

Revolusi Belajar Bahasa Inggris dengan Teknologi Digital: Sosialisasi dan Workshop

^{1*}Fahrul Agus, ²Anton Prafanto, ³Reza Wardana, ⁴Gubtha M. Putra, ⁵Muhammad D.S. Saputra, ⁶Najwa F. Zetti, ⁷Arindra N. Ramadini, ⁸Sophy Awaliah, ⁹Agustina, ¹⁰Zanu A. Kamil

¹⁻⁹Program Studi Informatika, Universitas Mulawarman, Samarinda

¹⁰Magister Teknologi Informasi, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta

E-mail (*korespondensi): ^{1*}fahrulagus@unmul.ac.id, ²antonprafanto@fkti.unmul.ac.id,
³rezawardhana@fkti.unmul.ac.id, ⁴gubthamp@fkti.unmul.ac.id, ⁵dwiki288@gmail.com,
⁶najwafelirazetti@gmail.com, ⁷arindra.nr@gmail.com, ⁸sophyaww17@gmail.com
⁹agustinaaaa024@gmail.com, ¹⁰zanualfandikam@mail.ugm.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini membahas dampak teknologi digital dalam revolusi pembelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan sosialisasi dan workshop. Teknologi digital telah mengubah paradigma belajar bahasa dengan menyediakan alat dan platform yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Sosialisasi dan workshop untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi perangkat lunak dan sumber daya *online* memfasilitasi proses belajar Bahasa Inggris, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi. Melalui sosialisasi, para peserta diperkenalkan pada berbagai teknologi dan metode baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Workshop praktis memberikan pengalaman langsung dalam penggunaan alat-alat digital yang dapat meningkatkan kompetensi peserta dan efektivitas pembelajaran. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk mengenalkan dan melatih penggunaan aplikasi belajar Bahasa Inggris kepada siswa SMA Negeri 2 Samarinda. Telah dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat berupa kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *Speechace* kepada pelajar kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan terdapat peningkatan persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi antara sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan. Kegiatan ini diharapkan berdampak pada pembelajaran Bahasa Inggris yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Video pendek cuplikan kegiatan PKM ini dapat disaksikan melalui halaman <https://zenodo.org/records/13707809>.

Kata kunci : *Bahasa Inggris, Sosialisasi dan Workshop, Speechace, SMA Negeri X Samarinda*

ABSTRACT

This community service activity discusses the impact of digital technology on the revolution of English learning through socialization and workshop activities. Digital technology has changed the language learning paradigm by providing more interactive, flexible, and easily accessible tools and platforms. Socialization and workshops explore how software applications and online resources facilitate the English learning process, increase student engagement, and make it easier for teachers to deliver materials. Through socialization, participants are introduced to various new technologies and methods in English learning. Practical workshops provide direct experience using digital tools that can improve participant competence and learning effectiveness. This community service activity aims to introduce and train the use of English learning applications to SMA Negeri 2 Samarinda students. Community service has been conducted through socialization and training using the *Speechace* English learning application for SMA Negeri 2 Samarinda class X students. The activity evaluation results showed increased student perceptions of using the application before and after the activity. This activity is expected to have an impact on English learning, which not only enriches the learning experience but also significantly improves student learning outcomes. A short video of PKM activities can be watched at <https://zenodo.org/records/13707809>.

Keywords: *English, Socialization and Workshop, Speechace, SMA Negeri X Samarinda*

1. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia telah diubah oleh kemajuan teknologi digital, termasuk pembelajaran Bahasa Inggris. Teknologi informasi dan komunikasi modern memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, beragam, dan dinamis, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan motivasi dan aktivasi keterampilan kognitif di kalangan siswa (Liklikadze, 2023). Teknologi digital telah mengubah praktik komunikasi dan bentuk bahasa itu sendiri, sehingga berdampak signifikan pada pembelajaran Bahasa Inggris (Kim & Bae, 2020). Globalisasi teknologi telah menyebabkan integrasi alat-alat digital dalam metode pembelajaran Bahasa Inggris, seperti memanfaatkan platform seperti YouTube, poster digital, dan alat Grammarly untuk mengembangkan keterampilan bahasa secara efektif (Octaberlina, 2023). Selain itu, penerapan teknologi berbasis web dalam kehidupan sehari-hari telah menjadikan media digital sebagai komponen penting dalam pembelajaran bahasa, dan pendidik memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar bagi siswa (Whig, 2022). Dampak besar teknologi digital terhadap pembelajaran Bahasa Inggris mengharuskan pendidik untuk beradaptasi dan memanfaatkan alat-alat ini secara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa.

Teknologi digital dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Aplikasi dan platform digital sekarang menawarkan akses yang lebih luas dan fleksibel untuk belajar Bahasa Inggris. Fitur interaktif, latihan yang dapat disesuaikan, dan konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu memungkinkan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan

siswa dalam proses belajar (Karmakar & Chatterjee, 2022).

Kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah ketika pengucapan atau pelafalan, orang sering merasa sulit untuk berbicara atau bercakap-cakap. Salah satu faktor yang paling umum yang menyebabkan seseorang menjadi kurang fasih dalam Bahasa Inggris adalah kurangnya lawan bicara saat berlatih berbicara. Namun, di zaman modern, tidak ada alasan untuk khawatir. Saat ini ada banyak aplikasi dan website yang menjawab masalah ini. Website *speechace.com* merupakan aplikasi yang bertujuan untuk membantu orang belajar Bahasa Inggris, terutama untuk kebutuhan berbicara, pengucapan atau pelafalan (Speechace, 2024). Ada banyak topik berbahasa Inggris yang dapat kita praktikkan di website ini. Terdapat beberapa riset yang mengupas manfaat aplikasi ini dalam menunjang pembelajaran Bahasa Inggris.

Aplikasi *Speechace* menggunakan teknologi pengenalan suara untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan melihat bagaimana emosi manusia bekerja selama proses pembelajaran (Xian, 2022). Teknologi ini memungkinkan guru memahami bagaimana emosi siswa mereka bekerja, yang memungkinkan mereka mengubah strategi pembelajaran mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, aplikasi ini menggunakan jaringan saraf konvolusional untuk mengekstrak fitur emosi ucapan yang dalam dan mesin vektor dukungan kuadrat terkecil untuk mengidentifikasi fitur emosi (Xian, 2022). Selain itu, penggunaan teknologi pengenalan suara dalam alat bantu pengajaran pengucapan Bahasa Inggris meningkatkan hasil pembelajaran pengucapan Bahasa Inggris lisan. Selain itu, metode pengenalan suara membuat pencarian konten lebih mudah dan fasilitas belajar lebih nyaman bagi siswa (Jiang & Wang, 2021). Kemajuan dalam teknologi pengenalan suara ini membantu siswa penyandang disabilitas

dan penutur asli Bahasa Inggris dengan memberikan transkripsi kuliah yang akurat dan catatan kelas multimedia yang lebih mudah diakses.

Kegiatan "Revolusi Belajar Bahasa Inggris dengan Teknologi Digital: Sosialisasi dan Workshop" diinisiasi karena kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan dan mengajarkan peserta penggunaan aplikasi *Speechace* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Peserta dikenalkan dengan berbagai alat digital yang tersedia dan bagaimana menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Selain itu, workshop memberikan pengalaman langsung dan praktis untuk membantu peserta menggunakan teknologi ini secara efektif dalam pembelajaran mereka (Agus et al., 2022), (Hardian Nor & Agus, 2024).

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang revolusi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang disebabkan oleh teknologi digital. Diharapkan dengan metode ini dapat diciptakan metode pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menyenangkan, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan yang diperlukan untuk belajar Bahasa Inggris di era digital.

2. PERMASALAHAN MITRA

Setiap kegiatan pengabdian kepada masyarakat memerlukan kehadiran lembaga mitra sebagai wadah untuk mengimplementasikan kegiatannya. Keberadaan lembaga mitra tersebut menjadi strategis demi terwujudnya tujuan kegiatan pengabdian. Lembaga mitra memainkan peran penting dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengintegrasikannya ke dalam program

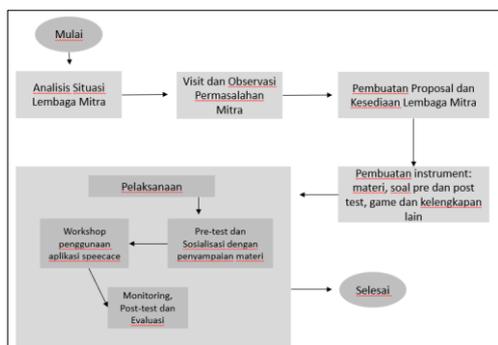
akademik, mendorong pengembangan prososial, spiritual, dan pribadi di kalangan mahasiswa. Kegiatan tersebut bukan hanya sekedar pemberian bantuan dan layanan cuma-cuma, namun mencakup berbagai bentuk yang dilakukan oleh berbagai komponen organisasi pendidikan tinggi, seperti dosen, laboratorium, departemen, dan pusat penelitian (Emilia, 2022).

Adapun lembaga mitra pada kegiatan proyek sosialisasi dan workshop aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri 2, yang beralamat di Jalan Kemakmuran No. 27 Kelurahan Sungai Pinang Dalam Kecamatan Sungai Pinang Kota Samarinda-Kalimantan Timur (Gazali, 2024).

Mitra SMA Negeri 2 Samarinda menghadapi beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris yang mempengaruhi efektivitas proses pendidikan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya akses terhadap sumber belajar digital yang memadai yang disebabkan minimnya literasi teknologi guru. Selain itu, keterbatasan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran modern menghambat integrasi teknologi dalam kelas. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang menyebabkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar-mengajar menjadi monoton yang berdampak pada motivasi belajar siswa cenderung menurun dan berimbas kepada penurunan kualitas lulusan yang dihasilkan. Solusi masalah ini diatasi dengan pengenalan teknologi dalam pembelajaran.

3. METODOLOGI

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian "Revolusi Belajar Bahasa Inggris dengan Teknologi Digital: Sosialisasi dan Workshop" dilakukan dalam beberapa tahapan seperti yang diilustrasikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur tahapan kegiatan

1. Analisis Situasi Lembaga Mitra

Analisis situasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian situasi dan kondisi khalayak sasaran. Analisis dilakukan secara daring melalui *whatsapp* kepada pihak pengelola lembaga mitra, yakni pihak SMA Negeri 2 Samarinda.

2. Visit dan Observasi Permasalahan Mitra

Kunjungan ke lembaga mitra dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang keadaan mitra dan observasi untuk memperoleh informasi lengkap dan mendalam sebelum menjalin kerja sama.

3. Pembuatan Proposal dan Kesiediaan Mitra

Pembuatan proposal dan kesiediaan mitra dalam pelaksanaan kegiatan adalah untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini. Tahap ini menghasilkan proposal yang disetujui dan penandatanganan Surat Pernyataan Kesiediaan dari lembaga mitra dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

4. Penyusunan Instrumen

Instrumen dibuat untuk kelengkapan kegiatan antara lain materi sosialisasi dan worksop, soal-soal dan games, lembar presensi dan evaluasi kegiatan. Materi dibuat untuk presentasi atau penyampaian informasi secara langsung yang dapat memudahkan pemahaman dan

memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam tahap pelatihan.

5. Pre-test dan Pemaparan Materi

Sebelum pemaparan materi, siswa-siswi peserta dari lembaga mitra akan diberikan test sederhana untuk menguji dan menentukan tingkatan awal kemampuan berbahasa Inggris mereka. Pre-Test akan dilakukan melalui Google-Form dengan tipe soal pilihan ganda dan isian singkat sebanyak 15 soal dengan durasi waktu 10 menit. Tahap pemaparan materi akan dilaksanakan pertama kali untuk memberi pemahaman dasar kepada peserta tentang teknologi perangkat lunak pembelajaran serta menjelaskan pentingnya Bahasa Inggris untuk menghadapi era modern. Pada tahap ini akan dilaksanakan juga sesi tanya jawab setelah pemaparan materi.

6. Pelatihan Aplikasi

Tahap pelatihan aplikasi akan dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil dengan anggota 5 orang. Masing-masing kelompok akan di dampingi dan dibimbing oleh anggota pelaksana hingga masing-masing dari anggota kelompok tersebut bisa menggunakan aplikasi pembelajaran secara mandiri.

7. Monitoring, Post-test dan Evaluasi

Post-test dilaksanakan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta dalam topik yang diajarkan. Post-test akan dilakukan dengan soal dan durasi waktu yang sama saat Pre-Test. Evaluasi melibatkan analisis menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan Google Form (jumlah & jenis soal & durasi). Tujuan dari evaluasi adalah untuk memahami keberhasilan kegiatan, mengidentifikasi bagian kegiatan yang memerlukan perbaikan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada tim penyelenggara untuk pengembangan di masa

mendatang. Monitoring kegiatan melibatkan pemantauan secara berkala terhadap jalannya kegiatan, termasuk masalah yang muncul dan kepatuhan terhadap jadwal yang sudah dibuat. Tim Monitoring dan evaluasi bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua aspek dari kegiatan berjalan sesuai rencana dan untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan saat kegiatan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan mengikuti alur tahapan sesuai dengan pedoman yang telah disusun. Mulai dari analisis situasi, kunjungan dan observasi ke lembaga mitra serta penyusunan berbagai kelengkapan acara. Seluruh tahapan direncanakan dan disusun secara seksama melalui beberapa kali pertemuan anggota tim, untuk membicarakan rencana dan persiapan kegiatan.

Setelah persiapan dianggap cukup, selanjutnya merupakan tahapan eksekusi kegiatan yang telah disusun. Kegiatan pelaksanaan sosialisasi dan workshop aplikasi *Speechace* ini dilakukan di SMA Negeri 2 Samarinda, beralamat di Jalan Kemakmuran No. 27, Sungai Pinang Dalam, Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, dengan kode pos 75117. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari dengan bobot 4 jam pelajaran (JPL). Dokumentasi kegiatan mulai dari tahap persiapan sampai dengan pelaksanaan diilustrasikan di Gambar 2. Adapun video pendek berisi rekaman kegiatan dapat dilihat melalui halaman <https://zenodo.org/records/13707809>.



(a)



(b)

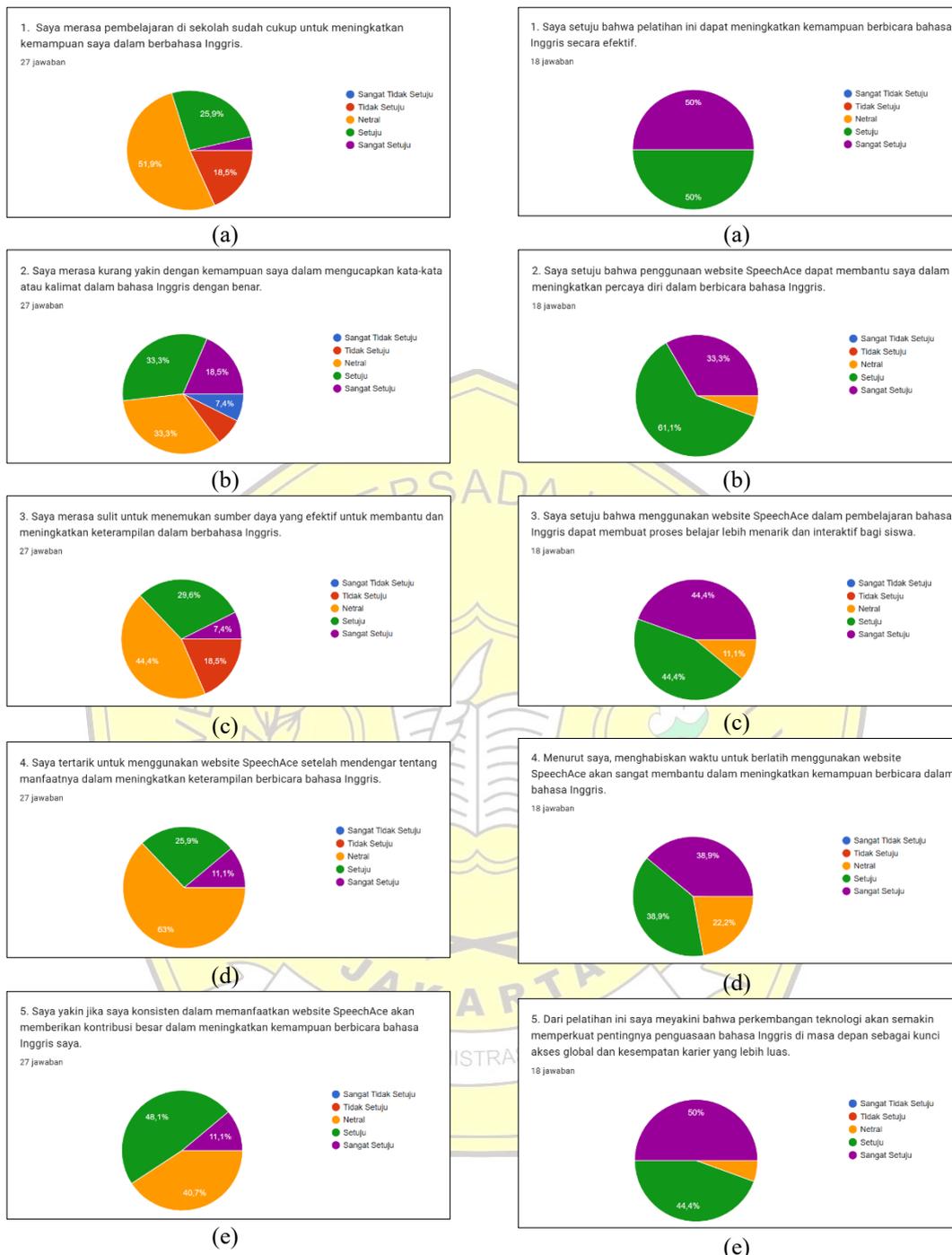


(c)

Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan PKM, (a) rapat persiapan anggota tim bersama pembimbing, (b) kegiatan pre-test (b) pemaparan materi sosialisasi dan workshop

Sesuai dengan hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan, bahwa pelatihan website *Speechace* di SMA Negeri 2 Samarinda menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pengucapan dan kefasihan berbahasa Inggris siswa. Peningkatan skor tes pengucapan dan kefasihan yang signifikan pada siswa yang mengikuti pelatihan, serta hasil perubahan persepsi yang positif berdasarkan hasil kuisioner evaluasi yang diisi oleh peserta. Hal ini menjadi bukti bahwa program pelaksanaan sosialisasi-workshop ini berhasil dalam menggugah semangat belajar peserta. Gambar 3 berikut mengilustrasikan persepsi peserta terhadap pembelajaran Bahasa Inggris sebelum pelatihan (pre-test).

Selanjutnya dievaluasi juga persepsi peserta melalui survey dengan kuisioner setelah acara workshop penggunaan aplikasi *Speechace*. Hasil tanggapan peserta divisualisasikan pada Gambar 4.



Gambar 3. Hasil evaluasi, persepsi peserta sebelum pelatihan, (a) pertanyaan 1, (b) pertanyaan 2, (c) pertanyaan 3, (d) pertanyaan 4, (e) pertanyaan 5.

Gambar 4. Hasil evaluasi, persepsi peserta setelah pelatihan, (a) pertanyaan 1, (b) pertanyaan 2, (c) pertanyaan 3, (d) pertanyaan 4, (e) pertanyaan 5.

Keberhasilan kegiatan diukur secara kualitatif berdasarkan perbedaan (*gap*) persepsi yang ditunjukkan antara Gambar 3 dan 4. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa secara kualitatif

persepsi peserta meningkat positif antara sebelum dan sesudah kegiatan. Hal tersebut sesuai dengan hasil positif dari penerapan *Speechace* pada pelatihan yang dilaksanakan oleh (Wariyati et al., 2020), (Aiello & Mongibello, 2019) dan (Spaulding & Breazeal, 2019).

Dengan demikian secara keseluruhan kegiatan bahwa website *Speechace* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pengucapan dan kefasihan berbahasa Inggris siswa SMA Negeri 2 Samarinda.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dan workshop aplikasi *Speechace* di SMA Negeri 2 Samarinda telah terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar siswa. Dengan adanya pelatihan ini, siswa menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam aspek pelatihan pengucapan dan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Penggunaan aplikasi *Speechace* memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik yang *real-time* dan mendetail tentang kemampuan pengucapan mereka, sehingga mereka dapat melakukan perbaikan secara langsung. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan di SMA Negeri 2 Samarinda. Video pendek berisi cuplikan rekaman kegiatan dapat diakses di halaman <https://zenodo.org/records/13707809>.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Teknik Universitas Mulawarman beserta seluruh jajaran atas dukungan pendanaan yang telah diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 2 Samarinda tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, F., Putra, G. M., Kamil, Z. A., Arifin, I., & Gifari, O. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Analisis Statistik Kuantitatif Pada Riset Eksperimen Dengan Metode Workshop. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(2).
<https://doi.org/10.30872/plakat.v4i2.8954>
- Aiello, J., & Mongibello, A. (2019). Supporting EFL learners with a virtual environment: A focus on l2 pronunciation. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 15(1).
<https://doi.org/10.20368/1971-8829/1444>
- Emilia, H. (2022). Bentuk dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3).
<https://doi.org/10.37567/pkm.v2i3.1127>
- Gazali, A. (2024). SMA Negeri 2 Samarinda. SMA Negeri 2 Samarinda.
<https://sman2samarinda.sch.id/wp/>
- Hardian Nor, R., & Agus, F. (2024). Upaya Peningkatan Kemudahan Transaksi dengan Penyuluhan Penggunaan Dompot Digital. *Media Abdimas*, 3(1), 92–100.
<https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i1.3781>
- Jiang, J., & Wang, H. H. (2021). Application intelligent search and recommendation system based on speech recognition technology. *International Journal of Speech Technology*, 24(1).
<https://doi.org/10.1007/s10772-020-09703-0>

- Karmakar, S., & Chatterjee, R. P. (2022). A relook on impact of digitization for education: An overview. In *Handbook of Research on Education Institutions, Skills, and Jobs in the Digital Era*.
<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5914-0.ch001>
- Kim, G., & Bae, J. (2020). A study into students' use of digital english learning strategies in tertiary education. *Teaching English with Technology*, 20(1).
- Liklikadze, T. (2023). Importance of Digital Technology in English Language Learning. *Enadakultura*.
<https://doi.org/10.52340/lac.2023.08.52>
- Octaberlina, L. R. (2023). Exploring the Use of Digital Technology in English Language Teaching: Strategies and Methods for Effective Implementation. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 7(1).
<https://doi.org/10.29240/ef.v7i1.6977>
- Spaulding, S., & Breazeal, C. (2019). Pronunciation-Based Child-Robot Game Interactions to Promote Literacy Skills. *ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction, 2019-March*.
<https://doi.org/10.1109/HRI.2019.8673296>
- Speechace. (2024). *Pronunciation & Fluency Assessment via Speech Recognition*. Speechace LLC, Seattle, WA, USA.
<https://www.speechace.com/>
- Wariyati, Sujarwo, & Arti Dwi Maulia. (2020). Pelatihan Aplikasi Speechace untuk Peningkatan Kefasihan Berbahasa Inggris pada Guru-Guru MTs Al Jami'iyatul Washliyah Dalu X A Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v4i2.515>
- Whig, V. (2022). How Technology Has Influenced English Language. *International Journal of English Learning & Teaching Skills*, 4(3).
<https://doi.org/10.15864/ijelts.4302>
- Xian, W. (2022). Speech Emotion Recognition Application for Education. *BCP Education & Psychology*, 7.
<https://doi.org/10.54691/bcpep.v7i.2691>