

Open Access

PELATIHAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MI NURUL HUDA SEMARUM

Moh. Choirul Huda^{*1}, Nia Roistika²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

*Corresponding Author: mc.choi.hu@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 05 September 2025</p> <p>Revised : 02 Oktober 2025</p> <p>Accepted : 08 November 2025</p> <p>Publication : 30 November 2025</p>	<p>Abstract: <i>This program aimed to enhance the digital competence of elementary school teachers through training on the use of digital technology in English language teaching. The training was conducted at MI Nurul Huda Semarang on July 24–26, 2025, involving six teachers as participants. The activity adopted an andragogical, hands-on training approach consisting of orientation, demonstration, simulation, and evaluation stages. The applications introduced were Wordwall, Wayground, and Duolingo. The results showed a significant improvement in participants' understanding and digital skills, with an average increase of 38% between the pre-test and post-test scores. The average score for the participants' digital media projects was 21.2 (categorized as Good–Excellent), and the satisfaction survey revealed an average score of 4.6 out of 5 (Very Satisfied). Participants demonstrated high enthusiasm and were able to create interactive teaching materials independently. Overall, the program effectively improved teachers' ability to integrate digital technology into English language learning in a more interactive and contextual manner.</i></p>
<p>Keywords: <i>Digital Technology, English Learning</i></p> <p>Kata Kunci: Teknologi Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris</p>	<p>Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru Madrasah Ibtidaiyah melalui pelatihan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan dilaksanakan di MI Nurul Huda Semarang pada 24–26 Juli 2025, dengan melibatkan 6 orang guru. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan andragogi berbasis praktik langsung, meliputi tahap orientasi, demonstrasi, simulasi, dan evaluasi. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan meliputi Wordwall, Wayground, dan Duolingo. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan peserta sebesar 38% berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Penilaian karya menunjukkan nilai rata-rata 21,2 (kategori Baik–Sangat Baik), sedangkan hasil kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta 4,6 dari 5 (kategori Sangat Puas). Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan kontekstual.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa (Technology-Enhanced Language Learning / TELL) telah terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Hockly, 2015). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan melalui berbagai aplikasi berbasis permainan (gamification) dan aktivitas mandiri.

Namun, salah satu tantangan utama di tingkat pendidikan dasar, khususnya di madrasah atau sekolah berbasis komunitas, adalah rendahnya literasi digital guru (Rahmawati & Dewi, 2020). Banyak guru belum terbiasa menggunakan perangkat atau aplikasi pembelajaran digital karena kurangnya pelatihan praktis dan pendampingan yang relevan dengan kebutuhan lapangan.

Padahal, menurut (Mishra & Koehler, 2006) dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran merupakan kompetensi kunci abad ke-21. Guru tidak hanya perlu memahami konten dan pedagogi, tetapi juga bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkuat keduanya secara efektif.

Selain itu, teori andragogi yang dikemukakan oleh (Knowles, 1973) menekankan bahwa orang dewasa belajar paling baik ketika pembelajaran bersifat praktis, relevan, dan berorientasi pada pengalaman. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru perlu dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri.

Dalam konteks MI Nurul Huda Semarang, menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal, guru-guru di madrasah ini umumnya masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis, serta belum terbiasa menggunakan media digital sebagai pendukung pembelajaran, lebih sering menggunakan media buku seperti LKS dan buku paket.

Kurang optimalnya pelatihan dan minimnya pendampingan menjadi salah satu penyebab utama rendahnya penerapan teknologi digital di kelas. Padahal, banyak aplikasi edukatif sederhana dan gratis seperti Wordwall, Wayground, dan Duolingo yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar. Penelitian oleh (Safitri et al., 2024) menemukan bahwa Wordwall mampu meningkatkan hasil

belajar siswa hingga 45% karena tampilannya menarik dan mudah digunakan guru di kelas.

Sementara itu, menurut (Sersanawawi et al., 2023), penggunaan Quizizz secara rutin membuat siswa lebih fokus, kompetitif, dan memiliki tingkat retensi materi yang lebih baik dibandingkan metode latihan konvensional. Selain itu, studi oleh (Vesselinov & Grego, 2012) menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo selama 34 jam setara dengan satu semester pembelajaran bahasa formal, karena sistemnya mendorong self-paced learning dengan umpan balik instan.

Melihat kondisi tersebut, kami dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bhinneka PGRI merasa perlu melaksanakan kegiatan pelatihan untuk membekali para guru MI Nurul Huda Semarang dengan keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi-aplikasi digital tersebut. Dengan demikian, program pelatihan ini menjadi langkah strategis untuk mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat madrasah, sejalan dengan arah kebijakan Transformasi Pendidikan Digital yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kementerian PPN/Bappenas, 2025).

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini antara lain: (1) Memberikan pemahaman kepada guru MI Nurul Huda Semarang tentang pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. (2) Melatih guru dalam menggunakan aplikasi Wordwall, Wayground, dan Duolingo untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. (3) Membekali guru agar mampu secara mandiri merancang bahan ajar digital sederhana yang relevan dengan materi Bahasa Inggris di tingkat MI. (4) Meningkatkan motivasi dan kesiapan guru dalam menerapkan teknologi digital pada proses pembelajaran di kelas.

METHOD

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan partisipatif berbasis prinsip andragogi (M. Knowles, 1973), yang menjelaskan bahwa pembelajar dewasa: (1) Belajar melalui pengalaman langsung. (2) Memerlukan pembelajaran yang relevan dengan pekerjaannya. (3) Lebih termotivasi jika materi bersifat praktis dan aplikatif. (4) Belajar efektif ketika mereka dapat segera menerapkan hasil belajar tersebut. Karena itu, pelatihan ini dirancang agar guru belajar melalui praktik langsung menggunakan Wordwall, Wayground, dan Duolingo, disertai pendampingan, refleksi, dan umpan balik, sehingga hasilnya dapat langsung diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di MI.

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari (25–26 Juli 2025) di MI Nurul Huda Desa Semarang, kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. Peserta yang terlibat adalah 6 guru kelas yang berstatus Guru Tetap di lingkup MI Nurul Huda. Adapun untuk tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Koordinasi dan Persiapan
 - Koordinasi dengan kepala madrasah dan guru-guru untuk menentukan jadwal dan kebutuhan teknis.
 - Persiapan perangkat pelatihan, modul, dan akun aplikasi.
 - Penyusunan instrumen evaluasi (pre-test, post-test, lembar observasi, rubrik penilaian karya).
2. Pemaparan Materi dan Demonstrasi
 - Pemaparan konsep integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
 - Demonstrasi penggunaan aplikasi Wordwall, Wayground, dan Duolingo.
 - Fasilitator memberikan contoh penerapan pada kegiatan belajar tingkat MI.
3. Simulasi dan Praktik Mandiri
 - Peserta melakukan simulasi langsung membuat bahan ajar menggunakan aplikasi yang diperkenalkan.
 - Pendampingan dilakukan secara individual agar guru dapat memahami langkah-langkah teknis dengan baik.
4. Presentasi dan Refleksi
 - Setiap guru mempresentasikan hasil karyanya di hadapan peserta lain.
 - Dilakukan refleksi bersama terhadap kemudahan, kendala, dan potensi penerapan media digital di madrasah.
5. Evaluasi
 - Evaluasi Proses: Mengamati partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan menggunakan lembar observasi.
 - Evaluasi Hasil: Membandingkan hasil pre-test dan post-test peserta untuk mengukur peningkatan pengetahuan; Menilai hasil karya digital menggunakan rubrik penilaian.
 - Evaluasi Kepuasan: Peserta mengisi kuesioner kepuasan terhadap materi, fasilitator, dan manfaat pelatihan.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik pada 24–26 Juli 2025 di MI Nurul Huda Semarang. Kegiatan ini diikuti oleh 6 orang guru kelas yang berstatus Guru Tetap Yayasan (GTY). Secara umum, kegiatan berjalan sesuai rencana dengan tingkat partisipasi yang tinggi. Adapun hasil kegiatan diuraikan berdasarkan lima tahapan pelaksanaan berikut.

1. Koordinasi dan Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak madrasah. Koordinasi dilakukan satu minggu sebelum pelaksanaan untuk menyepakati jadwal, jumlah peserta, dan kebutuhan sarana pelatihan. Tim pengabdian juga menyiapkan modul pelatihan, lembar kerja peserta, serta instrumen evaluasi (pre-test, post-test, dan lembar observasi).

Selain itu, tim memastikan kesiapan perangkat berupa laptop, koneksi internet, dan akun aplikasi Wordwall, Wayground, serta Duolingo. Pada tahap ini, dilakukan pula pengisian pre-test oleh peserta untuk memetakan kemampuan awal mereka dalam menggunakan aplikasi digital pembelajaran. Dari tahap ini dapat teridentifikasi bahwa 3 dari 6 guru belum pernah menggunakan aplikasi Wordwall atau Wayground sebelumnya. Nilai rata-rata pre-test sebesar 42,5 dari 100, menunjukkan kemampuan awal peserta masih rendah.

2. Pemaparan Materi dan Demonstrasi

Kegiatan pelatihan hari pertama dimulai dengan sesi pembukaan dan pengantar materi oleh tim pengabdian (Gambar 1). Materi awal membahas konsep dasar pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi digital dan pentingnya literasi digital bagi guru madrasah.

Setelah sesi pengantar, dilakukan demonstrasi langsung penggunaan tiga aplikasi utama:

- *Wordwall*: peserta diperkenalkan cara membuat latihan kosakata dan permainan bahasa (matching game, quiz, word scramble).
- *Wayground*: peserta belajar membuat kuis berbasis kompetisi yang bisa dimainkan bersama siswa.
- *Duolingo*: diperkenalkan sebagai platform latihan bahasa berbasis gamifikasi yang bisa digunakan guru sebagai pelengkap pembelajaran.

Peserta terlihat antusias dan aktif bertanya selama demonstrasi. Beberapa guru mencatat langkah-langkah penggunaan, sementara yang lain langsung mencoba melalui laptop dan perangkat masing-masing.



Gambar 1 Kegiatan Pemaparan Materi dan Demonstrasi

3. Simulasi dan Latihan Mandiri

Tahap ini menjadi bagian inti pelatihan yang dilaksanakan pada hari kedua (Gambar 2). Peserta diminta memilih salah satu atau lebih aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya, kemudian membuat media pembelajaran digital secara mandiri dengan bimbingan fasilitator. Dalam sesi ini para peserta secara umum dapat menggunakan aplikasi yang telah dipelajari dengan baik. Adapun untuk topik latihan yang dipilih antara lain tentang kosakata dan struktur kalimat sederhana dan juga kuis tematik seperti “English Around Us” atau “Daily Activities.” Fasilitator memberikan pendampingan personal dalam menyusun isi, memilih template, menambahkan instruksi, dan menguji media yang telah dibuat. Secara umum, 5 peserta berhasil menyelesaikan project nya dengan baik, namun 1 peserta masih sering mengalami kendala teknis, akan tetapi pada akhirnya tetap bisa menyelesaikan projectnya.



Gambar 2 Kegiatan Simulasi dan Latihan Mandiri

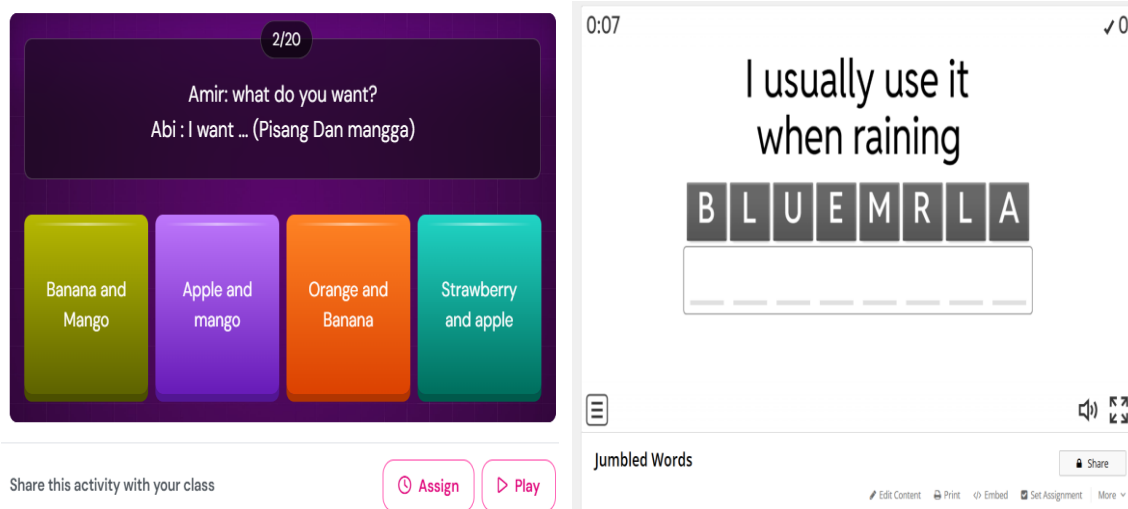
4. Presentasi Karya dan Refleksi

Pada hari berikutnya, setiap guru diberi kesempatan mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dibuat (Gambar 3) . Presentasi dilakukan secara bergantian di hadapan rekan guru dan tim pengabdian. Peserta menjelaskan fungsi, kelebihan, serta rencana penerapan media tersebut di kelas. Setelah itu, dilakukan sesi refleksi dan diskusi terbuka untuk membahas kesulitan yang dihadapi, ide pengembangan, serta kesesuaian media dengan konteks madrasah. Seluruh peserta mampu menjelaskan konsep media yang dibuatnya. 4 peserta berencana menggunakan hasil karya mereka dalam kegiatan belajar minggu berikutnya. Diskusi menghasilkan beberapa ide lanjutan, seperti pembuatan lomba Wordwall Challenge antar siswa. Peserta menyampaikan saran agar pelatihan dilanjutkan dengan sesi pendampingan penerapan di kelas.



Gambar 3 Kegiatan Presentasi dan Refleksi

Adapun untuk contoh hasil karya yang dibuat oleh peserta pelatihan antara lain dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini. Pada gambar 4 menunjukkan hasil karya yang dibuat menggunakan aplikasi Wayground dan Wordwall.



Gambar 4 Contoh Hasil Karya Peserta

5. Evaluasi

Sesi terakhir adalah evaluasi dan penutupan kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi dari post-test, kuesioner, dan hasil karya peserta adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test

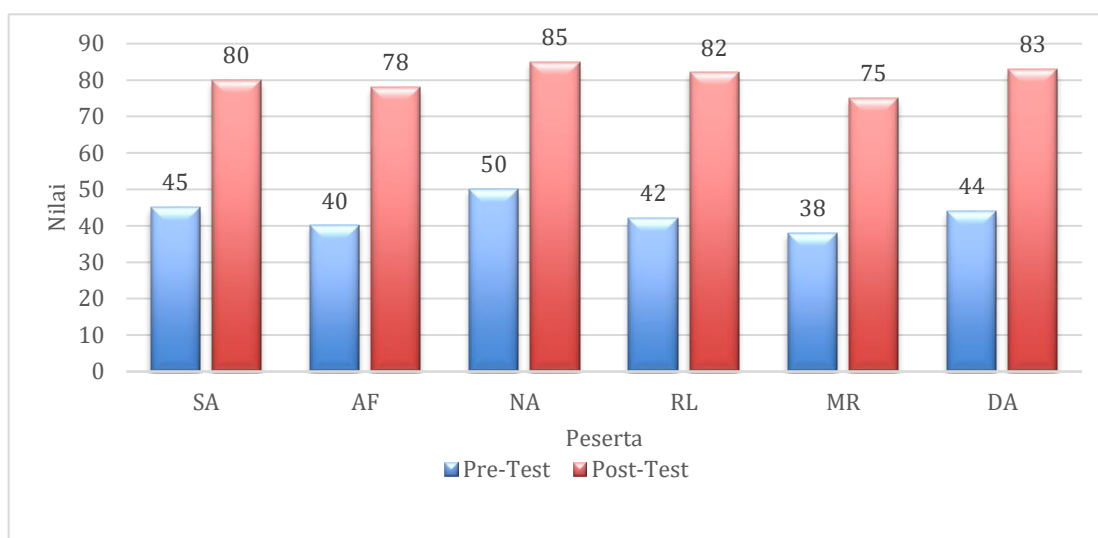
No	Nama Peserta	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan (%)	Kategori Awal	Kategori Akhir
1	SA	45	80	35	Cukup	Baik
2	AF	40	78	38	Cukup	Baik
3	NA	50	85	35	Sedang	Sangat Baik
4	RL	42	82	40	Cukup	Baik
5	MR	38	75	37	Rendah	Baik
6	DA	44	83	39	Cukup	Baik
Rata-rata		43,2	80,5	38		

Berdasarkan Tabel 1 bisa dilihat bahwa hasil pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan materi dan keterampilan digital peserta. Nilai rata-rata pre-test sebesar 43,2 meningkat menjadi 80,5 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 38%. Adapun untuk kategori nilai berdasarkan Tabel 2, bisa disimpulkan bahwa rata-rata peningkatan dari kategori “Cukup” menjadi kategori “Baik”

Tabel 2 Keterangan Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori
0–49	Rendah
50–69	Cukup
70–84	Baik
85–100	Sangat Baik

Peningkatan yang signifikan juga bisa dilihat secara visual pada Gambar 5 dibawah ini. Diagram batang berwarna biru menunjukkan hasil Pre-Test dan berwarna merah menunjukkan hasil dari Post-Test.



Gambar 5 Diagram Hasil Pre-Test dan Post-Test

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu memberikan pemahaman baru sekaligus keterampilan praktis dalam penggunaan aplikasi Wordwall, Wayground, dan Duolingo.

Peserta yang semula belum terbiasa membuat media digital, pada akhir kegiatan sudah mampu mengoperasikan aplikasi dan menghasilkan produk pembelajaran sendiri. Kenaikan skor juga mengindikasikan bahwa pendekatan andragogi berbasis praktik langsung yang digunakan dalam pelatihan berjalan efektif. Sesuai teori (Knowles et al., 2014), orang dewasa belajar paling baik melalui pengalaman konkret dan relevansi langsung dengan pekerjaan mereka. Selain itu, penerapan prinsip TPACK (Mishra & Koehler, 2006) terlihat jelas, karena peserta tidak hanya mempelajari teknologi, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikannya ke dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

Sementara itu, untuk hasil analisis tingkat persepsi peserta pelatihan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Evaluasi Kepuasan Peserta

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor Rata-rata (1-5)	Kategori
1	Materi dan Relevansi (kesesuaian, kemudahan, relevansi aplikasi, manfaat)	5	4,7	Sangat Puas
2	Fasilitator dan Pelaksanaan (kejelasan, interaksi, pendampingan, manajemen waktu)	5	4,8	Sangat Puas
3	Sarana dan Teknis (ruang, jaringan, perangkat, ketertiban, dokumentasi)	5	4,4	Puas
4	Manfaat dan Keberlanjutan (kepercayaan diri, rencana penerapan, minat lanjut)	5	4,6	Sangat Puas
Rata-Rata Keseluruhan		20	4,6	Sangat Puas

Berdasarkan Tabel 3 diatas, bisa dijelaskan bahwa hasil pengisian kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan. Rata-rata skor kepuasan adalah 4,6 dari 5, berdasarkan tingkat kategori pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Puas.”

Tabel 4 Kategori Tingkat Kepuasan

Rentang Skor	Kategori Kepuasan
85–100	Sangat Puas
70–84	Puas
55–69	Cukup Puas
40–54	Kurang Puas
<40	Tidak Puas

Secara rinci, aspek dengan skor tertinggi adalah:

- Fasilitator dan Pelaksanaan (4,8): peserta merasa penyampaian materi jelas, interaktif, dan disertai pendampingan intensif.
- Materi dan Relevansi (4,7): materi dianggap sesuai dengan kebutuhan guru MI dan mudah diaplikasikan di kelas.
- Manfaat dan Keberlanjutan (4,6): seluruh peserta menyatakan pelatihan memberi motivasi untuk mencoba media digital di kelas dan menginginkan pendampingan lanjutan.

- Sarana dan Teknis (4,4) menjadi aspek terendah, disebabkan oleh keterbatasan jaringan internet di lokasi pelatihan.

Selain data kuantitatif, tanggapan kualitatif peserta juga memperkuat hasil tersebut. Peserta menilai kegiatan ini menyenangkan, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di MI. Beberapa peserta bahkan berniat langsung mencoba mengadaptasi media yang mereka buat untuk digunakan pada pertemuan berikutnya.

Adapun untuk evaluasi yang terakhir adalah penilaian hasil karya peserta. Pada penilaian ini didasarkan pada rubrik penilaian hasil karya yang sudah ditentukan dengan skor maksimal 25. Secara keseluruhan, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Hasil Penilaian Karya Peserta

No	Nama Peserta	Aplikasi	Skor Akhir	Kategori
1	SA	Wordwall	23	Sangat Baik
2	AF	Wayground	20	Baik
3	NA	Wordwall	23	Sangat Baik
4	RL	Wayground	22	Sangat Baik
5	MR	Wayground	19	Baik
6	DA	Wordwall	20	Baik
Rata-Rata			21,2	Sangat Baik

*) Nilai Maksimal : 25

Pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa capaian hasil karya peserta menunjukkan rata-rata 21,2. Jika dikoversikan ke dalam kategori penilaian pada Tabel 6 menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Secara rinci, dari enam peserta, tiga di antaranya memperoleh kategori “Sangat Baik”, dan tiga peserta lainnya memperoleh kategori “Baik.”

Tabel 6 Kategori Penilaian

Rentang Skor	Kategori Penilaian
21–25	Sangat Baik
16–20	Baik
11–15	Cukup
6–10	Kurang
0–5	Sangat Kurang

Media yang dihasilkan beragam — mulai dari *vocabulary matching game*, *grammar quiz*, hingga *sentence puzzle* — dan semuanya dapat digunakan langsung di kelas.

Aspek yang paling menonjol dalam penilaian antara lain:

- Kreativitas Desain dan Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran: peserta mampu menyesuaikan isi game dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris tingkat MI.
- Kemandirian dan Penguasaan Teknologi: sebagian besar guru sudah dapat mengatur fitur aplikasi secara mandiri dan menjelaskan proses pembuatannya kepada peserta lain.

Discussion

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di MI Nurul Huda Semarang menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru madrasah. Kegiatan ini bukan hanya memperkenalkan aplikasi digital seperti Wordwall, Wayground, dan Duolingo, tetapi juga memberikan pengalaman konkret bagi guru untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peningkatan skor rata-rata 38% dari hasil pre-test ke post-test menandakan adanya perkembangan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru. Hasil ini sejalan dengan temuan (Corneasari, 2025) bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan kontekstual menghasilkan peningkatan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan dengan pelatihan teoretis semata. Hal tersebut memperkuat efektivitas pendekatan andragogi (Knowles et al., 2014) yang digunakan selama kegiatan, di mana pembelajaran bagi orang dewasa lebih berhasil jika didasarkan pada pengalaman dan kebutuhan praktis peserta.

Selain peningkatan kemampuan kognitif, pelatihan ini juga berhasil menumbuhkan motivasi dan sikap positif guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner, tingkat kepuasan peserta mencapai 4,6 dari 5 dengan kategori *sangat puas*. Peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan pengalaman baru, mudah diterapkan di kelas, dan relevan dengan tantangan pengajaran Bahasa Inggris di madrasah. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan *self-efficacy* guru, yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri untuk melaksanakan tugas tertentu dengan baik (Bandura, 1997). Dalam konteks pelatihan ini, guru menjadi lebih percaya diri untuk menggunakan teknologi digital secara mandiri.

Temuan ini juga selaras dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh (Mishra & Koehler, 2006). Menurut kerangka ini, kemampuan guru abad ke-21 tidak hanya mencakup penguasaan konten (Content Knowledge) dan strategi mengajar (Pedagogical Knowledge), tetapi juga keterampilan memanfaatkan teknologi (Technological Knowledge). Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para guru mampu menggabungkan ketiga unsur tersebut, misalnya dengan menciptakan *vocabulary game* berbasis Wordwall yang memadukan aspek kebahasaan dan pedagogis melalui media digital yang menarik.

Selanjutnya, hasil penilaian karya peserta juga menunjukkan capaian yang mengembirakan. Nilai rata-rata 21,2 dari 25 (kategori *Baik–Sangat Baik*) menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami cara menggunakan aplikasi, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran yang relevan, kreatif, dan siap digunakan di kelas. Hal ini memperlihatkan adanya pergeseran peran guru dari sekadar pengguna teknologi menjadi pencipta (*creator*) sumber belajar digital. Menurut (Hockly, 2015), ketika guru mampu mendesain media interaktif sendiri, mereka tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keprofesionalan dan inovasi dalam pengajaran.

Selain faktor peningkatan kemampuan, aspek antusiasme dan kolaborasi antar peserta juga menjadi temuan penting. Selama sesi simulasi dan presentasi karya, guru saling bertukar ide dan mendiskusikan strategi penggunaan media di kelas mereka. Fenomena ini mencerminkan prinsip sosial konstruktivisme (Vygotsky, 1978), di mana pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika dilakukan melalui interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta. Melalui kolaborasi ini, peserta tidak hanya belajar dari fasilitator, tetapi juga dari pengalaman sejawatnya, yang pada gilirannya memperkuat hasil belajar mereka.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pelaksanaan, evaluasi, dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi digital guru MI secara signifikan. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 38%, dari skor 43,2 menjadi 80,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mampu memahami dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Wordwall,

Wayground, dan Duolingo untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih efektif dan kreatif.

2. Kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap motivasi dan sikap guru terhadap teknologi. Hasil kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta sebesar 4,6 dari 5 (kategori sangat puas). Peserta menilai pelatihan relevan, aplikatif, dan menyenangkan. Para guru menunjukkan antusiasme tinggi serta minat kuat untuk mengikuti kegiatan pendampingan lanjutan.
3. Kemampuan praktis guru meningkat dalam pembuatan media digital. Berdasarkan hasil penilaian karya, seluruh peserta berhasil menghasilkan produk pembelajaran interaktif dengan rata-rata nilai 21,2 dari 25 (kategori Baik–Sangat Baik). Produk tersebut meliputi permainan kosakata, latihan struktur, dan kuis interaktif yang dapat langsung diterapkan di kelas.
4. Dampak keberlanjutan dapat diharapkan melalui penerapan hasil pelatihan di kelas dan pendampingan lanjutan.

Antusiasme peserta dan hasil karya yang dihasilkan menjadi modal awal yang kuat untuk mendorong transformasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan MI Nurul Huda Semarang.

REFERENCES

- Bandura, A. (1997). SELF-EFFICACY: THE EXERCISE OF CONTROL. W.H. Freeman and Company.
- Corneasari, M. L. (2025). MEWUJUDKAN PENDIDIKAN YANG EFEKTIF DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI MASYARAKAT. *Khidmat Journal of Community Service*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.31629/khidmat.v2i1.7056>
- Hockly, N. (2015). DEVELOPMENTS IN ONLINE LANGUAGE LEARNING. *ELT Journal*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccv020>
- Kementerian PPN/Bappenas. (2025). PETA JALAN PENDIDIKAN INDONESIA 2025–2045 BAPPENAS (p. Bappenas).
- Knowles, M. (1973). THE ADULT LEARNER: A NEGLECTED SPECIES. Gulf Publishing Company.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2014). THE ADULT LEARNER: THE DEFINITIVE CLASSIC IN ADULT EDUCATION AND HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT. <https://doi.org/10.4324/9781315816951>

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE: A FRAMEWORK FOR TEACHER KNOWLEDGE. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Safitri, N. W., Aruan, R., & Prawati, A. (2024). THE EFFECT OF WORDWALL.NET ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY IN READING NARRATIVE TEXT AT SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU. *ASATIZA Jurnal Pendidikan*, 5(2), 197–205. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1800>
- Sersanawawi, L., Dewi, U., & Daulay, S. H. (2023). EFFECTIVENESS OF USING QUIZZIZ IN TEACHING ENGLISH. *Proceeding of Conference on Language Teaching (TELCI 2023)*, University of Prof. K.H. Saifuruddin Zuhri Purwokerto, 3(2019), 473–484.
- Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). DUOLINGO EFFECTIVENESS STUDY. City University of New York, 1–25. http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf
- Vygotsky, L. S. (1978). MIND IN SOCIETY: DEVELOPMENT OF HIGHER PSYCHOLOGICAL PROCESSES. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>