di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Bahasa Inggris; literasi digital; media digital; pembelajaran abad ke-21; pengabdian masyarakat

Abstract

This community service program aims to enhance students' English literacy through the strategic integration of digital media at SMAN 1 Kajen, Pekalongan Regency, Central Java. The incorporation of digital platforms is recognized as a potential catalyst for enriching learning experiences, broadening students' linguistic exposure, and fostering autonomous development of English language skills. The program, conducted on March 7, 2024, involved 40 students and 3 teachers and employed a combination of lectures, demonstrations, hands-on practice, and interactive discussions. The intervention centered on introducing a range of digital learning tools, including Grammarly, the British Council platform, BBC Learning English, Duolingo, TalkEnglish, and other online-based resources. Findings from the activity indicate substantial improvements in students' learning motivation, their understanding of diverse digital learning sources, and their ability to utilize applications to strengthen competencies in listening, speaking, reading, and writing. Participating teachers likewise reported gaining deeper insights into the pedagogical integration of technology for language instruction. Overall, this program demonstrates meaningful contributions to the development of a digitally supported English literacy ecosystem within the school context.

Keywords: *community service; digital literacy; digital media; English language learning; 21st-century education*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21. Di era globalisasi dan digitalisasi,

kemampuan mengakses informasi, berkomunikasi lintas budaya, dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan sangat bergantung pada penguasaan Bahasa Inggris. UNESCO (2023) menegaskan bahwa

keterampilan bahasa global merupakan bagian dari kompetensi masa depan yang harus dimiliki generasi muda untuk menghadapi dinamika dunia yang semakin terhubung.

Di Indonesia, penguatan kemampuan Bahasa Inggris menjadi perhatian penting dalam berbagai jenjang pendidikan. Berbagai studi menunjukkan bahwa paparan Bahasa Inggris melalui media digital mampu mempercepat pemerolehan bahasa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperluas cakupan materi yang dapat diakses siswa (Rahmawati & Suwartono, 2022). Media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video berbahasa Inggris, dan platform daring memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Cahyati, 2024c; Kessler & Marino, 2022).

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah masih belum memaksimalkan penggunaan media digital secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa cenderung menggunakan gawai hanya untuk hiburan, sementara guru menghadapi tantangan dalam memilih, mengelola, dan mengintegrasikan media digital yang efektif ke dalam proses pembelajaran (Cahyati, 2024b). Kondisi ini terjadi pula di SMAN 1 Kajen Kabupaten Pekalongan. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi dasar seperti internet dan perangkat multimedia, pemanfaatannya belum optimal dalam mendukung literasi Bahasa Inggris secara komprehensif.

Selain itu, pola belajar Bahasa Inggris siswa masih didominasi metode tradisional berbasis buku teks dan latihan soal, sehingga siswa kurang terekspos pada penggunaan Bahasa Inggris dalam konteks nyata. Media digital berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, seperti berlatih pronunciation melalui video, mempelajari grammar secara interaktif melalui aplikasi, memperluas kosakata melalui platform pembelajaran, dan meningkatkan listening melalui film atau podcast berbahasa Inggris.

Kegiatan ini juga merupakan tindak lanjut dari Program “Orangtua Mengajar” yang diselenggarakan oleh SMAN 1 Kajen, yaitu sebuah program kolaborasi antara orang tua dan sekolah untuk bersinergi dalam meningkatkan wawasan, motivasi, serta pengalaman belajar siswa melalui keterlibatan langsung orang tua maupun profesional dalam kegiatan berbasis

edukasi. Melalui program ini, sekolah mendorong kegiatan-kegiatan yang memperluas paparan siswa terhadap berbagai bidang keilmuan, termasuk literasi Bahasa Inggris yang menjadi fokus pengabdian ini.

2. Urgensi Pengabdian

Kegiatan ini mendesak untuk dilakukan karena beberapa alasan:

- a. Kebutuhan peningkatan kompetensi global siswa SMA.
Bahasa Inggris menjadi syarat beasiswa, seleksi masuk perguruan tinggi, dan karier profesional. Penguatan sejak SMA memiliki dampak jangka Panjang (Shadiev & Wang, 2022; Cahyati, 2024d).
- b. Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan.
UNESCO (2024) menyebut media digital sebagai katalis inovasi pembelajaran abad ke-21.
- c. Kesenjangan literasi digital di kalangan siswa dan guru.
Meskipun akses teknologi cukup tersedia, pemanfaatannya untuk pembelajaran belum optimal.
- d. Rendahnya exposure Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.
Tanpa paparan (*exposure*) yang cukup, kemampuan berbahasa akan sulit berkembang.

Oleh karena itu, program pengabdian ini bertujuan memberikan alternatif strategi pembelajaran dengan mengoptimalkan media digital yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh siswa maupun guru.

3. Tujuan Kegiatan

Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk:

- a. Meningkatkan literasi Bahasa Inggris siswa melalui pemanfaatan media digital.
- b. Memberikan pelatihan bagi guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- c. Memperkenalkan berbagai platform digital yang efektif untuk meningkatkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing.
- d. Mendorong siswa belajar secara mandiri menggunakan sumber digital terpercaya.
- e. Membantu sekolah memetakan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

II. METODE PELAKSANAAN

1. Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di SMAN 1 Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah, pada 7 Maret 2024. Lokasi ini dipilih sebagai bagian dari rangkaian kegiatan Program “Orangtua Mengajar”. Adapun durasi pelaksanaan berlangsung selama 2×45 menit (2 jam pelajaran) sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah.

2. Sasaran Kegiatan

Peserta terdiri dari: 40 siswa kelas XII dari berbagai peminatan dan 3 guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

3. Tahapan Pelaksanaan

a. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi: koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, penyusunan lembar evaluasi dan kuesioner, uji coba akses aplikasi seperti British Council, Duolingo, Grammarly, BBC Learning English, dan persiapan koneksi internet dan proyektor. Pemilihan media digital didasarkan pada berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Misalnya, Duolingo terbukti dapat meningkatkan kemampuan kosakata dan grammar dasar (Vesselinov & Grego, 2020), British Council menyediakan materi pembelajaran berstandar internasional, sedangkan Grammarly membantu meningkatkan kemampuan writing dengan umpan balik otomatis (Purdy, 2021).

b. Pelaksanaan Penyuluhan

Narasumber memberikan materi mengenai urgensi Bahasa Inggris, Manfaat media digital untuk pembelajaran Bahasa, dan tips belajar Bahasa Inggris menggunakan film, musik, podcast, dan aplikasi. Materi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan siswa.



Gambar 1. Penjelasan media digital

c. Demonstrasi dan Praktik Langsung

Siswa mencoba berbagai aplikasi secara langsung, antara lain: Grammarly, British Council Learning English, Duolingo, TalkingEnglish, ESL eSchool, BBC Learning English, TED Talks. Guru juga didampingi untuk memahami integrasi aplikasi ke dalam perangkat pembelajaran.

d. Diskusi Interaktif

Siswa diminta membagikan pengalaman belajar Bahasa Inggris menggunakan media digital yang pernah digunakan. Diskusi mencakup tantangan, motivasi, dan strategi belajar mandiri.



Gambar 2. Siswa antusias bertanya

e. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui: kuesioner kepuasan, pre-test dan post-test sederhana, dan observasi keterlibatan siswa



Gambar 3. Peserta, Guru, dan Kepala Sekolah SMAN 1 Kajen

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMAN 1 Kajen, Kabupaten Pekalongan, berlangsung dengan partisipasi aktif dari guru dan siswa. Total peserta berjumlah 43 orang yang terdiri dari 40 siswa dan 3 guru, menunjukkan antusiasme terhadap peningkatan literasi Bahasa Inggris melalui media digital. Kegiatan dilakukan secara interaktif dengan menggabungkan metode penyuluhan, diskusi, praktik langsung, dan evaluasi berbasis aplikasi digital.

Dalam sesi awal, narasumber memperlihatkan berbagai contoh kesalahan bahasa Inggris di ruang publik sebagaimana ditampilkan dalam presentasi (“cold drink”, “space available”, “speak up”, dll.) yang sebelumnya ditampilkan dalam PPT kegiatan. Contoh-contoh tersebut efektif memberikan *ice breaking* sekaligus menggugah kesadaran peserta mengenai pentingnya literasi Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini terbukti meningkatkan keterlibatan peserta, sesuai temuan Pegrum (2022) bahwa visual stimulus dan contoh autentik meningkatkan *engagement* dalam pembelajaran bahasa digital.

2. Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran Literasi Bahasa Inggris

Salah satu hasil signifikan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap urgensi penguasaan Bahasa Inggris di era globalisasi. Siswa memahami bahwa Bahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam konteks akademik, tetapi juga untuk keperluan karier, hiburan, dan interaksi global.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kim & Lee (2023) yang menunjukkan bahwa kesadaran akan manfaat praktis Bahasa Inggris menjadi faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Dalam diskusi kelompok, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka belum memanfaatkan media digital secara optimal, terutama platform yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Sebagian besar siswa sebelumnya hanya mengandalkan YouTube dan Google Translate.

Setelah kegiatan, mereka diperkenalkan dengan lebih dari 10 platform pembelajaran seperti: British Council Learning English, Duolingo, TED Talks, Grammarly, BBC Learning English, ESL eSchool, TalkEnglish.com. Pelatihan ini memperluas

wawasan siswa mengenai sumber belajar terpercaya. Hal ini sesuai dengan temuan Alghamdi (2022) yang menekankan bahwa diversifikasi sumber belajar digital meningkatkan literasi multimodal dan kemampuan bahasa secara signifikan.

3. Pengembangan Kompetensi Digital Siswa melalui Praktik Langsung

3.1. Penguatan Keterampilan Listening

Sesi praktik listening dilakukan melalui video dari BBC Learning English dan TED Talks (Gufon, 2022). Peserta diminta: menyimak video, mencatat kosakata baru, dan menjawab kuis interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap gagasan utama dan sebagian rincian informasi. BBC Learning English terbukti efektif untuk pelajar tingkat SMA karena menyajikan konten dengan struktur bahasa yang terukur. Menurut Zhang (2022), materi listening berbasis video meningkatkan kemampuan memahami aksen, intonasi, serta konteks budaya penutur asli (*authentic input*).

Siswa yang awalnya mengaku kesulitan memahami video berbahasa Inggris merasa lebih percaya diri setelah menggunakan subtitle bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan Vrajitoru (2021) yang menyebut subtitle sebagai alat transisi efektif bagi pembelajar intermediate.

3.2. Penguatan Keterampilan Speaking

Sesi *speaking* dilakukan dengan menggunakan fitur rekam suara di *TalkEnglish.com*. Siswa berlatih mengucapkan frasa sederhana, memperbaiki intonasi, serta membandingkan pelafalan mereka dengan native speaker. Penggunaan aplikasi berbasis audio mempermudah siswa untuk: mengulang latihan berkali-kali, mengevaluasi pelafalan mereka, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara.

Penelitian Elgort & Nation (2021) menjelaskan bahwa *repetition-based learning* melalui aplikasi digital memberi dampak signifikan pada peningkatan kelancaran berbicara (*oral fluency*).

3.3. Penguatan Keterampilan Reading

Reading comprehension menggunakan materi dari British Council. Siswa diminta membaca artikel pendek, lalu mengerjakan soal pemahaman (Utami, 2024). Platform ini terbukti membantu karena menyediakan teks berlevel,

kosakata kunci, latihan pemahaman, serta umpan balik otomatis. Menurut Nurgiyantoro (2021), *leveled texts* mempermudah guru menargetkan kemampuan membaca siswa sesuai profil mereka, sehingga pembelajaran lebih adaptif.

3.4. Penguatan Keterampilan Writing

Latihan writing sangat terbantu melalui aplikasi Grammarly yang mampu mendeteksi kesalahan ejaan, grammar, punctuation, dan pilihan kata. Siswa diminta menulis paragraf pendek tentang pengalaman belajar bahasa Inggris. Grammarly memberikan koreksi real time, sehingga siswa menyadari kesalahan dan melakukan Perbaikan (Wang, 2022). Hal tersebut mendukung pendapat Purdy (2021) yang menyebut bahwa *AI-based writing feedback* meningkatkan *accuracy* dan *self-editing skills* siswa secara signifikan. Penggunaan Grammarly ini juga sejalan dengan penelitian yang menyoroti persepsi siswa EFL terhadap Automated Writing Evaluation (Miranty & Widiati, 2021).

4. Peningkatan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Selain siswa, kegiatan ini juga berkontribusi penting terhadap peningkatan literasi digital guru. Guru mendapatkan pemahaman baru mengenai: cara memilih media digital berkualitas, menilai keamanan dan kredibilitas platform, strategi mengintegrasikan aplikasi digital dalam RPP, penggunaan alat evaluasi otomatis, dan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian Cabero & Llorente (2023; Cahyati dkk., 2024) menegaskan bahwa kemampuan guru memanfaatkan teknologi memiliki korelasi langsung dengan efektivitas pembelajaran digital. Guru peserta kegiatan menyatakan bahwa aplikasi seperti Grammarly, BBC Learning English, dan WordWall dapat digunakan sebagai alat bantu asesmen formatif. WordWall, misalnya, dapat digunakan untuk membuat kuis berbasis game, sehingga pembelajaran lebih menarik. Ini sesuai dengan temuan Yunita & Sunardi (2023; Cahyati, 2024a) mengenai efektivitas *gamification* dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

5. Integrasi Media Digital dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah

Setelah kegiatan pengabdian berlangsung, para guru memberikan masukan bahwa berbagai

aplikasi digital yang diperkenalkan memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka menilai bahwa penggunaan media digital tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi, asesmen, dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Salah satu bentuk integrasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan Grammarly dalam penilaian *grammar* dan *writing*. Guru dapat memberikan tugas menulis esai atau paragraf kepada siswa, kemudian mengarahkan mereka untuk memeriksa hasil tulisannya melalui Grammarly sebelum dikumpulkan. Proses ini memungkinkan siswa melakukan koreksi mandiri berdasarkan umpan balik otomatis yang diberikan aplikasi, sehingga hasil revisinya dapat menjadi bagian dari penilaian formatif maupun refleksi pembelajaran.

Selain itu, guru juga dapat mengembangkan Listening Project berbasis platform *BBC Learning English*. Melalui kegiatan ini, guru menyusun jadwal *weekly listening assignment* yang harus dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Setiap minggu, siswa diminta menyimak materi audio atau video tertentu, kemudian mengisi *jurnal listening* untuk mencatat kosakata baru, ide utama, serta refleksi pemahaman mereka. Kegiatan ini melatih konsistensi dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa secara bertahap.

Untuk keterampilan berbicara, guru dapat memanfaatkan aplikasi seperti TalkEnglish atau Vocaroo. Dalam proyek *speaking*, siswa diminta mengirim rekaman suara yang berisi dialog, monolog, atau latihan pelafalan sesuai instruksi guru. Rekaman tersebut kemudian dinilai menggunakan rubrik digital sehingga guru dapat memberikan umpan balik yang lebih objektif, terstruktur, dan mendalam. Model ini juga memungkinkan siswa memantau perkembangan kemampuan berbicara mereka dari waktu ke waktu.

Selanjutnya, penguatan kosakata dapat dilakukan melalui Duolingo, yang menyediakan latihan interaktif dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Guru dapat memberikan target penyelesaian modul tertentu setiap minggu agar pembelajaran kosakata lebih terarah. Perkembangan siswa dapat dipantau langsung melalui fitur *progress tracking*, sehingga guru dapat mengevaluasi keterlibatan dan perkembangan kompetensi secara lebih akurat.

Integrasi berbagai aplikasi digital tersebut sejalan dengan temuan Andujar dan Cruz (2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam kurikulum membuat pembelajaran menjadi lebih terstruktur, terukur, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar digital yang autentik dan adaptif terhadap kebutuhan mereka.

6. Hasil Evaluasi Kegiatan

6.1. Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang cukup signifikan setelah peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Tabel 1 menampilkan data evaluasi pre-test dan post-test pada kegiatan pelatihan.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

Aspek yang Dinilai	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	Keterangan Perubahan
Pengetahuan tentang aplikasi pendukung Bahasa Inggris	75% siswa belum mengetahui fungsi Grammarly	87% siswa dapat menjelaskan fungsi Grammarly, BBC Learning English, dan British Council	Terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman fungsi aplikasi
Penggunaan sumber belajar kredibel (British Council, BBC Learning English)	62% belum mengenal platform British Council Learning English	87% dapat menjelaskan fungsi platform tersebut	Literasi media digital meningkat
Pemanfaatan platform listening	80% belum pernah menggunakan platform listening selain YouTube	95% siswa mampu mengakses minimal tiga aplikasi digital untuk belajar	Akses dan variasi sumber belajar meningkat

		Bahasa Inggris	
Kemampuan latihan speaking menggunakan media digital	70% mengalami kesulitan karena tidak memiliki media latihan	78% lebih percaya diri menggunakan aplikasi seperti TalkEnglish atau Vocaroo	Keterampilan speaking dan kepercayaan diri meningkat

Tabel 1 menunjukkan bahwa berdasarkan data pre-test, sebagian besar siswa belum familiar dengan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Sebanyak 75% siswa belum mengetahui fungsi dan penggunaan Grammarly, kemudian 62% belum mengenal platform British Council Learning English sebagai sumber belajar yang kredibel. Selain itu, 80% siswa belum pernah memanfaatkan platform listening selain YouTube, serta 70% siswa mengaku mengalami kesulitan berlatih speaking karena tidak memiliki media latihan yang memadai. Data ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi diberikan, pemahaman siswa terhadap media digital pembelajaran Bahasa Inggris masih sangat terbatas.

Namun, kondisi tersebut berubah setelah siswa mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang cukup drastis. Sebanyak 95% siswa mampu mengakses minimal tiga aplikasi digital untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Kemudian, 87% siswa dapat menjelaskan fungsi Grammarly, BBC Learning English, dan British Council sebagai media pembelajaran. Selain itu, 78% siswa mengaku lebih percaya diri berlatih pronunciation menggunakan aplikasi berbasis rekaman suara seperti TalkEnglish atau Vocaroo, karena mereka dapat merekam, mendengarkan ulang, dan memperbaiki pelafalan secara mandiri.

Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan skor pemahaman siswa mencapai 37%, yang menunjukkan efektivitas pelatihan dalam memperluas literasi digital sekaligus keterampilan berbahasa mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widiastuti (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan relevan dengan

kebutuhan mereka. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran Bahasa Inggris.

6.2. Evaluasi Observasi dan Partisipasi

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang sangat tinggi. Fasilitator mencatat bahwa siswa tampak antusias ketika diberi kesempatan untuk mencoba berbagai aplikasi secara langsung, terutama saat mereka dapat melihat hasil belajar secara real time melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia pada platform digital tersebut. Antusiasme siswa semakin meningkat ketika memasuki sesi kuis berbasis *WordWall*, di mana mereka dapat berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan sebagian besar siswa tampak terlibat secara aktif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Sailer dan Homner (2020), yang menjelaskan bahwa elemen permainan seperti tantangan, skor, dan umpan balik langsung terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

6.3. Evaluasi Guru

Dari perspektif guru, pelatihan ini dinilai memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogis mereka. Para guru menyatakan bahwa kegiatan ini membuka wawasan baru mengenai ragam aplikasi pendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya belum mereka ketahui atau belum dimanfaatkan secara optimal. Mereka juga menilai bahwa pelatihan ini sangat relevan dengan kurikulum sekolah, terutama dalam konteks implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Selain itu, para guru mengapresiasi pelatihan ini karena memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif, yang dapat diadaptasi dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran rutin, baik untuk mendukung kegiatan literasi, asesmen formatif, maupun proyek-proyek pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi

juga memperkuat kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital secara lebih efektif.

7. Dampak Jangka Panjang yang Diharapkan

Pelaksanaan program pengabdian ini tidak hanya menghasilkan peningkatan kompetensi peserta dalam jangka pendek, tetapi juga diharapkan membawa dampak berkelanjutan bagi ekosistem pembelajaran di SMAN 1 Kaji. Salah satu dampak jangka panjang yang paling signifikan adalah meningkatnya *learning autonomy* siswa. Dengan pemanfaatan media digital, siswa dapat belajar secara fleksibel kapan pun dan di mana pun, menyesuaikan tingkat kesulitan dan ritme belajar mereka masing-masing. Ketersediaan aplikasi pembelajaran yang adaptif memungkinkan siswa mengatur strategi belajar mereka secara mandiri, sehingga membangun kebiasaan belajar yang lebih konsisten dan berorientasi pada pengembangan diri.

Selain itu, program ini juga diperkirakan akan memperkuat kompetensi guru dalam literasi digital. Melalui pelatihan dan praktik langsung menggunakan berbagai aplikasi, guru memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara terstruktur dalam proses pembelajaran, bukan sekadar digunakan secara sporadis. Hal ini mendorong guru untuk terus mengembangkan keterampilan mengajar berbasis teknologi dan menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Integrasi media digital juga memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kurikulum di sekolah. Aplikasi dan platform digital yang telah dikenalkan dapat dimasukkan ke dalam perangkat ajar, seperti modul ajar, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta asesmen formatif maupun sumatif. Dengan demikian, penggunaan teknologi menjadi bagian integral dari kegiatan pembelajaran, bukan sekadar tambahan atau kegiatan opsional. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang mendorong transformasi digital dalam pembelajaran.

Lebih jauh lagi, dampak positif juga diharapkan tercermin pada peningkatan kualitas lulusan. Siswa yang terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran bahasa memiliki peluang lebih besar untuk menguasai keterampilan global, termasuk kemampuan komunikasi lintas budaya, literasi digital, dan

kecakapan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan pada era industri 4.0. Kebiasaan belajar mandiri dan kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif akan memberi mereka keunggulan kompetitif ketika melanjutkan pendidikan atau memasuki dunia kerja.

Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat pada saat pelaksanaan, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pembelajaran jangka panjang yang lebih modern, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi global.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara terarah dan sistematis dapat meningkatkan literasi Bahasa Inggris baik pada siswa maupun guru. Siswa tidak hanya menjadi lebih termotivasi dalam belajar, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai berbagai platform digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Selain itu, kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri semakin berkembang, terlihat dari kemampuan mengakses aplikasi, mengerjakan tugas berbasis teknologi, serta meningkatkan ketepatan dan kelancaran berbahasa melalui fitur-fitur pembelajaran yang interaktif. Di sisi lain, guru juga mendapatkan wawasan baru mengenai strategi integrasi teknologi dalam pengajaran, yang dapat memperkaya metode pembelajaran serta membantu mereka menyesuaikan diri dengan tuntutan pendidikan berbasis digital.

Agar dampak positif kegiatan ini dapat berlanjut dan memberikan manfaat jangka panjang, beberapa langkah strategis perlu diperhatikan oleh pihak sekolah. Pertama, sekolah perlu meningkatkan kualitas infrastruktur internet agar seluruh aktivitas pembelajaran digital dapat berjalan optimal tanpa hambatan teknis. Kedua, diperlukan pelatihan lanjutan bagi guru untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai pemanfaatan berbagai aplikasi dan strategi pembelajaran digital. Ketiga, sekolah disarankan mengintegrasikan aktivitas berbasis aplikasi digital ke dalam kurikulum, baik dalam perangkat ajar maupun kegiatan asesmen, sehingga pemanfaatan teknologi menjadi bagian yang melekat dalam proses belajar mengajar. Terakhir, perlu dilakukan pendampingan berkala bagi guru dan siswa untuk memastikan bahwa

literasi digital terus berkembang secara berkelanjutan dan memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat berlangsung secara konsisten dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi seluruh warga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- British Council. (2022). *Learning English online*.
<https://learnenglish.britishcouncil.org/>
- Cahyati, S.S., Rahmijati, C., Supartini, N. (2024) A Narrative Investigation on TPACK English Teachers' Proficiencies. *English Review: Journal of English Education* Vol 12 Issue 1 Feb 2024 (pp. 283-292).
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJ/EE/article/view/9302/4007>
- Cahyati, S.S. (2024a). Revitalisasi Kompetensi Digital Guru di Era Kurikulum Merdeka. *Buletin Virtual Education Academy (VEA)* vol. 10 no 13 Feb 2024 (pp. 1-4).
<https://virtualeduacademy.com/artikel/>
- Cahyati, S.S. (2024b). Dinamika Pendidikan Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi. Wijayanto, A. (Editor). *Dinamika Pembelajaran di Tingkat SD/MI dan AUD*. (pp. 3-9). Akademia Pustaka.
<https://zenodo.org/records/13852485>
- Cahyati, S.S. (2024c). *Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Sumber Belajar Digital Abad 21* dalam buku bunga rampai. "Yuk Belajar Bahasa melalui Media dan Sumber Belajar di Era Society 5.0" (pp. 11-20). Akademia Pustaka Tulungagung.
<https://drive.google.com/file/d/1AAEHHZfLNeeuiX1TL5axZzYKHUzn7OuH/view?usp=sharing>
- Cahyati, S.S. (2024d). *Optimalisasi Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Guru dan Siswa SMA*. dalam buku bunga rampai. "Faktor Peningkat Keterampilan Literasi dan Bahasa" (pp. 11-19). Akademia Pustaka Tulungagung.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11370313>
- Gufron, G. P. (2022). The use of authentic materials to develop listening comprehension in the English as a foreign

- language classroom. *Indonesian Journal of English Education (IJEE)*, 9(1), 12–28.
- Kessler, M., & Marino, F. (2022). Digital multimodal composing in English language teaching. *ELT Journal*, 77(3), 370–376.
<https://doi.org/10.1093/elt/ccac047>
- Miranty, D., & Widiati, U. (2021). Automated writing evaluation (AWE) in higher education: Indonesian EFL students' perceptions about Grammarly use across student cohorts. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(4), 126–137.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.11.04.12>
- OECD. (2024). *Education in the age of AI: Skills, equity, and human-centered learning*. OECD Publishing.
- Purdy, J. (2021). Grammarly and automated writing feedback. *Journal of Writing Research*, 13(2), 245–267.
- Rahmawati, D., & Suwartono, T. (2022). Digital media for English learning in Indonesian high schools. *Journal of English Education Studies*, 5(1), 1–12.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- Shadiev, R., & Wang, Y. (2022). Technology-supported language learning and 21st century skills: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 897689.
- UNESCO. (2023). *Reimagining education in the era of digital transformation*. UNESCO Publishing.
- Utami, I. A. (2024). English reading e-module based on gamification and contextual teaching and learning to promote reading comprehension skills. *Journal of English Teaching (JET)*, 9(2), 45–58.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.897689>
- Vesselinov, R., & Grego, J. (2020). *Duolingo effectiveness study: Second language acquisition*. New York University.
- Wang, Yi-Chien. (2022). Implementing technology-mediated task-based language teaching in an EFL writing course. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 12(2), 1–15.
<https://doi.org/10.4018/IJCALLT.305829>