

## STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF BERBASIS MEDIA DIGITAL BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

### *INTERACTIVE DIGITAL MEDIA BASED ENGLISH LANGUAGE LEARNING STRATEGIES FOR STUDENTS OF SENIOR HIGH SCHOOL*

Miranti Eka Putri<sup>1</sup>, Muhammad Ilyas<sup>2</sup>, Zaka Hadikusuma Ramadan<sup>3</sup>, Niken Patricia<sup>4\*</sup>, Suci Ermalisa<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Islam Riau

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Islam Riau

\*Email korespondensi: [nikenf Patricia@student.uir.ac.id](mailto:nikenf Patricia@student.uir.ac.id)

#### *Abstract*

*The rapid development of digital technology has encouraged the need for innovation in the learning process, including English language instruction at the secondary school level. However, English learning is still often dominated by conventional teaching methods that are less effective in enhancing students' motivation and language skills. Therefore, the integration of interactive digital media is considered a potential alternative to create a more engaging and effective learning environment. This Community Service Program (PKM) aims to improve the English learning skills of students at SMA IT Imam Syafi'i Cendikia Pekanbaru through the use of interactive digital media. The implementation methods included material presentation, demonstrations of digital learning applications, hands-on practice, and continuous assistance conducted both offline and online. The program was carried out in three training sessions focusing on the development of listening, speaking, and vocabulary enrichment skills using digital platforms such as learning applications, interactive videos, and technology-based exercises. The results indicate that the use of interactive digital media significantly increased students' learning motivation, with most participants stating that the learning materials were easy to understand. In addition, students demonstrated increased activeness and independence in the learning process. Therefore, interactive digital media can be considered an effective alternative learning strategy to support English language learning in schools.*

**Keywords:** *Interactive Digital Media, English Learning, Digital Learning Strategies, Senior High School Students*

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah. Namun, pada praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris masih sering didominasi oleh metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media digital interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran bahasa Inggris siswa SMA IT Imam Syafi'i Cendikia Pekanbaru melalui penggunaan media digital interaktif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi pembelajaran digital, praktik langsung oleh peserta, serta pendampingan secara berkala baik secara luring maupun daring. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi pelatihan yang berfokus pada pengembangan kemampuan listening, speaking, serta pengayaan kosakata dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan latihan berbasis teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan kemandirian dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam mendukung peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa di lingkungan sekolah.

**Kata kunci:** Media Digital Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Strategi Pembelajaran Digital, Siswa Sekolah Menengah Atas



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2026 Author

Diterima: 26 Januari 2026; Disetujui: 8 Februari 2026; Terbit: 10 Februari 2026

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada era digital mengalami perubahan signifikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi (Nursifa et al., 2018). Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada sumber belajar konvensional seperti buku cetak dan metode ceramah, melainkan telah beralih ke pemanfaatan berbagai platform digital yang bersifat interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Transformasi ini membuka peluang bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, relevan, dan kontekstual melalui paparan autentik bahasa serta interaksi yang lebih variatif (Amirah et al., 2025). Namun demikian, perubahan tersebut juga menghadirkan tantangan tersendiri, khususnya bagi institusi pendidikan yang belum sepenuhnya siap dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan (Ahmad & Arkiang, 2021).

Tantangan tersebut juga tercermin dalam praktik pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMA di Pekanbaru. Siswa cenderung bersikap pasif dan interaksi pembelajaran masih berlangsung secara terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara dan menyimak yang sejatinya menuntut pendekatan pembelajaran yang komunikatif dan aplikatif (Riyanti & Lapasau, 2023). Selain itu, variasi kemampuan siswa dalam mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran digital semakin menegaskan perlunya upaya pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat berjalan secara optimal (Fitria Iswari, 2017).

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penggunaan media digital dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris (Nurrisma et al., 2024). Media digital mampu menyediakan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran, seperti latihan berulang, simulasi, video edukatif, permainan berbasis *gamification*, serta aplikasi pembelajaran interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa asing dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Selain itu, media digital juga

mendorong terbentuknya pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*), karena siswa memiliki keleluasaan untuk belajar sesuai dengan tempo dan gaya belajar masing-masing (Naila Nafaul Faiza, 2024).

Bertolak dari potensi tersebut, diperlukan suatu program pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan media digital untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Program ini tidak hanya diarahkan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga pada upaya membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Lebih lanjut, kegiatan PKM ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas siswa dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan platform digital secara efektif, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan berkelanjutan (Hakim, 2025).

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMA IT Imam Syafi'i Cendikia Pekanbaru sebagai upaya strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran bahasa Inggris di era digital. Berangkat dari kondisi pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, keterbatasan interaksi komunikatif, serta rendahnya motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, program PKM ini dirancang melalui pelatihan, pendampingan, dan implementasi media digital secara terstruktur dan berkelanjutan (Suyuti et al., 2023).

Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, terutama pada aspek speaking, listening, dan vocabulary, melalui pemanfaatan media digital yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu membekali siswa dengan kemampuan literasi digital yang memadai, sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara efektif dan bertanggung jawab sebagai sarana pendukung pembelajaran. Melalui integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, PKM ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa, serta menjadi model praktik baik dalam penerapan

pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi di tingkat SMA.

## METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pelatihan (*training*) dan pendampingan (*mentoring*), yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran bahasa Inggris (Komunikasi et al., 2025). Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kombinasi antara pemberian materi dan praktik langsung memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan media digital secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara nyata dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif, reflektif, dan berkelanjutan selama proses kegiatan berlangsung (Sutrisna, 2022).

Sasaran kegiatan ini adalah sebanyak 30 siswa SMA IT Imam Syafi'i Cendikia Pekanbaru, yang dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris serta kesiapan mengikuti kegiatan pelatihan berbasis media digital. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi pertemuan. Setiap sesi memiliki fokus kegiatan yang berbeda, yaitu: (1) pengenalan media digital serta orientasi penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, (2) praktik penggunaan aplikasi digital untuk mendukung keterampilan *speaking*, *listening*, dan *vocabulary*, serta (3) pendampingan dan evaluasi pemanfaatan media digital dengan menerapkan prinsip refleksi diri dalam proses belajar (Sujarwo et al., 2023).

Secara teknis, pelaksanaan PKM dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta pendampingan dan tindak lanjut. Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan, pengembangan instrumen observasi dan angket, koordinasi jadwal dengan pihak sekolah, serta penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, dan koneksi internet. Tahap pelaksanaan mencakup penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi digital, praktik langsung oleh peserta, diskusi kelompok, pemberian umpan balik, serta penugasan sederhana berbasis aplikasi.

Selanjutnya, tahap pendampingan dan tindak lanjut dilakukan melalui komunikasi daring sebagai bentuk keberlanjutan program setelah kegiatan tatap muka selesai, guna memastikan siswa tetap memperoleh bimbingan dalam memanfaatkan media digital secara mandiri (Upa & Parang, 2024).

Pengumpulan data dalam kegiatan PKM ini dilakukan menggunakan dua instrumen utama, yaitu observasi partisipatif dan angket tanggapan peserta. Observasi partisipatif digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan, keaktifan, dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, sedangkan angket diberikan pada akhir kegiatan untuk mengukur persepsi siswa terhadap manfaat kegiatan, tingkat motivasi belajar, serta efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase respons positif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Respon positif}}{\text{Total responden}} \times 100\%$$

Hasil analisis data digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan kegiatan PKM serta mengidentifikasi sejauh mana pemanfaatan media digital dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris siswa, khususnya pada aspek motivasi, keaktifan, dan keterampilan berbahasa (Kajale & Joshi, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan dalam kurun waktu yang telah direncanakan dan disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan peserta. Penentuan waktu pelaksanaan mempertimbangkan kesiapan peserta, ketersediaan sarana pendukung, serta efektivitas kegiatan agar tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal.

Selama periode pelaksanaan, kegiatan berlangsung secara berkesinambungan dengan pengaturan waktu yang fleksibel. Setiap sesi kegiatan dirancang agar peserta memiliki waktu yang cukup untuk menerima materi, memahami penjelasan yang diberikan, serta berinteraksi dengan media digital yang digunakan. Pengelolaan waktu yang tidak

terburu-buru memungkinkan peserta untuk beradaptasi secara bertahap dengan penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, alokasi waktu selama kegiatan juga memperhatikan keseimbangan antara aktivitas penyampaian materi dan praktik penggunaan aplikasi. Peserta diberikan kesempatan yang memadai untuk mencoba fitur-fitur digital, berdiskusi, serta mengajukan pertanyaan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan pengaturan waktu yang demikian, peserta dapat mengikuti kegiatan secara fokus dan aktif tanpa merasa terbebani oleh keterbatasan waktu.

Secara keseluruhan, waktu pelaksanaan kegiatan dinilai mendukung kelancaran proses pengabdian kepada masyarakat. Rentang waktu yang dirancang secara proporsional ini berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan peserta serta efektivitas pelaksanaan kegiatan, yang selanjutnya tercermin dalam respons positif dan antusiasme peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan hasil yang sangat positif bagi peserta. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan respons aktif mulai dari tahap awal hingga tahap akhir pelaksanaan. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan PKM yang dilakukan oleh Nurqadriyanti Hasanuddin, Nor Indriyanti, dan Nurman (2025) yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif WordWall dalam pembelajaran bahasa Inggris pada English Course di tingkat sekolah dasar. Dalam kegiatan tersebut, penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Inggris melalui penyajian pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Pada tahap awal kegiatan, peserta diperkenalkan dengan konsep pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi ini serupa dengan temuan (Hasanuddin & Indriyanti, 2025) yang melaporkan bahwa pada awal implementasi, sebagian peserta didik belum sepenuhnya familiar dengan fitur media digital yang digunakan. Namun, setelah diberikan penjelasan, demonstrasi penggunaan

media, serta kesempatan untuk praktik langsung, peserta menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Peserta mulai aktif mencoba berbagai fitur aplikasi secara mandiri maupun berkelompok, yang pada akhirnya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna. (Sulasma & Fitriani, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan peserta mengalami peningkatan signifikan seiring berjalannya kegiatan. Saat sesi praktik dimulai, peserta terlihat lebih percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi. Bahkan beberapa siswa mengajukan pertanyaan tambahan mengenai fungsi fitur-fitur tertentu yang tidak dijelaskan selama demonstrasi. Hal ini menunjukkan adanya inisiatif belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pembelajaran berbasis praktik langsung memberi kesempatan peserta untuk bereksplorasi dan membangun pemahaman melalui pengalaman, bukan hanya mendengarkan pemaparan materi. (Ahmad & Arkiang, 2021).

Pelaksanaan pelatihan dirancang secara sistematis untuk mendukung ketercapaian tujuan kegiatan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan teknis peserta serta motivasi belajar bahasa Inggris melalui pemanfaatan media digital. Setiap tahapan pelatihan disusun agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam proses pembelajaran.

Tahap awal pelatihan diawali dengan pengenalan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan. Pada tahap ini, peserta diberikan penjelasan mengenai fungsi umum aplikasi serta gambaran fitur-fitur utama yang mendukung pembelajaran, seperti latihan kosakata interaktif, pemahaman mendengarkan, dan pelafalan berbasis *speech recognition*. Pengenalan dilakukan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti materi dengan baik.

Tahap selanjutnya adalah demonstrasi penggunaan aplikasi. Pemateri memperagakan secara langsung cara mengoperasikan setiap fitur yang tersedia, disertai contoh penerapan dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada peserta mengenai cara memanfaatkan fitur aplikasi secara optimal sebelum memasuki sesi praktik.

Setelah demonstrasi, peserta mengikuti sesi praktik langsung. Pada tahap ini, peserta menggunakan aplikasi secara mandiri maupun berkelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah disiapkan. Pendampingan dilakukan oleh tim pelaksana untuk membantu peserta yang mengalami kendala teknis serta memastikan seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Melalui praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif.

Tahap akhir pelatihan adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab untuk mengetahui respon peserta terhadap penggunaan media digital serta dampaknya terhadap motivasi dan minat belajar bahasa Inggris. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas pelaksanaan pelatihan dan sebagai bahan perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi digital, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris. Peserta menyatakan bahwa penggunaan media digital terasa lebih menyenangkan dan berbeda dari metode pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis. Aplikasi digital yang digunakan menawarkan beragam fitur seperti *interactive vocabulary*, latihan *listening*, *pronunciation* berbasis *speech recognition*, serta *gamified learning* yang memberikan poin dan penghargaan setelah menyelesaikan tugas. Penggunaan elemen permainan ini terbukti meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan tidak monoton (Hendra et al., 2023).

Untuk mengetahui respon peserta secara lebih sistematis, angket diberikan setelah kegiatan selesai. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini. Hampir seluruh peserta menyatakan media digital membantu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kepercayaan diri mereka dalam belajar bahasa Inggris. Sementara itu, beberapa peserta menyatakan masih membutuhkan bantuan atau waktu tambahan untuk terbiasa menggunakan aplikasi tertentu. Meskipun jumlah ini relatif kecil, hal tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan digital di antara peserta yang

perlu diperhatikan dalam kegiatan pendampingan lanjutan. Namun secara keseluruhan, data tersebut mengonfirmasi bahwa penggunaan media digital efektif sebagai strategi pembelajaran alternatif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing (Nabila Fri Cahyani et al., 2025) menjelaskan bahwa motivasi berperan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu stimulus untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Temuan kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa media digital memberi ruang bagi peserta untuk belajar secara aktif, fleksibel, dan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Peserta merasa lebih bebas berlatih tanpa merasa takut salah karena aplikasi memberikan umpan balik secara otomatis dan tidak menilai dalam bentuk angka akademik.

Selain meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital peserta. Peserta menjadi lebih familiar dalam menggunakan perangkat digital untuk kegiatan edukatif, bukan hanya hiburan. Hal ini penting dalam menghadapi era pembelajaran modern yang menuntut siswa mampu memanfaatkan teknologi secara produktif (Novela et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan dampak dalam jangka pendek, tetapi juga membuka peluang pengembangan pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dikatakan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Respons peserta, hasil angket, serta observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Yusuf et al., 2025). Program ini juga memberikan dampak tambahan berupa meningkatnya kepercayaan diri siswa, terutama dalam keterampilan *speaking* dan *listening*, yang selama ini menjadi salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta selama kegiatan PKM menunjukkan

hasil yang sangat menggembirakan. Sejak awal kegiatan dimulai, peserta tampak antusias mengikuti alur pelatihan. Hal ini terlihat dari cara mereka merespons pertanyaan, memperhatikan penjelasan, dan menunjukkan sikap ingin tahu terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap penyampaian materi pendahuluan, peserta terlihat aktif mencatat poin-poin penting dan mengajukan pertanyaan ketika terdapat hal yang belum dipahami. Antusiasme awal ini menjadi indikator penting bahwa media digital sebagai topik pelatihan memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta, terutama karena sesuai dengan karakteristik generasi yang akrab dengan perangkat teknologi.

Tingkat keterlibatan semakin meningkat pada sesi demonstrasi. Ketika instruktur mulai memperlihatkan cara penggunaan aplikasi digital, sebagian besar peserta langsung merespons dengan mencoba mengikuti langkah yang ditunjukkan. Peserta tidak hanya mengikuti instruksi secara pasif, tetapi juga mulai mengeksplorasi fitur-fitur lain di luar yang dijelaskan. Tindakan eksploratif ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk memahami dan memanfaatkan teknologi secara mandiri. Aktivitas ini sejalan dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta memperoleh pemahaman melalui praktik langsung dibandingkan hanya mendengar penjelasan teoritis.

Selama sesi praktik mandiri, suasana pelatihan berubah menjadi lebih interaktif dan hidup. Peserta terlihat berdiskusi satu sama lain, saling membantu ketika ada yang mengalami kesulitan teknis, serta berbagi temuan fitur baru yang mereka anggap menarik. Interaksi sosial ini mencerminkan pembelajaran kolaboratif yang konstruktif, di mana peserta berperan sebagai pembelajar aktif sekaligus sumber belajar bagi rekannya. Perilaku seperti ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis komunitas yang mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Selain itu, partisipasi aktif ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan keterampilan abad 21.

Salah satu indikator lain dari partisipasi peserta adalah keberanian mereka untuk mencoba fitur *speaking* dan *listening* yang tersedia dalam aplikasi. Pada awalnya,

beberapa peserta tampak ragu, terutama karena fitur ini membutuhkan pelafalan bahasa Inggris secara langsung. Namun setelah melihat rekan mereka mencoba tanpa hambatan, peserta lain mulai ikut serta dan mencoba fitur tersebut. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan rasa percaya diri dan pengurangan hambatan psikologis dalam penggunaan bahasa Inggris.

Di luar sesi tatap muka, tingkat partisipasi peserta juga dapat dilihat dari keberlanjutan aktivitas mereka dalam platform pendampingan online. Beberapa peserta mengunggah hasil latihan, menanyakan materi tambahan, serta meminta akses aplikasi sejenis yang dapat membantu mereka berlatih secara mandiri di luar kegiatan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa program tidak hanya berdampak sesaat, tetapi juga membangun minat dan kebiasaan belajar berkelanjutan (*lifelong learning habit*). *Recency effect* ini memperlihatkan bahwa peserta merasa kegiatan ini relevan, bermanfaat, dan layak diterapkan lebih lanjut dalam proses belajar mereka.

Secara keseluruhan, tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta dapat dikategorikan sangat baik. Peserta menunjukkan respons aktif baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku. Pelatihan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan tidak menimbulkan tekanan, sehingga peserta merasa nyaman mengeksplorasi kemampuan bahasa Inggris melalui media digital. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif tidak hanya dalam aspek pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga pada peningkatan motivasi belajar, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi pendidikan (Nashrullah et al., 2025).

Tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta selama kegiatan PKM menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Sejak awal kegiatan dimulai, peserta tampak antusias mengikuti alur pelatihan. Hal ini terlihat dari cara mereka merespons pertanyaan, memperhatikan penjelasan, dan menunjukkan sikap ingin tahu terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap penyampaian materi pendahuluan, peserta terlihat aktif mencatat poin-poin penting dan mengajukan pertanyaan ketika terdapat hal yang belum dipahami. Antusiasme awal ini menjadi indikator penting bahwa

media digital sebagai topik pelatihan memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta, terutama karena sesuai dengan karakteristik generasi yang akrab dengan perangkat teknologi.

Tingkat keterlibatan semakin meningkat pada sesi demonstrasi. Ketika instruktur mulai memperlihatkan cara penggunaan aplikasi digital, sebagian besar peserta langsung merespons dengan mencoba mengikuti langkah yang ditunjukkan. Peserta tidak hanya mengikuti instruksi secara pasif, tetapi juga mulai mengeksplorasi fitur-fitur lain di luar yang dijelaskan. Tindakan eksploratif ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk memahami dan memanfaatkan teknologi secara mandiri. Aktivitas ini sejalan dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta memperoleh pemahaman melalui praktik langsung dibandingkan hanya mendengar penjelasan teoritis.

Selama sesi praktik mandiri, suasana pelatihan berubah menjadi lebih interaktif dan hidup. Peserta terlihat berdiskusi satu sama lain, saling membantu ketika ada yang mengalami kesulitan teknis, serta berbagi temuan fitur baru yang mereka anggap menarik. Interaksi sosial ini mencerminkan pembelajaran kolaboratif yang konstruktif, di mana peserta berperan sebagai pembelajar aktif sekaligus sumber belajar bagi rekannya. Perilaku seperti ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis komunitas yang mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Selain itu, partisipasi aktif ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan keterampilan abad 21.

Salah satu indikator lain dari partisipasi peserta adalah keberanian mereka untuk mencoba fitur speaking dan listening yang tersedia dalam aplikasi. Pada awalnya, beberapa peserta tampak ragu, terutama karena fitur ini membutuhkan pelafalan bahasa Inggris secara langsung. Namun setelah melihat rekan mereka mencoba tanpa hambatan, peserta lain mulai ikut serta dan mencoba fitur tersebut. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan rasa percaya diri dan pengurangan hambatan psikologis dalam penggunaan bahasa Inggris (Rongcai et al., n.d.).

Di luar sesi tatap muka, tingkat partisipasi peserta juga dapat dilihat dari

keberlanjutan aktivitas mereka dalam platform pendampingan online. Beberapa peserta mengunggah hasil latihan, menanyakan materi tambahan, serta meminta akses aplikasi sejenis yang dapat membantu mereka berlatih secara mandiri di luar kegiatan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa program tidak hanya berdampak sesaat, tetapi juga membangun minat dan kebiasaan belajar berkelanjutan (*lifelong learning habit*). *Recency effect* ini memperlihatkan bahwa peserta merasa kegiatan ini relevan, bermanfaat, dan layak diterapkan lebih lanjut dalam proses belajar mereka.

Secara keseluruhan, tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta dapat dikategorikan sangat baik. Peserta menunjukkan respons aktif baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku. Pelatihan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan tidak menimbulkan tekanan, sehingga peserta merasa nyaman mengeksplorasi kemampuan bahasa Inggris melalui media digital. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif tidak hanya dalam aspek pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga pada peningkatan motivasi belajar, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Respon Peserta terhadap Penggunaan Media Digital

Aspek Penilaian	Persentase Respon Positif	Kategori
Media digital meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris	90%	Sangat Baik
Materi lebih mudah dipahami melalui media digital	87%	Sangat Baik
Media digital membuat pembelajaran lebih menarik	93%	Sangat Baik

**Sumber:** Data hasil angket PKM, 2025



**Gambar 1.** Pemateri menyampaikan materi terkait penggunaan media digital untuk pembelajaran bahasa Inggris kepada peserta

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM mengenai pelatihan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa program ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peserta. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi digital sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Peserta menunjukkan perubahan sikap dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan berbasis eksplorasi, di mana mereka secara mandiri mencoba fitur-fitur aplikasi dan memanfaatkan fungsi teknologi untuk mendukung pemahaman bahasa Inggris.

Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan peningkatan kemampuan peserta dalam literasi digital. Peserta mampu mengoperasikan aplikasi, memahami fungsi menu, melakukan latihan mandiri, serta mengakses materi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih percaya diri. Perkembangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital merupakan pendekatan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran generasi saat ini. Dampak positif lainnya adalah meningkatnya rasa percaya diri peserta, khususnya dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan, yang didukung oleh penggunaan fitur voice recognition serta latihan berbasis audio dan video.

Meskipun demikian, pelaksanaan program ini masih memiliki beberapa keterbatasan, terutama pada durasi pelatihan yang relatif singkat serta perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan teknologi digital, sehingga

hasil yang diperoleh belum sepenuhnya merata bagi seluruh peserta.

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan program selanjutnya. Pertama, kegiatan pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar peserta memiliki kesempatan untuk memperdalam keterampilan bahasa Inggris dan pemanfaatan media digital. Kedua, integrasi pembelajaran berbasis digital dengan mata pelajaran di sekolah perlu dilakukan agar pemanfaatan teknologi menjadi bagian dari strategi pembelajaran formal. Ketiga, pendampingan lanjutan, baik secara daring maupun luring, sangat disarankan untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis dan akademik. Selain itu, keterlibatan guru dan tenaga pendidik dalam pelatihan lanjutan juga diperlukan agar pembelajaran berbasis teknologi dapat dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Dengan demikian, program PKM ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA IT Imam Syafi'i Cendikia Pekanbaru yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UIR, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UIR, DPPM, dan Universitas Islam Riau serta pihak-pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. M., & Arkiang, F. (2021). Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Journal of Nusantara Education*, 1(1), 33-39.
- Amirah, N., Nanda Lazuardi, D., Saroh Nasution, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar The Effectiveness of Technology-Based Interactive Media in Improving

- Student Learning Outcomes in Mathematics Lear. *Intelek Insan Cendekia*, 2(6), 12224–12229. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Fitria Iswari. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 09(02), 119–128.
- Hakim, I. (2025). *Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Di Pendidikan Vokasi*. 4(2), 10–17.
- Hasanuddin, N., & Indriyanti, N. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif pada English Course di SD Negeri 58 Pangale*. 4(1), 1–9.
- Hendra, Afriadi, Tanwir, Hayati, Supardi, Nurlaila, Fajar, Ahmad, P., & Almufti, D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori Dan Digital)*. <https://buku.sonpedia.com/2023/02/medi-a-pembelajaran-berbasis-digital.html>
- Kajale, P. A., & Joshi, S. (2021). *Gearing up for Marketing 5 . 0 in the Digital Economy : Moving from Traditional to Digital*. 10(2), 79–81. <https://doi.org/10.17697/ibmrd/2021/v10i2/166810>
- Komunikasi, D., Di, V., Negeri, S. M. K., & Lampung, B. (2025). *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 5 Nomor 3, Juni 2025*. 5, 664–672.
- Nabila Fri Cahyani, Silvia Mahrani, Debora Matanari, Ruth Hanna Apriani Sihombing, Jamaludin Jamaludin, & Sri Yunita. (2025). Dampak Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 97–104. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.1678>
- Naila Nafaul Faiza, I. S. W. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(12), 2–14.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurriszqa, N. (2024). Inovasi Pembelajaran: Membangun Minat Belajar Bahasa Inggris Dasar Melalui Perancangan Aplikasi Media Interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 38. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>
- Nursifa, A. R., Orinda, A., & Pritanti, S. S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.24014/coreit.v3i1.3381>
- Riyanti, A., & Lapasau, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital Dalam Menulis Artikel Populer Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 22–31.
- Sujarwo, Asdar, & Sabillah, B. M. (2023). Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy Sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa. *Indonesia Berdaya*, 4(4), 1639–1649. <https://doi.org/10.47679/ib.2023618>
- Sulasmi, S., & Fitriani, Y. (2024). Penggunaan Platform Padlet dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 83–88. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23248>
- Sutrisna, I. P. E. (2022). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Flipped Classroom Dalam Pengajaran English Grammar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 1–10. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.409>
- Suyuti, Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023).

Pemanfaatan Teknologi Menciptakan Pengalaman Belajar Yang Lebih Menarik Dan Efektif. *Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*, 6(01), 1–11.

Upa, R., & Parang, H. (2024). *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penerapan Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Digital Melalui Kegiatan Lesson Study*. 7(3), 624–633.

Yusuf, F., L, R. H., Ap, N., Mulqi, T., & Ronrong, N. (2025). *PKM Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Inovatif: Kartu Ular Tangga yang Digamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Sekolah Dasar*. 5(2).