

“Digital Shore English”:Penguatan Literasi Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran di Sekolah Pesisir

Intan Hamzah ^{1*}, Dyah Aminatun ², Ridwan Mahendra ³, Afrianto ⁴,
Khairani Putri Salsya ⁵, Alvi Raihan Utami ⁶, Selvi Septiani ⁷,
Candra Irawan ⁸

¹⁻⁸ Universitas Teknokrat Indonesia

* intan.hamzah@teknokrat.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung, Tanggamus, Lampung. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami teks sederhana, menyusun kalimat, serta mengekspresikan ide secara lisan dalam Bahasa Inggris, serta masih terbatasnya pemanfaatan pembelajaran digital oleh guru. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Inggris sekaligus kompetensi digital guru dan siswa melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, seperti Canva, Quizziz, Steve.AI, dan ChatGPT. Metode pelaksanaan mencakup workshop, pelatihan intensif, pendampingan, evaluasi, serta pembentukan komunitas belajar untuk keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam merancang media ajar digital yang interaktif, serta meningkatnya partisipasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. Dampak nyata dari program ini adalah terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21, sekaligus memperkuat literasi digital di wilayah pesisir.

Kata Kunci: *Digital Shore English, literasi Bahasa Inggris, sekolah pesisir, kecerdasan buatan, pembelajaran digital*

Pendahuluan

"Ilmu tanpa amal bagaikan pohon tak berbuah." Pepatah ini menggambarkan pentingnya tidak hanya mengetahui sesuatu, tetapi juga mengaplikasikannya. Dalam konteks pendidikan, penguasaan Bahasa Inggris bukan sekadar hafalan kosakata, tetapi kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan nyata. Bahasa Inggris saat ini menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan dan kerja, terutama di era globalisasi dan digitalisasi yang semakin pesat (Adha, 2020; Kadarisman, 2017; Silalahi et al., 2025). Bahasa Inggris bukan hanya menjadi alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi pintu masuk untuk mengakses informasi ilmiah, teknologi, dan jejaring global. Oleh karena itu, kemampuan literasi Bahasa Inggris perlu ditanamkan agar peserta didik memiliki fondasi yang kuat dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Kusumawati, 2020; Susmayati et al., 2023).

Di sisi lain, tantangan pemerataan pendidikan di Indonesia masih cukup besar, terutama di wilayah-wilayah pesisir yang tergolong sebagai daerah pinggiran. Banyak sekolah di daerah ini menghadapi keterbatasan sumber daya manusia dan sarana prasarana pendidikan. Seperti yang tengah dihadapi oleh SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung, Tanggamus, provinsi Lampung. Lokasi sekolah ini berada di kawasan pesisir yang strategis, memberikan akses mudah bagi siswa dari berbagai wilayah sekitarnya. Kota Agung sendiri merupakan ibu kota Kabupaten Tanggamus, yang dikenal dengan potensi maritim dan pariwisatanya. Meskipun demikian, letaknya yang strategis di ekonomi maritim daerah pesisir rentan terhadap ketertinggalan dengan pendidikan yang ada di pusat kota.



Gambar 1. Letak Geografis SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung

Berdasarkan wawancara mendalam dengan kepala sekolah, salah satu guru Bahasa Inggris dan beberapa siswa di sekolah tersebut pada 23 Maret 2025, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dari perspektif guru, kemampuan siswa dalam memahami teks sederhana berupa deskriptif, merangkai kalimat, hingga mengekspresikan ide dalam Bahasa Inggris secara lisan yang masih sangat terbatas. Hal ini dikarenakan rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris yang mana mata pelajaran ini dianggap sulit untuk dipelajari. Disamping itu, *belief* dari siswa dan orang tua bahwa Bahasa Inggris tidak menjadi penting karena tidak langsung memberikan dampak terhadap ekonomi keluarga. Pemikiran inilah yang menjadikan Bahasa Inggris terkesampingkan. Di tambah lagi, kurangnya paparan terhadap Bahasa Inggris, baik dari lingkungan belajar maupun media belajar yang memadai, turut menjadi faktor penyebab lambatnya perkembangan keterampilan berbahasa siswa di wilayah ini. Dari perspektif siswa, pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung masih bersifat satu arah dan kurang adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital. Guru jarang menggunakan teknologi digital masa kini dalam memaksimalkan proses mengajar sehingga pembelajaran dengan metode konvensional masih diterapkan. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan cenderung melihat Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Kabupaten	Jumlah Wisatawan (Jiwa)								
	Domestik			Mancanegara			Jumlah		
	2019	2018	2017	2019	2018	2017	2019	2018	2017
Kabupaten Tanggamus	597.786	451.068	430.581	2.105	6.349	5.878	599.891	457.417	436.459

Keterangan Data :

Sumber : Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Tanggamus

Gambar 2. Jumlah Wisatawan (Jiwa) di Kabupaten Tanggamus

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPR) RI baik Domestik dan Mancanegara di Kabupaten Tanggamus, menunjukkan bahwa, wisata pantai di daerah Tanggamus sering dikunjungi oleh wisatawan domestik dan asing. Oleh Karena itu, teks deskriptif itu penting untuk membantu siswa dalam mengelaborasi/menjelaskan wisata maritim yang ada di daerah tersebut. Terlebih lagi Hal ini terlihat pada data diatas. Melalui pendampingan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknologi, siswa diharapkan dapat menjadi *agent of marketing* untuk meramalkan kunjungan wisatawan dengan menjelaskan potensi wisata dalam platform digital. dengan demikian, peran siswa penting untuk memajukan potensi wisata di kabupaten Tanggamus.

Tim pengabdian kepada masyarat (PKM) Universitas Teknokrat Indonesia telah melaksanakan kegiatan mini workshop tentang pemanfaatan *Kahoot!*, media permainan digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan pada 22 Febbruari 2023. Berita kegiatan dapat diakses pada laman berikut (<https://shorturl.at/eCRMQ>). Hasil dari kegiatan PKM tersebut yakni terdapat peningkatan antusiasme para peserta dalam proses pelatihan dan di akhir pelatihan. Mereka juga mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta peningkatan kemampuan Bahasa Inggris terutama dalam hal speaking dan reading. Luaran dari PKM tersebut berupa artikel pengabdian yang dapat diakses pada laman ini (<https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/sinarsangsurya/article/view/2786>). Namun, integrasi teknologi digital secara menyeluruh masih membutuhkan pendampingan berkelanjutan dalam bentuk pelatihan guru dan siswa, dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis konteks lokal dengan metode digital interaktif agar guru dan siswa lebih terbiasa dan termotivasi. Hal ini juga disampaikan oleh kepala sekolah yang tertuang dalam dokumen Perjanjian Kerjasama (No. Kontrak 258/UTI/B.8/I/2023). Dengan status akreditasi A dan semangat inovasi yang ditunjukkan sekolah, SMA ini memiliki potensi besar untuk berkembang lebih jauh, khususnya dalam literasi Bahasa Inggris. Pengabdian masyarakat dapat menjadi sarana transfer pengetahuan dan strategi pengajaran modern, termasuk penguatan literasi Bahasa Inggris dan peningkatan kepercayaan diri siswa melalui media digital. Selain siswa, guru juga perlu diberdayakan dalam hal metodologi, teknologi, dan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa pesisir.

Guna merespons permasalahan mitra di atas dan menjawab tantangan abad-21, tim pengusul proposal merancang program pengabdian masyarakat bertajuk “Digital Shore English”, yang berfokus pada penguatan literasi Bahasa Inggris melalui pemanfaatan teknologi digital di daerah pesisir. Sebanyak 5 guru Bahasa Inggris dan 20 siswa perwakilan kelas X dan XI akan menjadi partisipan dalam kegiatan PkM ini. Program ini

dirancang secara partisipatif dengan pendekatan yang kontekstual dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan mitra, yakni siswa dan guru di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung sebagai sekolah yang berada di wilayah pesisir. Melalui program ini, tim pengusul akan mengembangkan serangkaian kegiatan seperti 1) pelatihan penggunaan aplikasi digital pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa dan guru berbasis Web, seperti *Canva*, permainan/games seperti *Quizzizz*, dan Kecerdasan Buatan/*Artificial Intelligence* (AI) seperti *Steve.ai* dan *ChatGPT* dan 2) pendampingan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan belajar mandiri siswa (*self-regulated learning*), peningkatan literasi Bahasa Inggris, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris, dan memperluas wawasan global melalui pendekatan teknologi yang mudah diakses. Pengabdian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di wilayah pesisir. Selain itu, guru juga didorong untuk mengembangkan kompetensi pedagogis dan teknologi (TPACK), sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan efektif.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam tahapan yang sistematis guna menyelesaikan permasalahan mitra yang telah diidentifikasi, yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks berbahasa Inggris dan belum optimalnya penggunaan pembelajaran digital oleh guru. Adapun langkah-langkah pelaksanaan solusi tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1A. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan untuk Siswa

Tahapan Kegiatan	Capaian yang Diharapkan
Sosialisasi program pelatihan Bahasa Inggris	Siswa memahami tujuan dan manfaat pelatihan
Pelatihan pemahaman teks deskriptif	Siswa mampu memahami teks sederhana berbahasa Inggris
Pelatihan penyusunan kalimat dan ekspresi lisan	Siswa mampu menyusun kalimat dengan benar dan berbicara percaya diri
Penerapan media digital (<i>Canva</i> , <i>Quizzizz</i> , <i>Steve.ai</i> , <i>ChatGPT</i>) dalam pembelajaran	Siswa memahami penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris
Pendampingan dan evaluasi hasil pelatihan	Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dan memiliki portofolio hasil belajar
Pembentukan komunitas <i>Intensive Shore English</i>	Terbentuk komunitas belajar berkelanjutan bagi siswa

Tabel 1B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan untuk Guru

Tahapan Kegiatan	Capaian yang Diharapkan
Sosialisasi program pelatihan media digital	Guru memahami tujuan kegiatan pelatihan
Pelatihan penggunaan media digital interaktif (Canva, Quizzizz, Steve.ai, ChatGPT)	Guru mampu menggunakan media digital dalam pembelajaran
Penerapan media digital di kelas	Guru menerapkan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris
Pendampingan dan refleksi pelatihan	Guru mampu mengintegrasikan media digital secara efektif di kelas
Pembentukan komunitas Guru Penggerak Digital	Terbentuk komunitas berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan ini berlangsung secara bertahap dengan melibatkan guru dan siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung sebagai peserta utama. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sesi tatap muka dan daring dengan memanfaatkan berbagai platform digital berbasis kecerdasan buatan seperti Canva, Quizzizz, Steve.AI, dan ChatGPT. Setiap sesi pelatihan diawali dengan sosialisasi program, dilanjutkan dengan pendampingan praktik langsung, serta diakhiri dengan evaluasi dan refleksi bersama. Selama kegiatan berlangsung, peserta memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi digital yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga menekankan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa.

Bagi guru, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam mengenal dan memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui bimbingan dan praktik, guru memahami antarmuka dan fitur dari Canva, Steve.AI, Quizzizz, dan ChatGPT. Pemahaman ini membuat mereka mampu mengembangkan media ajar yang kreatif, seperti poster, video animasi, kuis interaktif, dan bahan bacaan digital. Selain itu, guru juga belajar menyusun struktur dan navigasi materi secara sistematis agar lebih mudah diakses oleh siswa. Mereka memahami prinsip tata letak dan desain pembelajaran digital yang menarik, serta mampu mengintegrasikan berbagai media ke dalam rencana pembelajaran. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru mulai terbiasa menggunakan media digital dalam kelas dan termotivasi untuk terus berinovasi dalam mengajar.

Sementara itu, bagi siswa, kegiatan ini menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang. Melalui simulasi kelas, siswa berperan aktif menggunakan berbagai aplikasi digital untuk melatih keterampilan Bahasa Inggris. Mereka belajar membuat poster kosakata dan peta pikiran menggunakan Canva, menonton serta membuat video percakapan dengan Steve.AI, berlatih menulis teks dan berdialog menggunakan ChatGPT, serta mengerjakan kuis interaktif melalui Quizzizz. Pengalaman

ini membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa sekaligus keterampilan literasi digital. Siswa menjadi lebih kreatif dalam menyajikan ide, berani mengekspresikan diri, dan mampu berkolaborasi dengan teman sekelas. Pelatihan ini juga menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris melalui kegiatan berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan digital mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif antara guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah mitra. Program ini diharapkan menjadi langkah awal bagi pengembangan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi dan kebutuhan abad ke-21.

Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan bagi guru dan siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi literasi digital dan kemampuan berbahasa Inggris peserta. Melalui kegiatan yang terstruktur dan kolaboratif, para guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi seperti Canva, Quizzizz, Steve.AI, dan ChatGPT ke dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memahami cara penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu merancang media ajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Bagi siswa, pelatihan ini menjadi pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan berbagai aplikasi digital untuk meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan dalam Bahasa Inggris. Siswa juga menunjukkan peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih adaptif, kontekstual, dan berdaya guna. Program ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital yang berkelanjutan di sekolah-sekolah pesisir maupun di wilayah lain di Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah memberikan Hibah sehingga kegiatan PkM ini bisa terlaksana. Terima kasih juga kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang telah memberikan dukungan.

Referensi

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi industri dan pengaruhnya terhadap ketenagakerjaan dan hubungan kerja di Indonesia. *Journal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267–298.
<https://doi.org/10.29303/jkh.v5i2.49>
- Kadarisman, M. (2017). Tantangan perguruan tinggi dalam era persaingan global. *Sociae Polites*, 3–20. <https://doi.org/10.33541/sp.v1i1.459>
- Kusumawati, A. J. (2020). Redesigning Face-to-face into Online Learning for Speaking Competence during COVID-19: ESP for Higher Education in Indonesia. *International Journal of Language Education*, 276–288. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.14745>
- Silalahi, D. E., Purba, L., Simanungkalit, R. H., Siagian, A. F., Sihombing, P. S. R., Siahaan, B. L., & Sipayung, R. (2025). Integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA. *Bima Abdi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 59–68. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i1.1267>
- Susmayati, S., Veranty, A., Cahyani, L. U., Rambe, S. M., Jahra, S. S., & Safitri, R. (2023). Mempertahankan jati diri identitas nasional di era globalisasi dan digitalisasi. *Jurnal TIPS: Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–70.
<https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/2878>