

MENDORONG KREATIVITAS DAN KOLABORASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PLATFORM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Nur Rohmah¹, Mutammam², Fina Fatkhurizqia³

¹ UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

² UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³ UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: Mutammam@uingusdur.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan di era globalisasi ini. Namun, tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris seringkali muncul dalam bentuk keterbatasan akses sumber daya dan metode yang inovatif. Beberapa kendala yang umum dijumpai adalah kurangnya sumber daya manusia yang berkualifikasi dalam mengajar bahasa Inggris, kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan relevan, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih bahasa Inggris secara aktif. Dalam laporan kegiatan PkM ini, kami akan menjelaskan langkah-langkah yang kami ambil dalam penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan platform pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran di beberapa sekolah mitra. Kami juga akan mengevaluasi dampak dari kegiatan ini terhadap kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam konteks kegiatan PkM ini, kami akan bekerja sama dengan sekolah-sekolah di daerah tertentu untuk mengimplementasikan platform pembelajaran berbasis teknologi yang telah dikembangkan.

Kata Kunci: bahasa inggris, kolaborasi, kreativitas, teknologi.

Abstract

English language learning plays a very important role in education in this era of globalisation. However, challenges in English language learning often arise in the form of limited access to resources and innovative methods. Some common obstacles are the lack of qualified human resources in teaching English, the lack of interesting and relevant learning materials, and the lack of opportunities for students to practice English actively. In this PkM activity report, we will explain the steps we took in preparing lesson plans, developing learning platforms, and implementing lessons in several partner schools. We will also evaluate the impact of this activity on students' creativity and collaboration in English learning. In the context of this PkM activity, we will collaborate with schools in certain areas to implement the technology-based learning platform that has been developed.

Keywords: English, collaboration, creativity, technology.

PENDAHULUAN

Salah satu keuntungan utama dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah adanya fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar. Platform pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Inggris di mana saja dan kapan saja. Dengan adanya akses internet,

siswa dapat mengakses materi pembelajaran, latihan interaktif, dan sumber daya tambahan dengan mudah. Hal ini membantu mengatasi kendala geografis dan sumber daya yang sering terbatas dalam lingkungan pembelajaran konvensional.

Selain itu, platform pembelajaran berbasis teknologi juga dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan berbagai fitur interaktif seperti video, audio, dan gambar, siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan menantang. Mereka dapat terlibat dalam aktivitas kreatif seperti pembuatan video atau presentasi, berkolaborasi dengan sesama siswa dalam proyek-proyek bahasa Inggris, dan mengakses konten multimedia yang relevan dengan minat mereka. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kreativitas dan kolaborasi juga memiliki peran penting. Bahasa Inggris bukan hanya tentang penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga tentang kemampuan berkomunikasi dengan efektif. Melalui kegiatan kreatif seperti drama, permainan peran, dan proyek kolaboratif, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris dengan cara yang praktis dan menyenangkan. Mereka dapat belajar beradaptasi dengan situasi komunikasi yang berbeda, mengungkapkan ide-ide mereka dengan lebih jelas, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks kegiatan PkM ini, kami akan bekerja sama dengan sekolah-sekolah di daerah tertentu untuk mengimplementasikan platform pembelajaran berbasis teknologi yang telah dikembangkan. Kami akan melibatkan guru bahasa Inggris dan siswa sebagai mitra dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Melalui kolaborasi ini, kami berharap dapat mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang spesifik dalam pembelajaran bahasa Inggris di setiap sekolah, serta mengembangkan solusi yang sesuai dan berkelanjutan.

Dalam laporan kegiatan PkM ini, kami akan menjelaskan langkah-langkah yang kami ambil dalam penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan platform pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran di beberapa sekolah mitra. Kami juga akan mengevaluasi dampak dari kegiatan ini terhadap kreativitas dan

kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Harapannya, laporan ini akan memberikan wawasan dan inspirasi bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan efektif.

METODE

kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini akan berfokus pada mendorong kreativitas dan kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan memperluas akses siswa terhadap sumber daya yang relevan dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertajuk "Mendorong Kreativitas dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Platform Pembelajaran Berbasis Teknologi" telah berhasil direalisasikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris serta memberikan akses yang lebih luas kepada siswa terhadap sumber daya pembelajaran yang relevan dan menarik. Melalui pendekatan ini, kami berharap dapat mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, memperkuat kompetensi mereka, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global.

Dalam kegiatan ini, kami telah melalui beberapa tahapan yang mencakup penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan platform pembelajaran berbasis teknologi, dan pelaksanaan pembelajaran di beberapa sekolah mitra. Pendekatan kami menggabungkan inovasi teknologi dengan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menarik bagi siswa. Melalui penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih interaktif, fleksibel, dan menantang.

Selama proses implementasi, kami bekerja sama dengan guru-guru bahasa Inggris di sekolah mitra untuk melibatkan mereka dalam perancangan dan

pelaksanaan pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan yang kami berikan kepada guru-guru membantu mereka memahami dan menguasai penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi serta strategi pembelajaran yang efektif. Guru-guru ini memainkan peran penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa, sehingga mereka dapat merasakan manfaat dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Selama pelaksanaan kegiatan, kami juga memonitor dan mengevaluasi dampak dari penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi terhadap kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Evaluasi tersebut melibatkan pengumpulan data melalui survei siswa, observasi kelas, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan kemampuan berkomunikasi mereka dalam bahasa Inggris.

Kami menyadari bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris masih memiliki tantangan dan kendala. Tantangan tersebut meliputi akses terhadap infrastruktur teknologi yang memadai, keterbatasan sumber daya manusia yang terampil dalam penggunaan teknologi, serta kekhawatiran tentang keamanan data siswa. Namun, kami percaya bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris jauh lebih besar daripada kendala yang ada. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya untuk terus mendukung dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pembahasan

A. Realisasi Kegiatan

1. Penyusunan Rencana Pembelajaran

- a. Identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris:

Tim pengabdian bekerja sama dengan guru-guru bahasa Inggris di sekolah mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris. Mereka melakukan observasi dalam kelas, melakukan wawancara dengan guru dan siswa, dan menganalisis kurikulum yang ada.

- b. Menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi:

Berdasarkan analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan berbagai

metode dan strategi pembelajaran. Rencana ini mencakup pemilihan materi pembelajaran yang relevan, penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi, dan pengembangan aktivitas kreatif dan kolaboratif.

c. Memilih konten yang relevan dan menarik:

Tim pengabdian memilih konten pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan menarik minat mereka. Konten ini mencakup materi teks, video, audio, dan gambar yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa Inggris siswa.

2. Pengembangan Platform Pembelajaran

a. Memilih platform pembelajaran berbasis teknologi:

Setelah melalui evaluasi berbagai platform pembelajaran berbasis teknologi, tim pengabdian memilih platform yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan teknis sekolah mitra. Faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan platform antara lain antarmuka pengguna yang intuitif, fitur kolaboratif, aksesibilitas, dan keamanan data.

b. Menyesuaikan fitur platform dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris:

Tim pengabdian bekerja sama dengan tim pengembang platform untuk menyesuaikan fitur platform dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa fitur yang diintegrasikan antara lain modul latihan interaktif, sistem penilaian online, forum diskusi, dan akses ke sumber daya tambahan.

c. Membuat konten interaktif:

Tim pengabdian membuat konten interaktif yang meliputi video pembelajaran, rekaman audio, dan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Konten ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris.

3. Pelaksanaan

a. Pelatihan guru:

Sebelum implementasi platform pembelajaran, tim pengabdian memberikan pelatihan kepada guru tentang penggunaan platform dan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pelatihan meliputi pengoperasian platform, pembuatan dan penggunaan konten interaktif, serta

strategi penggunaan teknologi dalam kelas.

b. Implementasi pembelajaran:

Setelah pelatihan, guru-guru bahasa Inggris di sekolah mitra menerapkan pembelajaran dengan menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi. Mereka mengatur jadwal pembelajaran, mengakses konten pembelajaran, memberikan tugas dan aktivitas kepada siswa, serta melacak kemajuan dan pencapaian siswa melalui platform.

c. Monitoring dan pendampingan:

Tim pengabdian melakukan monitoring dan pendampingan terhadap proses pembelajaran di sekolah mitra. Mereka melakukan kunjungan ke kelas, mengamati pelaksanaan pembelajaran, memberikan umpan balik kepada guru, dan menjawab pertanyaan atau kesulitan yang timbul dalam penggunaan platform.

d. Evaluasi dan penilaian:

Setelah beberapa bulan implementasi, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap dampak penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi. Evaluasi ini melibatkan pengumpulan data melalui survei siswa, observasi kelas, dan analisis hasil belajar siswa. Selain itu, tim pengabdian juga menganalisis respon siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

SIMPULAN

Kesimpulannya, kegiatan PkM "Mendorong Kreativitas dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Platform Pembelajaran Berbasis Teknologi" telah berhasil direalisasikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan memberikan akses yang lebih luas kepada siswa terhadap sumber daya pembelajaran yang relevan dan menarik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris telah membuka peluang baru dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat keterampilan berbahasa Inggris mereka, dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik. Dalam melangkah ke depan, perlu adanya dukungan dan kolaborasi dari semua pemangku kepentingan untuk terus mengembangkan praktik pembelajaran bahasa

Inggris yang inovatif dan efektif melalui penggunaan teknologi.

Selain itu, kami juga merekomendasikan agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti ini dapat diteruskan dan diperluas ke lebih banyak sekolah dan komunitas. Dalam konteks yang semakin terhubung secara digital, penting untuk terus mengembangkan dan memperbaiki metode pembelajaran bahasa Inggris yang relevan dengan tuntutan zaman. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya memperluas akses dan memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga membantu mempersiapkan siswa untuk kehidupan dan karier di dunia yang semakin global.

DAFTAR PUSTAKA (Times New Roman 12, Bold, Alignment Left)

- Alqahtani, M. (2015). *The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. BCcampus*.
- Chen, C. M., & Chen, C. J. (2016). *Digital game-based learning in early childhood education: Impact of age and gender on attitudes and learning effectiveness. Computers & Education*, 94, 151-160.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (Eds.). (2015). *A pedagogy of multiliteracies: Learning by design. Routledge*.
- Dudeney, G., Hockly, N., & Pegrum, M. (2013). *Digital literacies: Research and resources in language teaching. Pearson*.
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. (2010). *Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education? The Internet and Higher Education*, 13(4), 179-187.
- Kessler, G. (2018). *Technology and the future of language teaching. Foreign Language Annals*, 51(1), 248-257.
- Kukulska-Hulme, A. (2012). *Language learning defined by time and place: A framework for next-generation designs. In K. M. Cushing, S. R. Lord, & R. H. Strong (Eds.), Bespoke: Learner autonomy and teacher autonomy (pp. 55-81). Peter Lang*.
- Levy, M. (2016). *Exploring virtual reality in foreign and second language learning. Computer Assisted Language Learning*, 29(3), 403-417.
- Light, P. H., & Littleton, K. (Eds.). (2017). *Digital learning lives: Trajectories,*



literacies, and schooling. Oxford University Press.