



Workshop Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Potensi Belajar Siswa

Hafizah Rifiyanti ✉, Dyah Utami Dewi, Filda Angellia, Astried Silvanie, Syamsu Hidayat

Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957

Jl. Moch. Kahfi II No.33, RT.1/RW.5, Srengseng Sawah, Jakarta Selatan, 13550, Indonesia

| havizarifiyanti@gmail.com ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.3940> |

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris sering kali dihadapkan pada kesenjangan antara metode tradisional dan kemajuan teknologi. Meskipun kursus bahasa seperti Brilliant English Course berupaya meningkatkan kualitas pengajaran mereka, kekurangan terlihat dalam penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang inovatif untuk meningkatkan potensi belajar siswa. Dengan melakukan survey dan wawancara terlebih dahulu, hal ini untuk memahami kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris serta keterampilan teknologi mereka, materi dan agenda workshop disusun untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya. Bentuk workshop pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital yang melibatkan pemutaran video dan tugas meringkas cerita dengan melihat gambar tanpa teks sebagai metode inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara siswa, dengan kemampuan mereka untuk menanggapi informasi verbal dan menceritakan kembali cerita secara lisan tanpa bergantung pada teks tertulis. Kreativitas dan imajinasi siswa dirangsang, membantu pengembangan keterampilan retorika melalui pengorganisasian cerita secara logis dan efektif. Penggunaan gambar-gambar yang digunting sebagai alat bantu visual juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya tercermin dalam pengembangan keterampilan individu, tetapi juga dalam peningkatan keterlibatan dan kolaborasi siswa melalui diskusi kelas dan berbagi cerita. Melalui kegiatan ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran. Brilliant English Course dapat memberikan akses ke platform belajar online atau aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif.

Kata Kunci: Workshop, Story telling, Bahasa Inggris, Potensi belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Saat ini kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi keterampilan yang penting baik di bidang akademis, karier, maupun interaksi internasional. Kemampuan dalam memahami dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris merupakan salah satu aspek kunci kesuksesan. Pendidikan saat ini sedang mengalami pergeseran paradigma menuju pendekatan yang lebih inklusif dan berbasis teknologi. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam kesempatan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) kali ini dosen – dosen dari Institut Informatika Kosgoro 1957 (IBIK 57) merangkul lembaga pendidikan *Brilliant English Course* untuk memaksimalkan potensi siswa-siswinya dalam berbahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis digital. Hal ini juga didukung atas semangat dari lembaga ini dalam menunjukkan kesediaannya untuk beradaptasi dengan perkembangan terbaru dalam metode pengajaran.

Berdasarkan wawancara yang sebelumnya dilakukan, beberapa kendala dan masalah yang terjadi adalah dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari lembaga pendidikan *Brilliant English Course* memiliki kendala dalam hal sumber daya manusia serta kesesuaian teknologi yang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti ini. Atas hal tersebut diatas, maka dosen – dosen Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 membantu memberikan solusi dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi untuk membacakan dongeng rakyat dengan bahasa pengantar bahasa Inggris.

Urgensi kegiatan *workshop* pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital untuk meningkatkan potensi belajar siswa *Brilliant English Course* terhadap variabel capaian dan tujuan kegiatan pengabdian sangatlah penting. *Workshop* ini mendesak untuk meningkatkan capaian seperti minat dan motivasi siswa, kemampuan bahasa Inggris, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan mengadaptasi metode pembelajaran berbasis digital, kegiatan ini secara langsung mendukung tujuan pengabdian untuk memperbarui pendekatan pembelajaran di *Brilliant English Course* agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Melalui *workshop* ini, diharapkan siswa dapat memperoleh keterampilan yang relevan dengan zaman dan *Brilliant English Course* dapat tetap menjadi lembaga pembelajaran bahasa Inggris yang kompetitif dan relevan dalam menyikapi tantangan pendidikan masa kini.

Dalam pelaksanaan *workshop*, pendekatan teknologi yang digunakan adalah cerita interaktif yang dapat diakses secara *online* yaitu dengan menggunakan platform YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=sNhoaIPr7Io>) dan didongengkan kembali dengan bahasa pengantar bahasa Inggris yaitu dengan mengangkat cerita rakyat yang sangat terkenal dikalangan anak-anak Indonesia yang berjudul “Timun Mas dan Buto Ijo”. Salah satu pendekatan untuk meningkatkan minat siswa dalam mendengarkan dongeng bahasa Inggris adalah melalui penggunaan teknologi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa mendongeng adalah metode yang efektif untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak (Febriyanti & Sundari, 2023). Melalui penceritaan dengan menggunakan video yang menarik, visual dan gambar yang penuh warna, cenderung lebih menarik perhatian dibandingkan dengan teks saja. Hal ini dapat membantu menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih terlibat dalam cerita (Fajri *et al.*, 2022). Disamping itu, mendongeng bukan hanya kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Dengan merangsang imajinasi dan menyediakan platform untuk ekspresi kreatif, mendongeng dapat membantu membentuk fondasi penting bagi perkembangan anak menjadi individu yang kreatif dan berpikir kritis (Patimah, 2015).

Mendengarkan cerita membutuhkan konsentrasi, yang dapat membantu melatih daya tahan anak terhadap gangguan dan meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus pada sesuatu (Ambarwati & Herawati, 2020). Dan menggabungkan kata-kata dengan gambar atau video dapat membantu memperkuat ingatan. Informasi yang disajikan dengan cara ini cenderung lebih mudah diingat oleh audiens (Mahyudi, 2023). Dengan pemanfaatan teknologi melalui gambar atau video daripada deskripsi verbal, beberapa

konsep atau informasi mungkin lebih mudah dipahami melalui gambar atau video daripada deskripsi verbal. Media visual dapat membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan mudah dipahami (Nagy, 2021). Animasi memberikan rangsangan visual yang kuat, merangsang aktivitas visual di otak. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan imajinasi, karena anak-anak dapat melihat karakter dan alur cerita dengan lebih jelas (Ain *et al.*, 2023). Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi telah terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi anak dalam belajar bahasa, khususnya bahasa Inggris, dan memperjelas pesan yang disampaikan (Mahsunah, 2021).

Workshop pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital di *Brilliant English Course* bertujuan untuk meningkatkan potensi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan mengadopsi pendekatan digital, *workshop* ini bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan para siswa dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan. Selain itu, tujuan lain dari *workshop* ini adalah untuk mempersiapkan siswa *Brilliant English Course* dalam menghadapi tuntutan globalisasi di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa sesuai dengan kebutuhan zaman, seperti kemampuan berkomunikasi dalam lingkungan digital dan memahami berbagai media sosial dalam bahasa Inggris. *Workshop* ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan, memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses dan kesempatan yang sama dalam mengembangkan potensi belajar mereka di bidang bahasa Inggris.

2. Metode

Kegiatan dilakukan di lembaga pendidikan *Brilliant English Course*, di Tanah Baru, Jagakarsa, Jakarta Selatan pada tanggal 4 Desember dan diikuti oleh 40 siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa *workshop* pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital dilakukan dengan metode *story telling* dan *retell* dengan melakukan beberapa langkah. Kegiatan diawali dengan perkenalan diri dari para pemateri serta kegiatan kecil untuk pemanasan atau *warming up*. Selanjutnya, mengenalkan cerita “Timun Mas dan Raksasa” yang akan digunakan dalam *workshop*, memberikan latar belakang untuk menarik perhatian para siswa dan diikuti dengan memutar video dongeng “Timun Mas dan Raksasa” yang menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris. Peserta diminta aktif untuk menyimak dan memahami alur cerita. Langkah selanjutnya adalah menampilkan serangkaian gambar yang mewakili cerita, tanpa teks dan diterangkan kembali oleh dosen – dosen IBIK 57, kemudian peserta diminta untuk mengamati gambar dan merangkai kembali urutan cerita secara berdasarkan visual. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi tentang urutan cerita berdasarkan gambar yang ditampilkan. Guna mendorong kolaborasi dan pertukaran ide, maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menggunakan bahasa Inggris untuk menjelaskan urutan cerita berdasarkan gambar. Setelah serangkaian kegiatan tersebut dilakukan tim dosen IBIK 57 memberikan umpan balik positif dan koreksi ringan terhadap *retell* yang dilakukan peserta serta merangkum pembelajaran, memberikan informasi tambahan atau sumber daya untuk pembelajaran bahasa Inggris dan memotivasi peserta untuk terus berlatih.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan abdimas yang bertema *workshop* pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital menggunakan materi digital seperti video, presentasi, dan gambar untuk menyajikan konten pembelajaran. Pelaksanaan sangat antusias diikuti oleh para peserta. Tahapan yang diawali dengan memutar video dongeng rakyat yang berjudul “Timun Mas dan Raksasa” dalam bahasa Inggris sedikit dirasakan sulit untuk dipahami teksnya namun karena video disertai dengan gambar, adegan, atau situasi yang membantu memberikan konteks visual. Hal ini membantu mengaitkan kata-kata dengan situasi atau objek tertentu, dan memfasilitasi pemahaman tentang makna dan penggunaannya. Para siswa mengamati ekspresi wajah dan alur cerita, yang membantu memahami konteks emosional dan meningkatkan pemahaman komunikasi non-verbal. Para siswa kemudian diminta untuk meringkas cerita tanpa teks dengan meminta para dosen IBIK57 untuk menceritakannya kembali melalui potongan-potongan gambar yang sesuai dengan alur cerita dalam video yang mereka tonton, yang bertujuan untuk mengorganisir pikiran mereka dan menyampaikannya secara lisan dan dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan ekspresi lisan dalam bahasa Inggris. Pada sesi ini, ada banyak usaha yang dilakukan oleh para siswa karena beberapa dari mereka memiliki kosakata yang terbatas, sehingga agak sulit untuk menyampaikannya dalam kalimat yang tersusun dan komprehensif.

Penerapan pendekatan pembelajaran dengan video yang disertai dengan tugas meringkas cerita tanpa teks, tampaknya telah memberikan manfaat yang nyata bagi para siswa (Ambarwati & Herawati, 2020). Pertama, kegiatan ini meningkatkan kemampuan menyimak siswa, karena mereka menjadi terbiasa dengan pemahaman verbal melalui media video. Keterampilan berbicara siswa juga perlu diasah kembali karena akan dihadapkan pada tantangan untuk menceritakan kembali cerita secara lisan tanpa bantuan teks. Dengan menekankan kreativitas dan pemahaman kontekstual, para siswa juga dapat mengembangkan kemampuan retorika mereka. Keterlibatan visual melalui penggunaan gambar-gambar yang digunting merupakan aspek positif yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi (Rifiyanti, 2022). Kedua, keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam menyimpulkan informasi penting, mengorganisir ide, dan menyampaikannya secara efektif. Kegiatan kolaboratif, seperti berbagi cerita dengan teman atau berpartisipasi dalam diskusi kelas, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam pemahaman mereka melalui pertukaran ide. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan ini tidak hanya tercermin dari penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berbahasa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual, sehingga memberikan dampak positif yang dapat dilihat dari peningkatan partisipasi siswa dan kepuasan mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Workshop pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris, tetapi juga untuk merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi mereka. Ini berarti bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek linguistik, tetapi juga mendorong siswa untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang, mengevaluasi informasi, dan menyusun argumen secara kritis.

Kegiatan di atas merupakan bagian dari bentuk pengembangan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam menyongsong kurikulum mandiri, mengacu pada upaya peningkatan pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris pada anak usia dini dengan menggunakan pendekatan digital dalam rangka implementasi Kurikulum Mandiri (Adisti et al., 2022). Melalui pendekatan ini, anak-anak akan diperkenalkan dengan berbagai media digital seperti permainan interaktif, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, video pembelajaran, dan sumber daya online lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital serta menyesuaikan pembelajaran dengan pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel seperti yang diusung oleh Kurikulum Merdeka (Putra et al., 2023). Dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, anak-anak dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka dapat melihat bagaimana bahasa Inggris digunakan dalam konteks nyata, seperti dalam video musik atau interaksi *online*, yang membantu mereka merasa terhubung dengan materi pembelajaran (Revianti & Anggoro, 2022).

3.1. Kegiatan 1. Diawali Dengan Pemanasan (Warming Up) Senam Jari Oleh Ibu Filda

Kegiatan diawali dengan melakukan senam jari dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan sebelum memulai aktivitas tertentu (Gambar 1). Ini dapat membantu mengurangi kecemasan atau tegang pada anak-anak dan membuat mereka lebih siap untuk terlibat dalam kegiatan. Melakukan senam jari sebelum aktivitas yang memerlukan konsentrasi, seperti mendengarkan cerita, dapat membantu meningkatkan fokus dan perhatian anak-anak. Gerakan-gerakan jari dapat membantu mereka memusatkan perhatian sebelum terlibat dalam kegiatan yang memerlukan konsentrasi lebih lanjut.

Latihan jari dapat membantu meningkatkan fokus dan perhatian anak dengan memperkuat hubungan antara otak dan tangan. Gerakan jari yang terkoordinasi dapat menstimulasi otak anak dan membantu mereka lebih siap untuk melakukan aktivitas belajar atau bermain (Widanti et al., 2021). Dengan demikian, melakukan senam jari sebelum memulai aktivitas tertentu merupakan praktik yang penting dalam membantu menciptakan suasana yang kondusif bagi anak-anak untuk belajar dan berpartisipasi dengan lebih baik dalam kegiatan yang dihadapi.



Gambar 1. Kegiatan Senam Jari Oleh Salah Satu Anggota PKM

4. Kegiatan Kedua. Pemutaran Video “Timun Mas dan Raksasa” Dengan Pengantar Bahasa Inggris

Pemutaran video "Timun Mas dan Raksasa" dengan pengantar bahasa Inggris memiliki tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris anak-anak serta memperkenalkan siswa pada cerita rakyat Indonesia dalam konteks yang menarik ([Gambar 2](#)). Melalui kegiatan ini, anak-anak juga didorong untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas sendiri dalam memahami cerita dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka. Selain itu, pemutaran video ini membantu dalam pengembangan keterampilan mendengarkan anak-anak dalam bahasa Inggris, sekaligus memberikan pengalaman belajar multi bahasa yang berharga. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mendukung pengembangan kemampuan berbahasa, namun juga memperluas cakrawala budaya dan merangsang pertumbuhan kognitif dan kreatif. Menurut Rasmitadila, anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini dapat mengalami pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lebih dari satu bahasa, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan multi bahasa mereka ([Arifin & Hidayah, 2023](#)).

Penayangan video dengan pengantar bahasa Inggris juga membantu perkembangan kemampuan mendengarkan siswa dalam berbahasa Inggris. Siswa harus memperhatikan pengantar dan isi video, mencerna informasi, dan memahami pesannya ([Alti et al., 2022](#)). Poin penting dalam pemutaran video "Timun Mas dan Raksasa" dengan pengantar bahasa Inggris bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak yang berbahasa Inggris. Hal ini dapat membantu memperluas pengetahuan mereka tentang cerita dan budaya dari berbagai belahan dunia. Adapun proses kegiatannya dapat disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Pemutaran Video Cerita Dongeng

5. Kegiatan ketiga. Menampilkan Kembali Serangkaian Gambar Tanpa Teks Tentang Cerita yang Telah Ditayangkan di Video

Tujuan dari menampilkan kembali serangkaian gambar tanpa teks tentang sebuah cerita yang telah ditayangkan dalam video adalah untuk merangsang imajinasi, memperkuat pemahaman visual, dan mengembangkan kemampuan bercerita anak. Dengan melihat gambar-gambar yang mewakili momen-momen penting dalam cerita, anak-anak diajak untuk merekonstruksi urutan kejadian dan menghubungkannya dengan apa yang telah mereka saksikan dalam video, sebagaimana disajikan pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Pemutaran Video Tanpa Teks

Kegiatan ini diharapkan membantu meningkatkan retensi informasi, merangsang diskusi, dan memfasilitasi kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman mereka tentang cerita yang ditayangkan. Selain itu, menampilkan gambar tanpa teks juga memberikan kesempatan bagi siswa dapat mengembangkan penalaran visual dan keterampilan berpikir kritis, karena harus menginterpretasikan dan memahami gambar secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa tentang cerita, tetapi juga mendukung pengembangan berbagai keterampilan kognitif dan bahasa.

Melalui pengalaman visual, siswa dapat memperdalam pemahamannya tentang cerita yang telah ditayangkan dalam video. Gambar-gambar tersebut membantu memvisualisasikan kembali kejadian-kejadian dalam cerita, memperkuat hubungan antara teks visual dan isi cerita, serta mengingat kembali detail-detail penting (Mahsunah, 2021). Video tanpa teks panduan ini melatih siswa untuk menggunakan imajinasi mereka sendiri untuk menginterpretasikan gambar-gambar tersebut. Hal ini merangsang kreativitas dalam menghubungkan gambar-gambar tersebut dengan cerita yang mereka ketahui, serta mendorong mereka untuk membuat narasi sendiri tentang apa yang terjadi (Susanti, 2020). Disamping itu, dengan mengalami cerita melalui berbagai modalitas sensorik, termasuk visual, anak-anak memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang cerita tersebut. Hal ini juga dapat meningkatkan retensi informasi, karena mereka mengalami cerita melalui multiplexation sensorik (Ain *et al.*, 2023).

Pengembangan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam menyongsong kurikulum mandiri memiliki banyak manfaat dan penting bagi masa depan pendidikan. Integrasi teknologi digital membuka peluang baru bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif, meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar dan mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang relevan untuk era digital. Selain itu, menyertakan kegiatan seperti senam jari sebelum memulai kegiatan belajar dapat membantu menciptakan suasana yang kondusif dan menurunkan tingkat kecemasan anak, sehingga memperkuat kesiapan mereka untuk belajar. Selain itu, menunjukkan kembali serangkaian gambar tanpa teks tentang cerita yang telah ditayangkan di video juga dapat membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap cerita, merangsang imajinasi, dan mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan bahasa. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi digital, pendekatan yang berfokus pada kesejahteraan anak, dan pemanfaatan alat bantu kreatif dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan mereka sebagai pembelajar yang berpikiran terbuka dan kreatif yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pendekatan holistik dalam pembelajaran, mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas fisik dan kreatif, serta memperhatikan kesejahteraan anak, merupakan kunci untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif dan memberdayakan bagi anak-anak (Yusuf, 2021). Dalam konteks ini, memperhatikan kebutuhan individu anak, merangsang imajinasi dan kreativitas mereka, serta menyediakan lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah aspek yang tidak boleh diabaikan (Gozli, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga memperhatikan perkembangan anak secara menyeluruh dalam semua aspek kehidupannya.

Perbandingan antara pencapaian sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital di *Brilliant English Course* adalah tahap penting dalam mengevaluasi efektivitas *workshop*. Sebelum *workshop* dimulai, perhatian utama tertuju pada variasi tingkat minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan bahasa Inggris yang dimiliki siswa, serta seberapa sering siswa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Setelah *workshop* selesai, evaluasi dilakukan untuk melihat dampak dari *workshop* tersebut. Peningkatan minat dan motivasi siswa dapat diamati melalui tingkat partisipasi siswa selama *workshop*, sementara kemampuan bahasa Inggris dapat diukur melalui tes tertulis atau melalui percakapan yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi perhatian utama, dilihat dari seberapa lancar siswa menggunakan alat-alat digital serta tanggapan mereka terhadap integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah *workshop*, dapat dinilai sejauh mana pendekatan pembelajaran berbasis digital telah berhasil meningkatkan potensi belajar siswa di *Brilliant English Course*. Temuan yang signifikan menunjukkan keberhasilan *workshop*, sementara temuan yang kurang signifikan menunjukkan kemungkinan adanya area yang perlu diperbaiki atau disempurnakan dalam pelaksanaan *workshop*. Oleh karena itu, perbandingan ini menjadi acuan kunci dalam mengevaluasi efektivitas dan memastikan keberlanjutan pendekatan pembelajaran berbasis digital di *Brilliant English Course*.

4. Kesimpulan

Dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan pemutaran video dan tugas meringkas cerita tanpa teks, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan siswa. Implementasi ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan mendengarkan dan berbicara siswa, yang diukur dari kemampuan mereka untuk menanggapi informasi verbal secara efektif dan menceritakan kembali cerita tanpa bergantung pada teks tertulis. Selain itu, kegiatan ini berhasil merangsang kreativitas dan imajinasi siswa, memperkaya cara mereka menyampaikan ide dan meningkatkan kemampuan retorika melalui pengorganisasian cerita. Keterlibatan visual melalui gambar juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita. Selain pencapaian individu, kegiatan ini juga memupuk kerja sama dan kolaborasi melalui berbagi cerita dan diskusi kelas. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan ini membawa dampak positif yang dapat diukur melalui perkembangan kemampuan bahasa siswa, penguasaan materi, dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membangun keterampilan yang relevan dengan perkembangan siswa secara holistik.

Acknowledgement

Ucapan terimakasih kami haturkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 atas bantuan dana serta support saran dan masukan yang membangun kepada tim abdimas ini. Ucapan terimakasih juga kami ucapkan kepada lembaga bimbingan *Brilliant English Course* yang sudah memfasilitasi serta mengizinkan tim dalam melaksanakan kegiatan pengabdian.

Daftar Pustaka

- Adisti, A. R., Yuliasri, I., Hartono, R., & Fitriati, S. W. (2022). Pengembangan literasi digital pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia dini dalam menyambut kurikulum merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 111-119. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Ain, N., Fashokha, N., Rohmah, M., & Sulthoniyah, L. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran IPA Tentang Tumbuhan dan Fungsinya. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 7(1), 9-15.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran. *Get Press*.
- Ambarwati, R., & Herawati, K. (2020, March). Strengthening Student's Pragmatics Competence in Teaching and Learning English Through Animation Video. In *4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)* (pp. 486-493). Atlantis Press.
- Arifin, N. W., & Hidayah, A. N. (2023). Evaluasi Program Pembelajaran Literasi Multibahasa di Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 151-157.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2023). Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 227. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>
- Gozli, D. G. (2020). Imagination in General Psychology: Thinking with Luca Tateo's "A Theory of Imagining, Knowing, and Understanding." *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 54(4), 920-932. <https://doi.org/10.1007/s12124-020-09561-0>
- Mahsunah, E. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis literasi digital pasca pandemi Covid 19. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 957-968. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1257>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122-127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Nagy, T. (2021). Using Technology for Foreign Language Learning: The Teacher's Role. *Central European Journal of Educational Research*, 3(2), 23-28. <https://doi.org/10.37441/cejr/2021/3/2/9347>

- Patimah, P. (2015). Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Jenjang Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(2), 1-19. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i2.123>
- Putra, I. K. D. A. S., & Ningsih, N. L. S. A. (2023). Development of Interactive Learning Content Based On Blended Learning In The Implementation of The Independent Curriculum For Science Subjects at SDN 4 Abuan. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(3), 13-21.
- Rifiyanti, H. (2022). ERROR TYPES IN SUBJECT-VERB AGREEMENT. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Proficiency*, 4(2), 1-10.
- Revianti, S. L., & Anggoro, P. D. W. (2022). Interaksi kolaboratif menggunakan virtual reality berbasis web dalam pembelajaran bahasa inggris. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 6(1), 102-114.
- Susanti, A. (2013). *Penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Widanti, H. N., Arti, W., & Anjasmara, B. (2021). Efektivitas Pemberian Latihan Brain Gym Terhadap Peningkatan Koordinasi Mata dan Tangan Pada Anak Pra-Sekolah. *Physiotherapy Health Science (PhysioHS)*, 3(1), 40-45. <https://doi.org/10.22219/physiohs.v3i1.17161>
- Yusuf, A. (2021). Pesantren Multikultural Model Pendidikan Karakter Humanis-Religius Di Pesantren Ngalah Pasuruan-Rajawali *Pers. PT. RajaGrafindo Persada*.