



Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Pelatihan Aplikasi Edukatif bagi Guru SMA

Wa Ode Fatmawati ¹⁾*, Mursalim ¹⁾, Lelly Suhartini ¹⁾, Sitti Agustina ¹⁾, Dessy Liliani Husain ¹⁾, Yustih Yasin ¹⁾, Wa Ode Sitti Wardani ¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia.

Abstrak

Rendahnya literasi digital guru bahasa Inggris berdampak pada pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga motivasi serta partisipasi siswa menurun. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital dan profesionalisme guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi edukatif berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan andragogi dan metode pelatihan partisipatif, meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, kolaborasi kelompok, dan *project-based training*, mencakup pengenalan dan penggunaan aplikasi Wayground, Kahoot, Google Classroom, dan Canva for Education. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi peserta dimana sebanyak 82,35% menilai materi pelatihan “Sangat Baik”, 93,75% menyatakan pelatihan “Sangat Membantu” dalam pemahaman aplikasi edukatif, 75% menilai pelatihan “Sangat Efektif”, serta 93,75% peserta menyatakan siap mengimplementasikan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. Luaran program meliputi model pembelajaran inovatif berbasis aplikasi edukatif, artikel ilmiah, dan publikasi media massa. Simpulannya, pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi digital guru, yang berdampak langsung pada meningkatnya keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci: aplikasi edukatif; bahasa inggris; guru sma; media pembelajaran; pelatihan guru.

Optimization of English Language Learning Media through Educational Application Training for High School Teachers

Abstract

The low level of digital literacy among English teachers results in monotonous and unengaging lessons, leading to a decline in student motivation and participation. This Community Service Program (PKM) aims to enhance teachers' digital competencies and professionalism through training in the use of technology-based educational applications. The activities were conducted using an andragogical approach and participatory training methods, including interactive lectures, demonstrations, hands-on practice, group collaboration, and project-based training, covering the introduction and use of Wayground, Kahoot, Google Classroom, and Canva for Education. Evaluation results showed a significant improvement in participants' competencies, with 82.35% rating the training materials as “Very Good,” 93.75% stating the training was “Very Helpful” in understanding educational applications, 75% rating the training as “Very Effective,” and 93.75% of participants stating they were ready to implement the applications in classroom instruction. Program outputs included innovative learning models based on educational applications, scientific articles, and mass media publications. In conclusion, this training proved effective in enhancing teachers' digital competencies, which directly led to increased student engagement and enthusiasm during the classroom learning process.

Keywords: educational apps; english; high school teachers; learning materials; teacher training.

* Korespondensi Penulis. E-mail: wdfatmawati_spd.ma@uho.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital saat ini telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran di kelas dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru, khususnya guru bahasa Inggris di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), yang belum memiliki literasi digital yang memadai. Kondisi ini berdampak langsung pada kualitas pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi, sehingga motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengalami penurunan yang signifikan (Hasanah & Mulyadi, 2021).

Rendahnya literasi digital guru bahasa Inggris di tingkat SMA merupakan permasalahan yang kompleks dan multidimensi. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks semata, tanpa mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa lebih dari 60% guru di Indonesia belum mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Kemendikbudristek, 2022). Kondisi ini diperparah oleh terbatasnya pelatihan profesional yang relevan dan berkelanjutan bagi guru terkait pemanfaatan aplikasi edukatif berbasis teknologi. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris kerap berlangsung tanpa variasi metode dan media yang menarik, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Suryani, 2020).

Kompetensi digital guru merupakan bagian integral dari profesionalisme pendidik di abad ke-21. (Hargreaves, 2000; Mishra & Koehler, 2006) memperkenalkan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam praktik pembelajaran modern. Guru yang memiliki kompetensi TPACK yang baik mampu memilih dan menggunakan teknologi yang tepat untuk mendukung penyampaian materi secara efektif dan efisien. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, pemanfaatan aplikasi edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Puspitasari & Dewi, 2021; Slavin, 2011; Biggs, 2003). Lebih lanjut, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Vygotsky, 1978) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir dan pemecahan masalah, yang dapat difasilitasi melalui penggunaan media dan teknologi yang tepat guna.

Sejumlah kajian terdahulu yang berkaitan dengan pelatihan aplikasi edukatif bagi guru telah banyak dilaksanakan dan menunjukkan hasil yang menggembirakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu & Santoso, 2020: 67) dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Yogyakarta mengungkapkan bahwa pelatihan penggunaan Google Classroom bagi guru SMP secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara digital, dengan 78% peserta menyatakan peningkatan kompetensi yang nyata pasca pelatihan. Senada dengan itu, (Widodo et al., 2021) melaporkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran di SMA berhasil meningkatkan antusiasme siswa secara terukur, dengan tingkat partisipasi siswa meningkat hingga 85% dibandingkan sebelum intervensi dilakukan. Meskipun demikian, kegiatan pengabdian yang ada umumnya hanya berfokus pada satu

aplikasi tertentu dan belum mengintegrasikan beberapa platform sekaligus dalam satu program pelatihan yang komprehensif. Kekosongan inilah yang menjadi landasan dan pembeda utama program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam kegiatan ini.

Berangkat dari permasalahan tersebut, program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menawarkan solusi berupa pelatihan terpadu penggunaan aplikasi edukatif berbasis teknologi bagi guru bahasa Inggris SMA. Pelatihan dirancang secara komprehensif dengan mengintegrasikan empat aplikasi sekaligus, yakni Wayground, Kahoot, Google Classroom, dan Canva for Education, yang masing-masing memiliki fungsi dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah andragogi, yakni prinsip pembelajaran orang dewasa yang menekankan kemandirian, pengalaman, dan relevansi praktis dari materi yang dipelajari (Knowles, 1980). Metode pelatihan yang diterapkan bersifat partisipatif dan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, praktik mandiri, kolaborasi kelompok, serta *project-based training* yang memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks pembelajaran nyata di kelas mereka masing-masing.

Program PKM ini diharapkan mampu memberikan dampak yang nyata dan berkelanjutan, tidak hanya bagi guru peserta pelatihan, tetapi juga bagi siswa dan komunitas sekolah secara lebih luas. Dengan meningkatnya kompetensi digital guru, diharapkan tercipta perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dan berbasis teknologi. Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan variatif pada gilirannya diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan prestasi akademik secara keseluruhan (Warschauer & Healey, 1998; Darling-Hammond, 2000; Anderson & Krathwohl, 2001). Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi dan direplikasi oleh sekolah-sekolah lain di wilayah sekitarnya sebagai bentuk penyebaran praktik baik (*best practice*) di bidang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digital dan profesionalisme guru bahasa Inggris SMA melalui pelatihan penggunaan aplikasi edukatif berbasis teknologi. Secara lebih spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Wayground, Kahoot, Google Classroom, dan Canva for Education sebagai media pembelajaran; (2) mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan kreatif ke dalam rancangan dan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di kelas; serta (3) menghasilkan luaran berupa model pembelajaran inovatif berbasis aplikasi edukatif yang dapat dijadikan referensi bagi pengembangan pembelajaran di sekolah lain (Mulyasa, 2013).

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 10 Kendari dan SMAN 2 Kendari yang berlokasi di Kecamatan Poasia, Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara. Program berlangsung selama tiga bulan. Sasaran kegiatan adalah guru-guru bahasa Inggris dari kedua sekolah mitra tersebut, dengan total sebanyak 16 orang guru yang berpartisipasi aktif sebagai peserta sekaligus responden dalam kegiatan pelatihan dan evaluasi. Tim pelaksana terdiri dari tujuh orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo (UHO) dengan kompetensi yang saling melengkapi. Selain itu, dua

orang mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Inggris FKIP UHO, turut dilibatkan sebagai asisten teknis lapangan yang membantu kelancaran pelaksanaan sesi praktik.

Pelaksanaan program dirancang dalam beberapa tahapan yang berkesinambungan. Tahap pertama adalah persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi awal dengan kepala sekolah dan perwakilan guru dari kedua sekolah mitra untuk memperoleh persetujuan, menyelaraskan jadwal, serta mengidentifikasi kebutuhan pelatihan melalui diskusi dan survei awal. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru, yakni sekitar 80%, telah memiliki pengalaman dasar menggunakan beberapa aplikasi edukatif seperti Kahoot, Wayground, dan Wordwall, sementara sekitar 20% belum pernah memanfaatkan aplikasi edukatif sama sekali. Temuan ini menjadi landasan penting bagi tim dalam menentukan fokus materi, kedalaman pembahasan, dan pendekatan pelatihan yang akan diterapkan. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim selanjutnya menyiapkan modul pelatihan, bahan presentasi, skenario kegiatan, serta berbagai kebutuhan administratif dan teknis, termasuk penyusunan undangan, penyiapan ruang pelatihan, perangkat komputer, dan jaringan internet.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan inti yang diselenggarakan secara tatap muka di aula SMAN 10 Kendari. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang dihadiri oleh pimpinan sekolah dan perwakilan guru, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan dan rencana pelatihan oleh ketua tim. Pelatihan ini menggunakan pendekatan andragogi yang menekankan keterlibatan aktif peserta sebagai individu dewasa yang memiliki pengalaman profesional di bidang pendidikan, sebagaimana ditekankan oleh (Knowles, 1980: 44) bahwa orang dewasa belajar lebih efektif ketika pembelajaran relevan, berorientasi pada pemecahan masalah, dan dapat dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya.

Alur pelatihan dirancang secara progresif dan dimulai dari sesi pemberian materi secara interaktif oleh narasumber mengenai konsep dasar literasi digital, urgensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta gambaran umum aplikasi yang menjadi fokus pelatihan, yaitu Wayground, Kahoot, Google Classroom, dan Canva for Education. Setiap aplikasi diperkenalkan secara bertahap dengan penjelasan mengenai fitur utama, kegunaan pedagogisnya, dan cara mengintegrasikannya ke dalam skenario pembelajaran. Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung oleh narasumber untuk memperlihatkan cara kerja setiap aplikasi secara konkret, mencakup pembuatan akun, pengelolaan kelas digital, pembuatan kuis interaktif, hingga perancangan media visual pembelajaran. Peserta kemudian mengikuti sesi simulasi terbimbing, di mana mereka langsung mempraktikkan penggunaan masing-masing aplikasi secara mandiri di bawah pendampingan tim fasilitator dan asisten teknis. Pada sesi Kahoot, peserta berlatih membuat kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi bahasa Inggris; pada sesi Canva for Education, peserta didampingi dalam merancang infografis dan bahan ajar visual; pada sesi Google Classroom, peserta berlatih mengelola kelas virtual dan memantau perkembangan belajar siswa; sementara pada sesi Wayground, peserta belajar memanfaatkan platform tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar berbasis gamifikasi.

Puncak rangkaian pelatihan adalah sesi *project-based training*, di mana peserta secara berkelompok merancang sebuah rencana pembelajaran berbasis aplikasi edukatif yang siap diterapkan di kelas. Dalam sesi kolaborasi ini, tim fasilitator memberikan umpan balik konstruktif terhadap rancangan masing-masing kelompok. Selain itu, sesi ini juga mendorong terjadinya pertukaran pengalaman dan praktik baik antarguru melalui mekanisme peer learning, yakni belajar bersama rekan sejawat yang memiliki latar belakang dan konteks

mengajar beragam. Kegiatan pelatihan ditutup dengan sesi refleksi bersama untuk menggali pengalaman, kendala, dan rencana tindak lanjut dari para peserta. Tahap ketiga adalah pendampingan pascapelatihan melalui forum diskusi daring, di mana tim pengabdian memberikan bimbingan lanjutan kepada guru dalam mengimplementasikan aplikasi yang telah dipelajari ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan praktik mengajar di kelas.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan program, digunakan instrumen berupa angket evaluasi tertutup berskala Likert yang disebarakan kepada seluruh 16 peserta pelatihan pada akhir kegiatan. Angket tersebut mencakup delapan dimensi penilaian, meliputi kualitas materi pelatihan, tingkat kebermanfaatan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman aplikasi edukatif, relevansi dan kemudahan penggunaan aplikasi, tingkat kepercayaan diri peserta setelah pelatihan, aspek pendukung efektivitas pelatihan, hambatan yang dialami selama pelatihan, efektivitas pelatihan dalam peningkatan kompetensi, serta kesiapan peserta untuk mengimplementasikan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. Selain angket, tim pengabdian juga melakukan observasi partisipatif selama sesi simulasi dan *project-based training* untuk menilai secara langsung peningkatan keterampilan teknis peserta. Data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase respons peserta pada setiap dimensi penilaian, sementara data observasi dianalisis secara kualitatif untuk melengkapi dan memperkuat temuan kuantitatif.

Indikator keberhasilan program ditetapkan dengan ambang batas minimal 70% peserta memberikan penilaian positif pada setiap dimensi evaluasi, yakni minimal 70% menilai materi pelatihan "Baik" atau "Sangat Baik", minimal 70% menyatakan pelatihan "Membantu" atau "Sangat Membantu" dalam meningkatkan pemahaman aplikasi edukatif, minimal 70% menilai pelatihan "Efektif" atau "Sangat Efektif", serta minimal 70% menyatakan kesiapan untuk mengimplementasikan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. Penetapan ambang batas ini merujuk pada standar ketercapaian program pelatihan yang umum digunakan dalam kegiatan pengembangan profesional guru (Guskey, 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini tidak hanya difokuskan pada pengenalan aplikasi, tetapi juga pada pemberian keterampilan praktis kepada guru untuk mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengelola kelas, memotivasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Selama pelatihan, para peserta diberikan kesempatan untuk mengenal berbagai jenis aplikasi edukatif yang dapat digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris, serta diajarkan cara-cara mengoptimalkan penggunaannya. Hasil dari pelatihan ini tidak hanya mencakup peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup perubahan sikap peserta dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam mengajar.

Evaluasi pertama dilakukan terhadap kualitas materi pelatihan. Berdasarkan hasil angket, seluruh peserta memberikan penilaian positif terhadap materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Rincian distribusi penilaian peserta terhadap kualitas materi pelatihan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Peserta terhadap Kualitas Materi Pelatihan

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta	Presentase (%)
1.	Sangat Baik	14	82,35
2.	Baik	3	17,65
3.	Cukup Baik	0	0
4.	Kurang Baik	0	0
	Jumlah	17	100

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebanyak 82,35% peserta memberikan penilaian "Sangat Baik" dan 17,65% memberikan penilaian "Baik" terhadap materi yang disampaikan. Tidak ada satu pun peserta yang menilai materi pada kategori "Cukup Baik" maupun "Kurang Baik". Hasil ini mengindikasikan bahwa materi pelatihan yang mencakup pengenalan dan penggunaan aplikasi Wayground, Kahoot, Google Classroom, dan Canva for Education dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengajaran para peserta. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Mishra & Koehler, 2006; Munawwir et al., 2025) yang menekankan pentingnya kesesuaian antara konten teknologi dengan konteks pedagogik dalam pembelajaran, di mana materi yang dirancang sesuai kebutuhan nyata guru akan lebih mudah diserap dan diterapkan. Penelitian (Rahayu & Santoso, 2020) dalam kegiatan pengabdian serupa juga melaporkan bahwa relevansi materi pelatihan terhadap kebutuhan praktis guru merupakan faktor penentu utama persepsi positif peserta.

Evaluasi selanjutnya difokuskan pada sejauh mana pelatihan dinilai membantu peserta dalam memahami penggunaan aplikasi edukatif. Distribusi penilaian peserta terhadap aspek kebermanfaatannya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Kebermanfaatannya Pelatihan dalam Peningkatan Pemahaman Aplikasi Edukatif

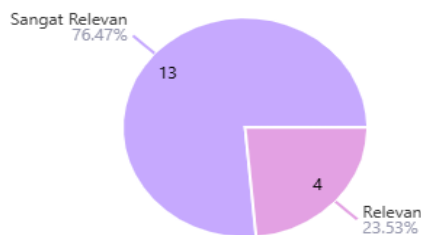
No.	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta	Presentase (%)
1.	Sangat Membantu	15	93,75
2.	Membantu	1	6,25
3.	Cukup Membantu	0	0
4.	Tidak Membantu	0	0
	Jumlah	16	100

Tabel 2 memperlihatkan bahwa mayoritas peserta, yakni sebanyak 93,75%, menyatakan pelatihan "Sangat Membantu" dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap aplikasi edukatif, sementara 6,25% menyatakan "Membantu". Tingginya persentase penilaian positif ini mencerminkan bahwa pendekatan partisipatif yang diterapkan, mulai dari ceramah interaktif, demonstrasi langsung, hingga praktik mandiri, berhasil membangun pemahaman teknis peserta secara efektif. Hal ini sejalan dengan prinsip andragogi yang dikemukakan oleh (Knowles, 1980), yang menegaskan bahwa orang dewasa belajar lebih efektif ketika materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan pengalaman nyata mereka. (Widodo et al., 2021), dalam penelitiannya tentang pelatihan aplikasi Kahoot di SMA juga menemukan bahwa metode pelatihan partisipatif yang menggabungkan teori dan praktik secara terpadu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pelatihan konvensional.

Selain aspek kebermanfaatan, peserta juga diminta menilai relevansi dan kemudahan penggunaan aplikasi yang diperkenalkan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Hasil penilaian tersebut ditampilkan pada Gambar 1.

Apakah Anda merasa aplikasi yang diperkenalkan...

17 Responses - 0 Empty



Gambar 1. Penilaian Peserta terhadap Relevansi Aplikasi Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan Gambar 1, sebanyak 76,47% peserta menilai aplikasi yang diperkenalkan "Sangat Relevan" dan 23,53% menilai "Relevan" untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mereka. Tidak ada satu pun peserta yang menilai aplikasi kurang relevan atau sulit digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan aplikasi yang difokuskan pada kebutuhan spesifik pembelajaran bahasa Inggris merupakan keputusan yang tepat. (Puspitasari & Dewi, 2021: 112) dalam kajian mereka menyimpulkan bahwa aplikasi edukatif yang dirancang atau dipilih sesuai konteks mata pelajaran tertentu terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan aplikasi generik yang tidak dikontekstualisasikan.

Pelatihan juga diukur dampaknya terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan aplikasi edukatif di kelas. Distribusi tingkat kepercayaan diri peserta pascapelatihan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kepercayaan Diri Peserta dalam Menggunakan Aplikasi Edukatif Setelah Pelatihan

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta	Presentase (%)
1.	Sangat Percaya Diri	10	62,50
2.	Percaya Diri	5	31,25
3.	Cukup Percaya Diri	1	6,25
4.	Kurang Percaya Diri	0	0
	Jumlah	16	100

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa 62,50% peserta merasa "Sangat Percaya Diri", 31,25% merasa "Percaya Diri", dan hanya 6,25% yang menyatakan "Cukup Percaya Diri" dalam menerapkan aplikasi yang dipelajari. Peningkatan kepercayaan diri ini merupakan indikator penting keberhasilan pelatihan karena kepercayaan diri merupakan prasyarat utama bagi guru untuk berani berinovasi dalam pembelajaran. (Bandura, 1997) menegaskan bahwa *self-efficacy* atau kepercayaan diri seseorang dalam menguasai keterampilan baru dipengaruhi secara signifikan oleh pengalaman langsung (*mastery experience*) yang diperoleh

melalui praktik nyata, sebagaimana yang difasilitasi dalam pelatihan ini melalui sesi *hands-on training* dan simulasi terbimbing. Peserta juga diminta mengidentifikasi aspek pelatihan yang paling berkontribusi terhadap pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi edukatif. Distribusi respons peserta terhadap aspek pendukung efektivitas pelatihan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Aspek Pendukung Efektivitas Pelatihan Aplikasi Edukatif

Gambar 2 memperlihatkan bahwa aspek yang paling banyak dinilai membantu adalah penjelasan tentang aplikasi yang digunakan, yakni sebesar 34,29%, diikuti oleh pembimbingan teknis dan diskusi kelompok masing-masing sebesar 22,86%, serta latihan langsung sebesar 17,14%. Temuan ini menggarisbawahi bahwa efektivitas pelatihan tidak bertumpu pada satu komponen tunggal, melainkan pada integrasi antara penyampaian materi yang jelas, praktik langsung, bimbingan teknis individual, dan kolaborasi antarpeserta. Hasil ini sejalan dengan temuan (Macaro et al., 2018) yang menegaskan bahwa program pelatihan guru berbasis teknologi yang menggabungkan unsur penjelasan konseptual, demonstrasi, dan latihan terbimbing menghasilkan peningkatan kompetensi yang lebih signifikan dan bertahan lama dibandingkan pelatihan yang hanya berfokus pada satu metode saja.

Evaluasi terhadap hambatan yang dialami peserta selama pelatihan juga dilakukan untuk mengidentifikasi area perbaikan pada pelaksanaan program di masa mendatang. Distribusi hambatan peserta disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hambatan atau Tantangan Peserta Selama Mengikuti Pelatihan

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta	Presentase (%)
1.	Tidak ada kesulitan	10	55,56
2.	Keterbatasan waktu	7	38,89
3.	Lainnya	1	5,56
	Jumlah	18	100

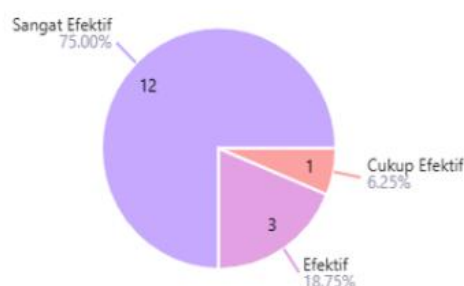
Tabel 4 menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yakni 55,56%, menyatakan tidak mengalami kesulitan berarti selama mengikuti pelatihan. Namun demikian, 38,89% peserta melaporkan mengalami keterbatasan waktu sebagai hambatan utama. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun materi dan metode pelatihan dinilai mudah diikuti, durasi sesi yang tersedia untuk praktik dan diskusi dirasakan masih belum memadai. Temuan ini

senada dengan catatan (Guskey, 2000: 82) yang mengingatkan bahwa salah satu kelemahan umum program pelatihan guru adalah alokasi waktu yang tidak proporsional antara sesi teori dan sesi praktik, sehingga peserta tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk menginternalisasi keterampilan baru yang diperoleh.

Penilaian menyeluruh terhadap efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta terkait penggunaan aplikasi edukatif kemudian dianalisis dan hasilnya ditampilkan pada Gambar 3.

Seberapa efektif pelatihan ini dalam meningkatka...

16 Responses - 0 Empty



Gambar 3. Efektivitas Pelatihan dalam Peningkatan Kompetensi Penggunaan Aplikasi Edukatif

Gambar 3 memperlihatkan bahwa 75% peserta menilai pelatihan "Sangat Efektif", 18,75% menilai "Efektif", dan hanya 6,25% yang menilai "Cukup Efektif". Secara agregat, 93,75% peserta memberikan penilaian efektif ke atas terhadap program pelatihan ini, yang melampaui ambang batas keberhasilan program yang ditetapkan sebesar 70%. Hasil ini membuktikan bahwa kombinasi pendekatan andragogi, metode partisipatif, dan *project-based training* yang diterapkan berhasil meningkatkan kompetensi digital guru secara terukur. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Yusuf & Afolabi, 2010) yang menyimpulkan bahwa program pelatihan guru berbasis teknologi yang dirancang secara kontekstual dan berorientasi pada praktik terbukti meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogik guru secara signifikan. Hal yang sama juga dikonfirmasi oleh (Warschauer & Healey, 1998: 57) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi secara terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong perubahan paradigma mengajar guru dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.

Terakhir, evaluasi dilakukan terhadap kesiapan peserta untuk mengimplementasikan aplikasi edukatif yang telah dipelajari dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Distribusi kesiapan implementasi peserta disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kesiapan Peserta dalam Mengimplementasikan Aplikasi Edukatif di Kelas

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta	Presentase (%)
1.	Ya, siap mengimplementasikan	15	93,75
2.	Mungkin	1	6,25
3.	Tidak siap	0	0
	Jumlah	16	100

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa sebanyak 93,75% peserta menyatakan siap mengimplementasikan aplikasi edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas, sementara hanya 6,25% yang menjawab "mungkin". Tingginya tingkat kesiapan implementasi ini merupakan indikator terpenting keberhasilan program karena kesiapan guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran merupakan prasyarat utama terjadinya perubahan nyata di kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010) bahwa perubahan praktik mengajar guru ke arah integrasi teknologi hanya dapat terjadi jika guru memiliki keyakinan (*beliefs*) dan kesiapan yang kuat untuk berubah, yang keduanya dapat dibangun melalui program pelatihan yang dirancang secara komprehensif dan kontekstual. Secara keseluruhan, seluruh indikator keberhasilan program telah melampaui ambang batas yang ditetapkan, sehingga program PKM ini dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kompetensi digital guru bahasa Inggris SMAN 10 dan SMAN 2 Kendari, sekaligus membuka peluang nyata bagi terwujudnya pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Keberhasilan program ini secara umum dapat digeneralisasikan bahwa pelatihan aplikasi edukatif yang dirancang dengan pendekatan andragogi, metode partisipatif yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi kelompok, dan *project-based training*, merupakan model pelatihan yang efektif dan tepat guna untuk meningkatkan literasi digital guru bahasa Inggris di jenjang SMA. Peningkatan kompetensi digital guru yang dicapai melalui program ini pada gilirannya berkontribusi langsung terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan, yang berimplikasi pada meningkatnya motivasi, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, program PKM ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi guru dan siswa di kedua sekolah mitra, tetapi juga berpotensi menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris yang berbasis teknologi secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi program kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini berhasil mencapai seluruh tujuan yang telah ditetapkan. Pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan profesionalisme guru bahasa Inggris melalui penguasaan aplikasi edukatif berbasis teknologi, yang ditunjukkan oleh capaian seluruh indikator keberhasilan yang melampaui ambang batas minimal 70% yang telah ditetapkan sebelumnya. Peningkatan kompetensi digital guru terefleksi secara nyata pada hasil evaluasi yang menyeluruh. Sebanyak 82,35% peserta menilai kualitas materi pelatihan "Sangat Baik", yang mengindikasikan bahwa rancangan materi berbasis kebutuhan praktis guru terbukti relevan dan tepat sasaran. Kebermanfaatan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman penggunaan aplikasi edukatif dinilai sangat tinggi, dengan 93,75% peserta menyatakan pelatihan "Sangat Membantu". Seluruh peserta menilai aplikasi yang diperkenalkan relevan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mereka, dengan 76,47% memberikan penilaian "Sangat Relevan". Lebih lanjut, 75% peserta menilai pelatihan "Sangat Efektif" dalam meningkatkan kompetensi mereka, sementara 93,75% menyatakan kesiapan penuh untuk mengimplementasikan aplikasi edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Halu Oleo yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan pendanaan melalui Dana DIPA Universitas Halu Oleo Tahun Anggaran 2025 dengan Nomor SP DIPA-139.03.2.693377/2025, sehingga program Kemitraan Masyarakat Internal (PKMI) ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo atas dukungan kelembagaan yang diberikan selama berlangsungnya kegiatan. Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya disampaikan pula kepada Kepala SMAN 10 Kendari dan Kepala SMAN 2 Kendari beserta seluruh jajaran tenaga pendidik dan kependidikan di kedua sekolah mitra atas kesediaan, keterbukaan, dan dukungan fasilitas yang diberikan demi kelancaran pelaksanaan program. Penghargaan yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada seluruh guru bahasa Inggris SMAN 10 dan SMAN 2 Kendari yang telah berpartisipasi aktif dan penuh antusias sebagai peserta pelatihan, serta kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Inggris FKIP UHO yang turut berkontribusi sebagai asisten teknis dalam kegiatan ini. Semoga hasil program pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang nyata dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Kota Kendari dan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Addison Wesley Longman.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for quality learning at university*. Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Darling-Hammond, L. (2000). Teacher quality and student achievement: A review of state policy evidence. *Educational Policy Analysis Archives*, 8(1), 1–44. <https://doi.org/10.14507/epaa.v8n1.2000>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Guskey, T. R. (2000). *Evaluating professional development*. Corwin Press.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Hargreaves, A. (2000). *The changing context of teaching: Implications for professional development*. In A. Hargreaves, M. Lieberman, M. Fullan, & D. Hopkins (Eds.), *International handbook of educational change* (pp. 1426–1449). Springer.
- Hasanah, U., & Mulyadi, D. (2021). Tantangan literasi digital guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1732>

- Kemendikbudristek. (2022). *Laporan capaian program peningkatan kompetensi guru berbasis teknologi digital*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy (2nd ed.)*. Cambridge Adult Education.
- Macaro, E., Curle, S., Pun, J., An, J., & Dearden, J. (2018). A systematic review of English medium instruction in higher education. *Language Teaching, 51*(1), 36–76. <https://doi.org/10.1017/S0261444817000350>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Munawwir, M., et al. (2025). The impact of technology-based learning and deep learning models on teacher competency. *Journal of Educational Research, 12*(3), 45–59.
- Puspitasari, D., & Dewi, R. S. (2021). Pemanfaatan aplikasi edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 23*(2), 105–118. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.21345>
- Rahayu, S., & Santoso, B. (2020). Pelatihan Google Classroom bagi guru SMP sebagai upaya peningkatan kompetensi digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 6*(2), 61–72. <https://doi.org/10.22146/jpkm.53412>
- Slavin, R. E. (2011). *Instructional technology and the teacher*. In Handbook of research on teaching (pp. 145–158). Macmillan.
- Suryani, N. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 15*(1), 40–52. <https://doi.org/10.17977/um048v15i12020p040>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching, 31*(2), 57–71. <https://doi.org/10.1017/S0261444800012970>
- Widodo, A., Sumarni, W., & Riandi, R. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa SMA pada pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 8*(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i1.36521>
- Yusuf, M. O., & Afolabi, A. O. (2010). Effects of computer assisted instruction (CAI) on secondary school students' performance in Biology in Ilorin, Nigeria. *Turkish Online Journal of Educational Technology, 9*(1), 62–69. <https://www.tojet.net/articles/v9i1/917.pdf>