JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA
e-ISSN : 2987- 0135
Volume 4, No. 7, Tahun 2026
https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index

Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial di Desa Alebo

Siam[1], Uniadi Mangidi[2], Yulius Tandi Sapan[3], Halijah Koso[4], Nurul Atma[5], Fardan Rezkiawan Faida[6]

[1,2,3,4,5,6] *Universitas Halu Oleo, Indonesia*

Received : 2 September 2026, Revised : 13 September 2026, Published : 19 September 2026

Corresponding Author
Nama Penulis: Siam
E-mail: siam_m.edtesol@uho.ac,id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran bahasa Inggris di Desa Alebo. Program dikemas dalam "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial" yang melibatkan masyarakat, guru, siswa, dan remaja. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Program utama meliputi sosialisasi literasi digital dan media sosial kepada masyarakat, pelatihan pemanfaatan media digital dan kecerdasan buatan bagi guru, English for Kids, English Speaking Club, My English Diary, serta Mini English Festival. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, pembelajaran tatap muka, pembiasaan melalui media sosial, dan kompetisi. Kegiatan melibatkan 46 warga dalam sosialisasi masyarakat, 12 guru dalam pelatihan, dan 69 siswa dalam Mini English Festival. English Speaking Club melibatkan 13–18 peserta pada setiap pertemuan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai sarana literasi, pembelajaran interaktif, praktik bahasa, dan publikasi karya peserta. Keberlanjutan program memerlukan pendampingan, pemanfaatan media digital secara konsisten, serta kolaborasi antara pemerintah desa, sekolah, dan perguruan tinggi.

Kata kunci *- kecerdasan buatan, literasi digital, media sosial, pembelajaran bahasa Inggris, pengabdian kepada masyarakat*

Abstract

This community service program aimed to strengthen digital literacy and the use of technology as a support for English language learning in Alebo Village. The program was organized as an "English Language Week Based on Digital Media and Social Media" involving community members, teachers, students, and adolescents. The activities were implemented through preparation, implementation, and evaluation stages. The main programs included digital literacy and social media outreach for community members, training for teachers on digital media and artificial intelligence, English for Kids, English Speaking Club, My English Diary, and Mini English Festival. The methods included interactive lectures, discussions, demonstrations, hands-on practice, face-to-face learning, social-media-based practice, and competitions. The activities involved 46 community members in the public outreach session, 12 teachers in the teacher training, and 69 students in the Mini English Festival. English Speaking Club involved 13–18 participants in each meeting. The implementation indicates that digital media can function as a means of literacy development, interactive learning, language practice, and publication of participants' work. Program sustainability requires continued mentoring, consistent use of digital media, and collaboration among the village government, schools, and higher education institutions.

Keywords - *artificial intelligence, community service, digital literacy, english language learning, social media*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : *Siam, S., Mangidi, U., Sapan, Y. T., Koso, H., Atma, N., & Faida, F. R. (2026). Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial di Desa Alebo. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 4(7), 3869 - 3883. https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i7.5145*
Copyright *©2026 Siam Siam, Uniadi Mangidi, Yulius Tandi Sapan, Halijah Koso, Nurul Atma, Fardan Rezkiawan Faida*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi digital. Transformasi tersebut ditandai oleh pergeseran dari pola pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh kegiatan tatap muka dan interaksi di ruang kelas menuju pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Perkembangan ini mendorong integrasi teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk melalui penerapan pembelajaran daring, pembelajaran bauran (*blended learning*), dan pemanfaatan platform digital yang memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran secara lebih fleksibel dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu (Bond et al., 2021; Dhawan, 2020; Martin et al., 2020).Salah satu wujud perubahan tersebut adalah meningkatnya pemanfaatan media digital berbasis internet sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media digital, baik dalam bentuk platform yang secara khusus dirancang untuk tujuan pendidikan maupun media sosial yang dimanfaatkan sebagai sarana edukatif, semakin berperan dalam memperluas akses terhadap sumber belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam. (Zhao et al., 2021; Audrin & Audrin, 2022)

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan cukup pesat dalam konteks transformasi digital. Berbagai media digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui materi autentik, latihan interaktif, simulasi komunikasi, dan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia. Platform seperti *Wordwall* dapat digunakan untuk mengembangkan latihan kosakata secara interaktif, sedangkan perkembangan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* membuka peluang baru bagi peserta didik untuk memperoleh umpan balik dan melakukan latihan komunikasi secara mandiri. *ChatGPT*, misalnya, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung untuk melakukan simulasi percakapan dalam bahasa Inggris. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat memperluas variasi strategi pembelajaran, meskipun penggunaannya tetap memerlukan pendampingan dan evaluasi kritis dari guru. (Barrot, 2022; Soyoof et al., 2023; Lo et al., 2024)

Meskipun menawarkan berbagai peluang, pemanfaatan pembelajaran digital belum sepenuhnya dapat diakses dan dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh masyarakat. Keterbatasan informasi, ketersediaan fasilitas pendukung, pengalaman dalam menggunakan teknologi, dan kondisi geografis dapat memengaruhi tingkat pemanfaatan media digital. Berdasarkan observasi awal di beberapa sekolah di Desa Alebo, proses pembelajaran masih cenderung berorientasi pada pendekatan tradisional dan berpusat pada guru, sedangkan penggunaan media digital sebagai pendukung pembelajaran masih terbatas. Di sisi lain, masyarakat, guru, dan siswa telah mengenal berbagai media sosial, seperti Facebook, YouTube, dan WhatsApp, tetapi pemanfaatannya untuk tujuan pendidikan belum dilakukan secara optimal. (Audrin & Audrin, 2022; Vorobel et al., 2021)

Dalam konteks Desa Alebo, observasi awal pada beberapa sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berorientasi pada pendekatan tradisional dan penggunaan media digital sebagai pendukung pembelajaran masih terbatas. Masyarakat, guru, dan siswa telah mengenal Facebook, YouTube, dan WhatsApp, tetapi pemanfaatannya untuk tujuan pendidikan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara media digital yang telah dikenal peserta dan pemanfaatannya secara pedagogis.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan edukasi dan pendampingan kepada masyarakat, guru, siswa, dan remaja di Desa Alebo dalam memanfaatkan media digital, media sosial, dan teknologi berbasis AI secara lebih produktif dan bertanggung jawab. Kegiatan dikemas dalam program "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dan Media Sosial" yang memadukan literasi digital, pelatihan bagi guru, pembelajaran bahasa Inggris interaktif, pemanfaatan media sosial, serta kegiatan kompetitif. Program ini bertujuan untuk memperluas pemahaman masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi digital sekaligus menyediakan ruang pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik kelompok sasaran.

Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan media digital dan media sosial secara aman, kritis, produktif, dan bertanggung jawab; (2) memperkenalkan kepada guru berbagai alternatif media digital, media sosial, dan AI yang dapat digunakan secara selektif dalam pembelajaran; (3) menyediakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang interaktif dan komunikatif bagi siswa dan remaja; dan (4) membangun pengalaman praktik dan apresiasi melalui produksi konten serta kompetisi bahasa Inggris.

Atas dasar kondisi tersebut, terdapat kebutuhan untuk menghadirkan program yang menghubungkan literasi digital, pengembangan kapasitas guru, praktik bahasa Inggris, dan pemanfaatan media sosial dalam satu rangkaian kegiatan. Kegiatan "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial" dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui kombinasi sosialisasi, pelatihan, pembelajaran, praktik, publikasi, dan kompetisi. Keunikan pendekatan ini terletak pada penggabungan kelompok sasaran yang berbeda dalam satu ekosistem kegiatan sehingga literasi digital masyarakat, kesiapan guru, dan praktik bahasa peserta didik dapat saling mendukung.

Dibandingkan dengan program pengabdian sejenis, pendekatan dalam kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pelatihan guru atau pembelajaran bahasa Inggris siswa. Program lain menunjukkan fokus yang lebih spesifik, misalnya pelatihan literasi digital bagi guru sekolah dasar dan penguatan literasi bahasa Inggris berbasis media digital bagi siswa. Wajnah et al. (2026) melaksanakan pelatihan literasi digital bagi 60 guru di wilayah rural dengan desain pre-test dan post-test, sedangkan Nuroh dan Liansari (2026) melibatkan 23 guru bahasa Inggris sekolah dasar melalui pelatihan Canva, Wordwall, dan AI. Cahyati (2025) melaksanakan program literasi bahasa Inggris berbasis media digital kepada 40 siswa dan 3 guru. Sementara itu, Authar et al. (2025) mengembangkan pelatihan keterampilan bahasa Inggris dan literasi digital berbasis media sosial bagi komunitas lokal. Program Alebo berbeda pada tingkat integrasi kelompok sasaran dan rangkaian kegiatan, karena masyarakat, guru, siswa, dan remaja ditempatkan dalam satu ekosistem yang menghubungkan literasi digital, penguatan kapasitas guru, praktik bahasa, produksi konten, dan festival. Dengan demikian, kebaruan yang diklaim adalah kebaruan pendekatan dan konteks implementasi, bukan efektivitas kausal.

Perkembangan artificial intelligence (AI) memperluas kemungkinan tersebut. AI dapat membantu guru menyiapkan bahan ajar, latihan, dialog, dan bentuk asesmen awal, sedangkan bagi peserta didik teknologi tersebut dapat menjadi sarana latihan dan simulasi komunikasi. Namun, pemanfaatannya membutuhkan verifikasi isi, perhatian terhadap privasi, etika akademik, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Zhang & Aslan, 2021; Lo et al., 2024; Bhullar et al., 2024). Dengan pertimbangan tersebut, program di Desa Alebo menempatkan AI sebagai alat bantu, bukan pengganti guru atau proses belajar.

Di tingkat sekolah, keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada kesiapan guru. Kompetensi digital guru mencakup bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan memilih sumber, mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pedagogis, dan mempertimbangkan keamanan serta etika penggunaannya (Heine et al., 2023; Tzafilkou et al., 2023). Karena itu, kegiatan pengabdian tidak hanya diarahkan kepada siswa, tetapi juga kepada guru dan masyarakat. Pendekatan tersebut dimaksudkan agar teknologi tidak dipahami sebagai perangkat yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat.

Pada pembelajaran bahasa Inggris, media sosial dan lingkungan digital dapat menjadi ruang belajar informal. Barrot (2022) menunjukkan bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar bahasa ketika digunakan untuk interaksi, paparan bahasa, dan produksi bahasa. Soyoof et al. (2023) juga menempatkan informal digital learning of English sebagai area yang berkembang karena peserta didik dapat memperoleh pengalaman bahasa di luar pembelajaran formal. Hal tersebut relevan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dengan kondisi Desa Alebo karena masyarakat dan peserta didik telah mengenal media sosial, tetapi pemanfaatannya untuk tujuan pendidikan dan pengembangan keterampilan bahasa belum optimal.

Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya mengubah media yang digunakan, tetapi juga memengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi, berinteraksi, berlatih, dan menghasilkan karya. Dalam konteks pendidikan bahasa, lingkungan digital menyediakan akses terhadap materi autentik, kesempatan berlatih secara berulang, serta bentuk komunikasi yang lebih beragam. Kajian digital literacy menempatkan kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital sebagai bagian penting dari proses belajar pada lingkungan yang semakin terdigitalisasi (Audrin & Audrin, 2022). Dengan demikian, pengenalan teknologi dalam pembelajaran tidak cukup berhenti pada kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi perlu diarahkan pada penggunaan yang bermakna dan bertanggung jawab.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Alebo melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim menyusun materi sosialisasi dan pembelajaran, melakukan koordinasi dengan pemerintah desa dan pihak sekolah, serta menyiapkan media, perangkat, dan kebutuhan teknis untuk mendukung pelaksanaan program. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kelompok sasaran.

Tahap pelaksanaan terdiri atas tujuh program utama yang ditujukan kepada kelompok sasaran yang berbeda. Pelaksanaan berlangsung pada 11 Juli–4 Agustus 2026. Sosialisasi program dan literasi digital kepada masyarakat dilaksanakan pada 11 Juli 2026 dengan 46 warga; pelatihan guru dilaksanakan pada 15 Juli 2026 dengan 12 guru; English for Kids dilaksanakan pada 16–21 Juli 2026 dan 22–28 Juli 2026 di SDN 7 Konda dan MI Al-Islam Alebo; English Speaking Club dilaksanakan dalam empat pertemuan pada 18–19 Juli dan 1–2 Agustus 2026 dengan 13–18 peserta per pertemuan; My English Diary dilakukan pada setiap sesi pembelajaran; dan Mini English Festival dilaksanakan pada 3–4 Agustus 2026 dengan 69 siswa. Kriteria kelompok peserta mengikuti sasaran program, yaitu warga masyarakat, guru, siswa SD/MI, dan remaja. Metode yang digunakan disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik masing-masing kegiatan, meliputi ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, pembelajaran tatap muka, pembiasaan melalui media sosial, serta kompetisi.

Rincian program kerja dan metode pelaksanaan disajikan pada Tabel 1. Tabel tersebut menunjukkan keterkaitan antara setiap program dengan strategi pelaksanaan yang digunakan. Pemilihan metode dilakukan secara berbeda karena setiap kegiatan memiliki tujuan, sasaran, dan bentuk keterlibatan peserta yang tidak sama. Dengan demikian, pendekatan pelaksanaan disusun secara kontekstual untuk mendukung efektivitas masing-masing program.

Tabel 1. Program kerja dan metode pelaksanaan

No.	Program Kerja	Metode Pelaksanaan
1	Sosialisasi Program Kerja	Ceramah dan tatap muka langsung dalam forum pembukaan bersama warga dan aparat desa.
2	Sosialisasi Masyarakat: Literasi Digital dan Media Sosial	Ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, serta praktik langsung, termasuk simulasi pengaturan privasi akun dan pembuatan unggahan promosi.
3	Sosialisasi Guru: Media Digital, Media Sosial, dan AI	Ceramah interaktif, demonstrasi penggunaan aplikasi, studi kasus, serta workshop dan praktik penyusunan materi ajar berbantuan AI.
4	English for Kids	Pembelajaran tatap muka dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan melalui media visual digital serta permainan edukatif.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

5	English Speaking Club	Praktik percakapan, pengembangan kosakata, dan latihan spelling dalam kelompok kecil.
6	My English Diary	Pembiasaan melalui pembuatan dan publikasi konten pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk video pendek di media sosial.
7	Mini English Festival	Kompetisi Cerdas Cermat Bahasa Inggris dan Spelling Bee sebagai sarana evaluasi sekaligus apresiasi terhadap hasil belajar peserta.

Untuk menjaga keberlanjutan, tim juga mengidentifikasi bentuk tindak lanjut yang memungkinkan dilakukan oleh sekolah dan masyarakat, antara lain pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, pelaksanaan English Speaking Club, penggunaan konten video sebagai media latihan, serta kolaborasi lanjutan dengan pemerintah desa dan perguruan tinggi.

Evaluasi kegiatan bersifat formatif dan dilakukan melalui observasi terhadap keterlaksanaan kegiatan, kehadiran dan keterlibatan peserta, respons selama aktivitas, serta hambatan teknis maupun nonteknis. Karena kegiatan merupakan program pengabdian, evaluasi diarahkan terutama untuk melihat keterlaksanaan dan pengalaman peserta, bukan untuk mengklaim perubahan kemampuan melalui uji statistik. Pendekatan ini menjaga agar interpretasi hasil tetap sesuai dengan data yang tersedia.

Data evaluasi yang digunakan dalam artikel ini berasal dari observasi selama kegiatan, catatan kehadiran, keterlibatan peserta, respons terhadap aktivitas, serta identifikasi hambatan teknis dan nonteknis. Evaluasi dilakukan oleh tim pelaksana selama dan setelah kegiatan untuk menilai keterlaksanaan setiap program dan menentukan penyesuaian kegiatan berikutnya. Karena tidak tersedia instrumen tes kemampuan awal dan akhir, hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif dan tidak digunakan untuk menghitung peningkatan kompetensi. Indikator keterlaksanaan yang digunakan adalah terlaksananya aktivitas sesuai rancangan, keterlibatan peserta dalam aktivitas yang ditugaskan, serta tersedianya luaran kegiatan seperti praktik bahasa, video pendek, dan hasil kompetisi.

Pada tahap pelaksanaan, prinsip utama yang digunakan adalah learning by doing. Peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga melakukan praktik, menjawab pertanyaan, mencoba aplikasi, melakukan percakapan, membuat rekaman, dan mengikuti kompetisi. Variasi metode tersebut sejalan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi digital dan pembelajaran bahasa yang menuntut keterlibatan aktif peserta (Bragg et al., 2021).

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pemerintah desa dan sekolah, menyusun materi, menentukan jadwal, serta menyiapkan media dan perangkat yang diperlukan. Materi untuk masyarakat menekankan literasi digital, jejak digital, verifikasi informasi, dan penggunaan media sosial secara produktif. Materi guru mencakup media digital, media sosial, AI, dan praktik penggunaan aplikasi. Materi siswa dan remaja disusun dalam bentuk kegiatan bahasa Inggris yang komunikatif dan bertahap.

Kelompok sasaran ditentukan berdasarkan kebutuhan program, yaitu masyarakat umum, guru, siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, serta remaja. Pemilihan sasaran mengikuti karakter kegiatan. Sosialisasi literasi digital diarahkan kepada warga, pelatihan teknologi diarahkan kepada guru, sedangkan pembelajaran bahasa dan klub percakapan diarahkan kepada siswa dan remaja. Dengan pembagian ini, materi dan metode dapat disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan bentuk keterlibatan masing-masing kelompok.

Setelah setiap kegiatan dilaksanakan, tim melakukan evaluasi untuk mengidentifikasi tingkat keterlaksanaan program, respons peserta, hambatan yang muncul, dan alternatif solusi yang dapat diterapkan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan observasi selama kegiatan, keterlibatan peserta, serta koordinasi dengan pihak terkait. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian terhadap pelaksanaan kegiatan berikutnya

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial" di Desa Alebo secara umum berlangsung sesuai dengan rancangan kegiatan. Tujuh program utama berhasil dilaksanakan, meliputi sosialisasi literasi digital dan pemanfaatan media sosial kepada masyarakat, pelatihan pemanfaatan media digital dan AI bagi guru, English for Kids, English Speaking Club, My English Diary, dan Mini English Festival. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan keterlibatan berbagai kelompok sasaran, termasuk masyarakat, guru, siswa, dan remaja.

Kegiatan diawali dengan sosialisasi program kerja dan literasi digital kepada masyarakat Desa Alebo pada 11 Juli 2026 yang diikuti oleh 46 warga. Kegiatan ini berfungsi sebagai tahap awal untuk memperkenalkan keseluruhan program sekaligus membangun pemahaman mengenai pentingnya literasi digital. Materi menekankan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi secara kritis, aman, efektif, dan bertanggung jawab.

Materi yang disampaikan kepada masyarakat mencakup pemahaman mengenai jejak digital, identifikasi informasi palsu, prinsip verifikasi informasi, perlindungan data pribadi, dan pemanfaatan media sosial secara produktif. Peserta diberikan penjelasan bahwa aktivitas seperti mengunggah foto dan video, memberikan komentar, membagikan informasi, serta memasukkan data pribadi dapat meninggalkan rekam digital. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu disertai dengan pertimbangan terhadap dampak dan risiko yang mungkin muncul. Peserta juga diperkenalkan pada prinsip "saring sebelum sharing" sebagai langkah sederhana untuk mengurangi penyebaran informasi yang belum dapat diverifikasi.

Selain membahas keamanan dan etika digital, kegiatan juga memperkenalkan potensi media sosial sebagai sarana produktif dan pemberdayaan ekonomi. Peserta memperoleh penjelasan mengenai penggunaan foto, video, deskripsi produk, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar dalam pembuatan konten promosi. Masyarakat juga diperkenalkan pada pemanfaatan AI sebagai alat bantu untuk memperoleh ide promosi, menyusun deskripsi produk, dan mencari informasi yang relevan dengan aktivitas ekonomi dan pertanian.



Gambar 1. Pemaparan Materi sosialisasi pemanfaatan Literasi Digital

Kegiatan berikutnya berupa sosialisasi dan pelatihan bagi 12 guru mengenai pemanfaatan media digital, media sosial, dan AI dalam pembelajaran. Materi menekankan perubahan peran guru dalam lingkungan pembelajaran digital, yaitu sebagai fasilitator yang mampu memilih dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

memanfaatkan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Guru diperkenalkan pada berbagai platform, seperti Canva, Wordwall, Quizizz, Kahoot!, Google Forms, YouTube, TikTok, Instagram, WhatsApp, dan Facebook. Platform tersebut diposisikan sebagai alternatif media yang dapat digunakan secara selektif berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik.

Pelatihan juga membahas pemanfaatan AI untuk mendukung persiapan pembelajaran, misalnya dalam penyusunan modul ajar, lembar kerja, bahan bacaan, dialog, latihan, soal, dan rubrik penilaian. Meskipun demikian, AI tidak diposisikan sebagai pengganti peran guru. Setiap hasil yang dihasilkan melalui teknologi AI tetap memerlukan pemeriksaan, verifikasi, dan penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran. Aspek etika digital, perlindungan data pribadi, hak cipta, dan pencegahan plagiarisme juga menjadi bagian dari materi pelatihan. Untuk memperkuat pemahaman praktis, peserta mengikuti simulasi penggunaan Kahoot! sebagai salah satu contoh media pembelajaran interaktif. (Zhang & Aslan, 2021; Bhullar et al., 2024)



Gambar 2. Pemaparan Materi Sosialisasi ke Guru SDN 7 Konda, Teknologi Pembelajaran

Program English for Kids dilaksanakan secara bertahap di SDN 7 Konda dan MI Al-Islam Alebo. Kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris melalui pendekatan interaktif dengan memanfaatkan media visual digital, permainan edukatif, latihan komunikasi sederhana, dan aktivitas yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Materi diselaraskan dengan pembelajaran formal sehingga kegiatan berfungsi sebagai penguatan terhadap materi yang telah dipelajari di sekolah.

Materi untuk peserta usia dan tingkat kemampuan yang berbeda mencakup ungkapan like dan don't like, penggunaan kata kerja, kosakata mengenai rasa makanan, serta bentuk kata kerja lampau. Peserta tidak hanya diperkenalkan pada kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menggunakan materi tersebut dalam konteks komunikasi sederhana melalui kegiatan Look and Say, tanya jawab berpasangan, aktivitas menyimak, mencocokkan gambar dengan kata, dan permainan edukatif. Pendekatan tersebut mendorong keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 3 . Kegiatan English for Kids

English Speaking Club dilaksanakan sebagai ruang belajar tambahan bagi anak-anak dan remaja melalui empat kali pertemuan. Jumlah peserta berkisar antara 13 hingga 18 orang pada setiap pertemuan. Materi disusun secara bertahap, meliputi English Spelling, Introduction, Parts of the Body, dan Numbers. Pelaksanaan kegiatan menekankan keterlibatan aktif melalui praktik, permainan interaktif, dan pemberian apresiasi terhadap partisipasi peserta. Kegiatan ini menyediakan lingkungan belajar yang lebih informal dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menggunakan bahasa Inggris di luar konteks pembelajaran formal.



Gambar 4. Peserta English Speaking Club

Program My English Diary mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan pemanfaatan media sosial. Setelah mengikuti sesi English for Kids atau English Speaking Club, beberapa peserta diminta untuk mempraktikkan kembali kosakata atau ungkapan yang telah dipelajari di depan kamera. Rekaman tersebut kemudian dikemas sebagai video pendek dan dipublikasikan melalui akun Instagram kegiatan. Pemanfaatan media sosial dalam kegiatan ini berfungsi sebagai sarana dokumentasi, publikasi, dan penguatan pembelajaran melalui pengulangan serta praktik penggunaan bahasa.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 5. Konten My English Diary

Program My English Diary juga memberikan pengalaman kepada peserta untuk berbicara di depan kamera. Kegiatan tersebut dapat mendukung keberanian peserta dalam menggunakan bahasa Inggris, meskipun tingkat kesiapan peserta berbeda-beda. Sebagian peserta masih menunjukkan keraguan atau rasa malu untuk tampil. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan kenyamanan, kesiapan, dan karakteristik peserta.

Kegiatan puncak berupa Mini English Festival dilaksanakan pada 3–4 Agustus 2026 di Balai Desa Alebo. Festival ini dirancang sebagai ruang evaluasi dan apresiasi terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilaksanakan. Dua cabang perlombaan yang diselenggarakan adalah Cerdas Cermat Bahasa Inggris dan Spelling Bee. Lomba Cerdas Cermat diikuti oleh 42 siswa yang tergabung dalam 14 tim, sedangkan Spelling Bee diikuti oleh 27 peserta. Dengan demikian, total peserta dalam kegiatan festival mencapai 69 siswa.



Gambar 6. Kegiatan Mini English Festival

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Cerdas Cermat Bahasa Inggris memberikan kesempatan kepada peserta untuk menguji pemahaman terhadap materi melalui sistem tanya jawab, sedangkan Spelling Bee berfokus pada kemampuan mengeja kata dalam bahasa Inggris. Selain berfungsi sebagai bentuk evaluasi, kedua perlombaan juga memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas kompetitif yang bersifat edukatif. Peserta dilibatkan dalam aktivitas yang menuntut kemampuan bekerja sama, mengambil keputusan, berpikir cepat, dan menjawab pertanyaan di hadapan peserta lain.

Secara lebih rinci, materi yang diberikan pada setiap program dirancang berdasarkan karakteristik dan kebutuhan kelompok sasaran. Materi untuk masyarakat menekankan literasi digital dan pemanfaatan media sosial secara produktif, sedangkan materi untuk guru berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pada kelompok siswa dan remaja, kegiatan diarahkan pada pengembangan pengalaman belajar bahasa Inggris melalui aktivitas yang bersifat interaktif, komunikatif, dan kompetitif. Rincian topik kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Topik dan materi kegiatan

Kegiatan	**Subtopik/Materi**
Sosialisasi kepada Masyarakat: Literasi Digital dan Media Sosial	1. Literasi digital 2. Jejak digital 3. Hoaks dan cara verifikasi informasi 4. Pemanfaatan media sosial secara produktif
Sosialisasi Guru: Pemanfaatan Media Digital, Media Sosial, dan AI	1. Transformasi pembelajaran di era digital 2. Pemanfaatan media digital 3. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran 4. Etika dan tantangan penggunaan teknologi 5. Praktik penggunaan Kahoot!
English for Kids	1. Like dan Don't Like 2. Kata kerja 3. Kosakata tentang rasa makanan 4. Kata kerja bentuk lampau
English Speaking Club	1. English Spelling 2. Introduction 3. Parts of the Body 4. Numbers
My English Diary	Praktik dan publikasi kosakata atau ungkapan bahasa Inggris yang telah dipelajari melalui video pendek di media sosial.
Mini English Festival	1. Cerdas Cermat Bahasa Inggris 2. Spelling Bee

Tabel 2 menunjukkan bahwa setiap kegiatan memiliki fokus materi yang berbeda, tetapi seluruhnya berada dalam kerangka pemanfaatan teknologi digital dan penguatan pembelajaran bahasa Inggris. Variasi materi memungkinkan kelompok sasaran memperoleh pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu, penyusunan materi secara bertahap membantu menghubungkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan dengan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang dilaksanakan pada tahap berikutnya.

Partisipasi peserta menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keterlaksanaan program. Kegiatan yang dilaksanakan melibatkan masyarakat, guru, siswa, dan remaja dengan bentuk partisipasi yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing program. Tabel 3 menyajikan ringkasan waktu pelaksanaan, lokasi, dan kelompok peserta pada setiap kegiatan. Data tersebut

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

menunjukkan bahwa program dilaksanakan secara bertahap pada beberapa lokasi dan menjangkau kelompok sasaran yang beragam.

Tabel 3. Pelaksanaan kegiatan dan partisipasi peserta

No.	Program Kerja	Waktu Pelaksanaan	Lokasi	Peserta/Kehadiran
1	Sosialisasi Program Kerja	11 Juli 2026	Desa Alebo	46 warga
2	Sosialisasi Masyarakat: Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Sosial	11 Juli 2026	Desa Alebo	46 warga
3	Sosialisasi Guru: Pemanfaatan Media Digital, Media Sosial, dan AI	15 Juli 2026	SDN 7 Alebo	12 guru
4	English for Kids (Elementary Students)	16–21 Juli 2026 dan 22–28 Juli 2026	SDN 7 Konda dan MI Al-Islam Alebo	Siswa SD/MI
5	English Speaking Club	18–19 Juli 2026 dan 1–2 Agustus 2026 (4 pertemuan)	Desa Alebo	Remaja peserta klub (13–18 peserta per pertemuan)
6	My English Diary	Dilaksanakan pada setiap sesi pembelajaran	SDN 7 Konda, MI Al-Islam Alebo, dan Desa Alebo	Siswa dan remaja peserta kegiatan
7	Mini English Festival	3–4 Agustus 2026	Desa Alebo	Cerdas Cermat: 42 peserta (14 tim); Spelling Bee: 27 peserta

Berdasarkan Tabel 3, keterlibatan peserta dapat didokumentasikan melalui jumlah kehadiran pada kegiatan yang memiliki pencatatan langsung. Sosialisasi masyarakat diikuti oleh 46 warga, pelatihan guru melibatkan 12 guru, English Speaking Club mencatat 13–18 peserta pada setiap pertemuan, dan Mini English Festival melibatkan 69 siswa. Angka tersebut menunjukkan jangkauan program pada beberapa kelompok sasaran dan keterlaksanaan kegiatan, partisipasi, bentuk pengalaman belajar, dan luaran yang dihasilkan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan literasi digital dan pembelajaran bahasa Inggris dapat dilaksanakan melalui pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik kelompok sasaran. Keterlibatan masyarakat, pihak sekolah, guru, siswa, dan remaja menjadi faktor pendukung utama dalam pelaksanaan kegiatan. Hasil observasi setelah kegiatan menunjukan bahwa media digital digunakan dalam beberapa fungsi yang berbeda, yaitu sebagai pendukung pembelajaran, sarana praktik bahasa, media produksi konten, dan sarana publikasi. Pada My English Diary, misalnya, peserta mempraktikkan kosakata atau ungkapan di depan kamera dan hasilnya dikemas menjadi video pendek. Pelatihan guru juga memberikan pengalaman praktik penggunaan beberapa aplikasi. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas digital, perbedaan jadwal sekolah, dan aktivitas ekonomi masyarakat merupakan beberapa kondisi yang perlu dipertimbangkan dalam pengelolaan kegiatan. Oleh karena itu, fleksibilitas dalam penjadwalan dan penyesuaian metode pelaksanaan menjadi penting untuk menjaga keterlaksanaan program.

Untuk pengembangan berikutnya, evaluasi dapat diperkuat dengan instrumen pre-test dan post-test, rubrik keterampilan berbicara, dokumentasi produk peserta, dan survei kepuasan sehingga

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

perubahan hasil belajar dapat didokumentasikan lebih sistematis. Pengembangan tersebut akan membantu mengubah bukti keterlaksanaan menjadi bukti dampak yang lebih kuat.

Kendala dan Implikasi

Jika dibandingkan dengan program sejenis, hasil kegiatan Alebo memperlihatkan pola yang sejalan dalam penggunaan pelatihan praktis dan media digital, tetapi memiliki cakupan sasaran yang lebih berlapis. Wajnah et al. (2026) menunjukkan bahwa pelatihan digital yang disertai mentoring dan pengukuran pre-test/post-test dapat menghasilkan bukti perubahan kompetensi yang lebih kuat; desain tersebut belum diterapkan dalam kegiatan Alebo. Nuroh dan Liansari (2026) menekankan praktik penggunaan Canva, Wordwall, dan AI untuk guru bahasa Inggris, sedangkan Cahyati (2025) menggabungkan demonstrasi, praktik, dan diskusi untuk literasi bahasa Inggris berbasis media digital. Authar et al. (2025) menggunakan pelatihan berbasis media sosial untuk menghubungkan keterampilan bahasa Inggris dan literasi digital komunitas. Dibandingkan pendekatan tersebut, program Alebo mengintegrasikan empat lapisan sasaran—masyarakat, guru, siswa, dan remaja—dalam satu rangkaian dari literasi digital, pelatihan guru, praktik bahasa, produksi konten, hingga festival. Perbandingan ini memperkuat kebaruan pendekatan, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa penelitian berikutnya perlu menggunakan indikator hasil yang lebih terukur agar efektivitas model dapat dibandingkan secara empiris.

Dari sisi literatur, kegiatan ini memperkuat penerapan prinsip digital literacy, teacher digital competence, informal digital language learning, dan social-media-supported language learning pada konteks masyarakat desa. Kebaruan program lebih tepat dipahami sebagai kebaruan pendekatan dan konteks implementasi, bukan sebagai klaim efektivitas kausal, karena evaluasi belum menggunakan desain eksperimental.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada integrasi beberapa lapisan intervensi dalam satu rangkaian program: literasi digital untuk masyarakat, penguatan kompetensi digital bagi guru, pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa dan remaja, produksi konten melalui media sosial, dan evaluasi berbasis festival. Pendekatan tersebut membuat kegiatan tidak berdiri sebagai pelatihan aplikasi atau kursus bahasa yang terpisah, tetapi sebagai ekosistem pembelajaran yang menghubungkan sekolah, masyarakat, pemerintah desa, dan perguruan tinggi.

Kontribusi dan Kebaruan Program

Kompetisi juga memiliki fungsi apresiatif. Peserta dapat melihat hasil belajar sebagai sesuatu yang dapat ditampilkan dan dihargai. Namun, kegiatan ini belum menggunakan instrumen pre-test dan post-test sehingga peningkatan kemampuan bahasa tidak dapat dinyatakan dalam besaran kuantitatif. Kesimpulan hasil karena itu dibatasi pada keterlaksanaan program, partisipasi, bentuk pengalaman belajar, dan potensi keberlanjutan.

Mini English Festival melibatkan 42 siswa dalam 14 tim Cerdas Cermat Bahasa Inggris dan 27 peserta Spelling Bee. Kegiatan kompetitif memberikan bentuk evaluasi yang berbeda dari pembelajaran rutin. Cerdas Cermat menekankan pemahaman dan respons cepat dalam kerja tim, sedangkan Spelling Bee menekankan ketepatan mengeja. Keduanya memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi yang menuntut konsentrasi, keberanian, dan interaksi.

Kompetisi sebagai Evaluasi dan Apresiasi

Namun, tidak semua peserta langsung nyaman tampil di depan kamera. Sebagian peserta masih menunjukkan keraguan atau rasa malu. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi tidak otomatis menghasilkan keberanian berkomunikasi. Dukungan pendamping, kesempatan latihan bertahap, dan suasana yang aman tetap diperlukan. Integrasi media sosial sebaiknya dilakukan secara bertahap dan memperhatikan kesiapan peserta.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

My English Diary mengubah latihan bahasa dari aktivitas yang hanya terjadi di ruang belajar menjadi aktivitas produksi konten. Peserta mempraktikkan kosakata atau ungkapan di depan kamera dan hasilnya dikemas menjadi video pendek. Aktivitas tersebut memiliki fungsi penguatan bahasa melalui pengulangan sekaligus memberikan pengalaman komunikasi melalui media digital. Literatur tentang social media language learning menunjukkan bahwa media sosial dapat menyediakan lingkungan untuk paparan, interaksi, dan produksi bahasa (Barrot, 2022).

Media Sosial sebagai Ruang Praktik dan Publikasi

English Speaking Club memperluas kesempatan tersebut melalui empat kali pertemuan dengan 13–18 peserta pada setiap pertemuan. Materi spelling, introduction, parts of the body, dan numbers memberikan dasar untuk penggunaan bahasa secara lisan. Lingkungan klub yang lebih informal memberikan kesempatan tambahan untuk menggunakan bahasa Inggris di luar pembelajaran formal. Hal ini relevan dengan konsep informal digital learning of English yang menempatkan aktivitas di luar kelas sebagai bagian dari pengalaman belajar bahasa (Soyoof et al., 2023).

English for Kids menunjukkan upaya menghubungkan materi bahasa Inggris dengan aktivitas yang konkret dan interaktif. Penggunaan gambar, permainan, tanya jawab, kegiatan menyimak, dan praktik sederhana memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan bahasa dalam konteks yang lebih bermakna. Materi like and don't like, kata kerja, kosakata rasa makanan, dan bentuk lampau disajikan melalui aktivitas yang disesuaikan dengan tingkat peserta. Media digital dalam kegiatan ini berfungsi sebagai pendukung aktivitas belajar, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif

Penggunaan AI menjadi salah satu aspek penting dalam pelatihan. Guru diperkenalkan pada kemungkinan penggunaan AI untuk menghasilkan ide, menyusun bahan ajar awal, membuat dialog, latihan, dan rubrik. Namun, hasil AI tetap harus diperiksa dan disesuaikan. Sikap tersebut konsisten dengan literatur yang menempatkan AI sebagai teknologi pendukung yang membutuhkan literasi, evaluasi kritis, dan pertimbangan etis (Zhang & Aslan, 2021; Lo et al., 2024; Bhullar et al., 2024).

Pelatihan yang diikuti 12 guru memperlihatkan bahwa pengembangan kapasitas pendidik merupakan komponen penting dalam integrasi teknologi. Pengenalan terhadap Canva, Wordwall, Quizizz, Kahoot!, Google Forms, YouTube, TikTok, Instagram, WhatsApp, dan Facebook tidak dimaksudkan agar seluruh aplikasi digunakan sekaligus. Guru diarahkan untuk mempertimbangkan kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi fasilitas. Pendekatan selektif tersebut penting karena kompetensi digital guru bukan sekadar kemampuan teknis menggunakan aplikasi, melainkan kemampuan pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi secara bermakna (Heine et al., 2023).

Penguatan Kapasitas Guru dalam Ekosistem Digital

Penguatan literasi digital juga memiliki hubungan dengan pemberdayaan masyarakat. Ketika media sosial dipahami sebagai sarana untuk membuat dan menyebarkan informasi, platform tersebut dapat digunakan untuk memperkenalkan produk, mendokumentasikan kegiatan, dan membangun komunikasi. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada unsur sederhana pembuatan konten promosi seperti foto, video, deskripsi, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar. Kegiatan ini belum mengukur dampak ekonomi secara kuantitatif, sehingga hasilnya tidak dapat diinterpretasikan sebagai peningkatan pendapatan; kontribusinya lebih tepat dipahami sebagai pengenalan alternatif pemanfaatan media sosial yang produktif.

Hasil sosialisasi kepada 46 warga menunjukkan bahwa literasi digital perlu ditempatkan sebagai bagian awal sebelum masyarakat diarahkan pada penggunaan teknologi untuk tujuan yang lebih produktif. Materi tentang jejak digital, verifikasi informasi, perlindungan data pribadi, dan etika penggunaan media sosial memberikan kerangka dasar agar peserta tidak hanya menjadi pengguna

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

teknologi, tetapi juga mampu mempertimbangkan konsekuensi dari aktivitas digital. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa kompetensi digital mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan menggunakan teknologi secara tepat dalam konteks tertentu (Audrin & Audrin, 2022; Zhao et al., 2021).

Literasi Digital sebagai Dasar Pemanfaatan Teknologi

Keberlanjutan program memerlukan tindak lanjut melalui pemanfaatan media digital secara konsisten oleh guru dan peserta didik, pelaksanaan kegiatan English Speaking Club secara berkala, serta pengembangan kolaborasi antara pemerintah desa, sekolah, dan perguruan tinggi. Dengan adanya tindak lanjut tersebut, kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang lebih berkelanjutan bagi pengembangan literasi digital dan pembelajaran bahasa Inggris di Desa Alebo.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial" di Desa Alebo terlaksana pada 11 Juli–4 Agustus 2026 melalui tujuh program yang melibatkan masyarakat, guru, siswa, dan remaja. Jangkauan peserta yang terdokumentasi meliputi 46 warga, 12 guru, 13–18 peserta pada setiap pertemuan English Speaking Club, dan 69 siswa pada Mini English Festival. Luaran kegiatan mencakup praktik literasi digital, praktik bahasa Inggris, video pendek melalui My English Diary, serta kegiatan kompetitif berupa Cerdas Cermat dan Spelling Bee.

Berdasarkan bukti yang tersedia, capaian program dibatasi pada keterlaksanaan, jangkauan peserta, bentuk luaran, dan pengalaman peserta selama kegiatan. Tidak tersedia data pre-test dan post-test sehingga program ini tidak dapat digunakan untuk menyatakan peningkatan kompetensi bahasa Inggris atau literasi digital secara kuantitatif. Secara praktis, model bertahap yang menghubungkan literasi digital, penguatan kapasitas guru, praktik bahasa, produksi konten, dan apresiasi berpotensi direplikasi dengan penyesuaian terhadap usia peserta, fasilitas, akses internet, jadwal, dan kebutuhan lokal. Keberlanjutan memerlukan pendampingan sekolah, dukungan pemerintah desa, serta kolaborasi berkala dengan perguruan tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Desa Alebo, pihak sekolah, guru, siswa, remaja, masyarakat Desa Alebo, serta semua pihak yang mendukung pelaksanaan "Pekan Bahasa Inggris Berbasis Media Digital dan Media Sosial".

DAFTAR PUSTAKA

Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education: A systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 27, 7395–7419. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5

Authar, N., Reizano, Tiyas, Pujo, Djuwari, Ahmadah, N. H., Putri, T. A., & Arya Putri, N. M. A. (2025). Pengembangan keterampilan bahasa Inggris dan literasi digital bagi komunitas lokal melalui pelatihan berbasis media sosial. *BARAKTI: Journal of Community Service*, 3(2). https://doi.org/10.62394/barakati.v3i2.180

Barrot, J. S. (2022). Social media as a language learning environment: A systematic review of the literature (2008–2019). *Computer Assisted Language Learning*, 35(9), 2534–2562. https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1883673

Bhullar, P. S., Joshi, M., & Chugh, R. (2024). ChatGPT in higher education: A synthesis of the literature and a future research agenda. *Education and Information Technologies*, 29, 21501–21522. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12723-x

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, Article 50. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Bragg, L. A., Walsh, C., & Heyeres, M. (2021). Successful design and delivery of online professional development for teachers: A systematic review of the literature. *Computers & Education*, 166, Article 104158. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104158

Cahyati, S. S. (2025). Peningkatan literasi bahasa Inggris melalui pemanfaatan media digital bagi siswa SMAN 1 Kajen, Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, 11(2). https://doi.org/10.37058/jsppm.v11i2.17291

Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems,* 49(1), 5–22. https://doi.org/10.1177/0047239520934018

Heine, S., Krepf, M., & König, J. (2023). Digital resources as an aspect of teacher professional digital competence: One term, different definitions – A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28, 3711–3738. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11321-z

Lo, C. K., Yu, P. L. H., Xu, S., Ng, D. T. K., & Jong, M. S. Y. (2024). Exploring the application of ChatGPT in ESL/EFL education and related research issues: A systematic review of empirical studies. *Smart Learning Environments,* 11, Article 50. https://doi.org/10.1186/s40561-024-00342-5

Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers & Education,* 159, Article 104009. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009

Nuroh, E. Z., & Liansari, V. (2026). Child-friendly digital literacy media training for English learning in elementary schools. *Journal of Social Community Services*, 3(1), 107–113. https://doi.org/10.61796/jscs.v3i1.445

Soyoof, A., Reynolds, B. L., Vazquez-Calvo, B., & McLay, K. (2023). Informal digital learning of English (IDLE): A scoping review of what has been done and a look towards what is to come. *Computer Assisted Language Learning,* 36(4), 608–640. https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1936562

Syakur, A. (2024). Literasi digital dasar untuk guru dan siswa di Desa Krembung Kidul dan Desa Jabon, Kecamatan Krembung, *Sidoarjo. Jurnal PADI (Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia)*, 7(2). https://doi.org/10.51836/jpadi.v7i2.893

Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2023). Assessing teachers' digital competence in primary and secondary education: Applying a new instrument to integrate pedagogical and professional elements for digital education. *Education and Information Technologies*, 28, 16017–16040. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11848-9

Vorobel, O., Voorhees, T. T., & Gokcora, D. (2021). Language learners' digital literacies: Focus on students' information literacy and reading practices online. Journal of Computer Assisted Learning, 37, 1127–1140. https://doi.org/10.1111/jcal.12550

Wajnah, W., Hasbullah, B., Suwarma, D. M., Latar, I. M., & Yasriuddin, Y. (2026). Empowering rural teachers through digital literacy training: A community service initiative to bridge the technological gap in elementary schools. *International Journal of Community Service,* 5(1), 369–384. https://doi.org/10.55299/ijcs.v5i1.1106

Yappi, S. N. (2026). Program English for Daily Life untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris remaja di Desa Wonorejo dan Kebonagung, Kecamatan Tanggulangin, Sidoarjo. *Jurnal PADI (Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia),* 6(1). https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.862

Zhang, K., & Aslan, A. B. (2021). AI technologies for education: Recent research and future directions. *Computers and Education: Artificial Intelligence,* 2, Article 100025. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100025

Zhang, Z., & Yang, R. (2025). Personalised language learning through technology: Examining how digital literacy shapes proficiency and communication strategies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(4), Article e70069. https://doi.org/10.1111/jcal.70069

Zhao, Y., Pinto Llorente, A. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, Article 104212. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license