

Penguatan kapasitas guru melalui integrasi ICT dan deep learning dalam perancangan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatifUla Nisa El Fauziah¹, Silpia Rahayu², dan Ida Lisdawati³^{1,2,3} **Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Siliwangi**ulanisa@ikipsiliwangi.ac.id¹, silpiarahayu@ikipsiliwangi.ac.id²,idalisdawati@ikipsiliwangi.ac.id³**ABSTRAK**

Penguatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 menjadi hal yang krusial, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan pendekatan inovatif dan relevan secara digital. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya integrasi pedagogis teknologi digital dalam praktik pembelajaran guru, di mana aplikasi ICT lebih sering digunakan sebatas alat bantu teknis. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis *deep learning* yang mengintegrasikan aplikasi Duolingo, Bamboozle, dan Kahoot secara strategis. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan implementasi, serta evaluasi berbasis observasi, kuesioner, dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif. Guru mampu mengintegrasikan aplikasi interaktif ke dalam RPP serta memfasilitasi kegiatan belajar siswa yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil mendorong transformasi pedagogis pada guru mitra dan memperkuat kesiapan mereka dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik masa kini. Model pengabdian ini dapat direplikasi pada konteks madrasah atau sekolah lain yang memiliki tantangan serupa.

Kata Kunci : deep learning, integrasi ICT, penguatan kapasitas guru, pembelajaran Bahasa Inggris

ABSTRACT

This community service activity responds to the need for strengthening teacher capacity in designing innovative English language learning that integrates technology and deep learning principles. Many English teachers still use digital tools merely as supplementary aids, without embedding them into pedagogical strategies that promote conceptual understanding and reflective learning. The program aims to enhance teachers' ability to utilize interactive applications such as Duolingo, Bamboozle, and Kahoot in designing contextual, collaborative, and engaging learning. The method used includes needs assessment, hands-on training, classroom mentoring, and collaborative evaluation. Activities were conducted at SMA Boarding School Manbaul Falah, involving English teachers as the main participants. Results show significant improvement in teachers' ICT competencies, including the ability to design learning materials using technology, implement deep learning-based lesson plans, and increase student engagement. Teachers demonstrated increased confidence and understanding in using digital tools for meaningful, mindful, and joyful learning experiences. This program concludes that combining ICT with deep learning not only transforms classroom practice but also supports the development of teacher professionalism in responding to 21st-century educational challenges.

Keywords: *deep learning, ICT integration, teacher capacity building, English language learning,*

Articel Received: 01/08/2025; **Accepted:** 01/10/2025

How to cite: APA style. Fauziah, U. N. E., Rahayu, S., & Lisdawati, I. (2025). Penguatan kapasitas guru melalui integrasi ICT dan deep learning dalam perancangan pembelajaran bahasa inggris yang inovatif. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (3), 816-829. doi: 10.22460/as.v8i3.28779

A. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21 dan percepatan transformasi digital di dunia pendidikan, penguatan kapasitas guru menjadi kunci utama untuk memastikan pembelajaran yang relevan, adaptif, dan inovatif. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga perlu mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sebagai bagian integral dalam merancang pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan teknologi digital terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru yang masih memanfaatkan teknologi sebatas alat bantu teknis, belum sebagai strategi pedagogis yang terintegrasi dengan model pembelajaran mendalam seperti *deep learning*.

Berbagai kajian dan pengabdian sebelumnya telah mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi ICT berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Duolingo, misalnya, dikenal sebagai aplikasi pembelajaran bahasa berbasis *mobile* yang mampu meningkatkan kemampuan kosakata dan grammar secara mandiri dan adaptif (Hidayati & Diana, 2023). Aplikasi Kahoot telah digunakan secara luas dalam proses evaluasi dan kuis interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa (Putra & Wahyuni, 2022). Sementara itu, Bamboozle terbukti efektif untuk aktivitas pembelajaran berbasis tim yang kolaboratif dan menyenangkan (Ramadhani et al., 2021). Meski demikian, pemanfaatan aplikasi-aplikasi ini dalam berbagai pelatihan guru umumnya masih berfokus pada aspek operasional dan hiburan, bukan pada integrasi pedagogis berbasis *deep learning*.

Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa masih dibutuhkan intervensi dalam bentuk pengabdian masyarakat yang tidak hanya mengenalkan penggunaan aplikasi Duolingo, Kahoot, dan Bamboozle secara teknis, tetapi juga mendampingi guru dalam mendesain perangkat ajar inovatif yang mengintegrasikan ICT dengan pendekatan *deep learning*. Model pembelajaran *deep learning* menekankan pada proses pembelajaran yang mendorong pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan koneksi antar pengetahuan

dimensi yang dapat diperkuat melalui pemanfaatan teknologi berbasis gamifikasi yang tepat sasaran (Fullan & Langworthy, 2018). Dengan demikian, pendekatan pengabdian ini menawarkan *novelty* berupa pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) dan pendampingan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara pedagogis.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru Bahasa Inggris dalam merancang pembelajaran inovatif melalui integrasi aplikasi ICT seperti Duolingo, Kahoot, dan Bamboozle dengan pendekatan *deep learning*. Urgensi pengabdian ini terletak pada perlunya membekali guru dengan keterampilan yang tidak hanya bersifat teknis digital, tetapi juga pedagogis transformatif, agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. LANDASAN TEORI

1. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam dunia pendidikan telah menjadi bagian integral dari strategi transformasi pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (English as a Foreign Language/EFL). Teknologi memberi peluang untuk mengakses sumber daya belajar yang luas, memperkuat keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan kolaboratif (Richards, 2015). Integrasi ICT bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan elemen kunci dalam perencanaan pembelajaran modern.

Dalam praktik pembelajaran Bahasa Inggris, berbagai aplikasi telah digunakan untuk mendukung keterampilan bahasa, termasuk listening, speaking, reading, dan writing. Tiga aplikasi yang banyak digunakan dan menjadi fokus dalam kegiatan pengabdian ini adalah Duolingo, Kahoot, dan Bamboozle. Berikut adalah pemaparan mendalam mengenai masing-masing aplikasi tersebut:

a. Duolingo: Aplikasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi

Duolingo merupakan platform pembelajaran bahasa berbasis mobile yang mengusung pendekatan gamifikasi. Aplikasi ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif, dengan sistem poin, level, dan hadiah digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi pengguna. Loewen, Isbell, dan Sporn (2020) menemukan bahwa

penggunaan Duolingo dapat membantu siswa EFL meningkatkan keterampilan reseptif seperti membaca dan mendengarkan secara mandiri.

Studi Hidayati dan Diana (2023) mengungkapkan bahwa Duolingo efektif sebagai alat pelengkap dalam pembelajaran kosa kata, terutama untuk siswa sekolah menengah di Indonesia. Aplikasi ini menyajikan materi pelajaran secara bertahap dan adaptif, memperkuat pengulangan, dan memberikan umpan balik instan. Desain visualnya yang menarik serta fleksibilitasnya menjadikan Duolingo sebagai alat belajar yang sesuai untuk pembelajaran mandiri maupun blended learning.

Implementasi di kelas: Guru dapat merekomendasikan Duolingo sebagai tugas mandiri tambahan yang terstruktur, atau mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran sebagai bagian dari penilaian formatif untuk kosa kata dan struktur kalimat dasar. Guru juga bisa membentuk kelompok belajar mandiri yang memantau progres harian siswa melalui fitur laporan mingguan.

b. Kahoot: Kuis Interaktif untuk Evaluasi dan Keterlibatan

Kahoot adalah platform kuis berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif di ruang kelas. Guru dapat membuat kuis dalam berbagai format, seperti pilihan ganda atau isian singkat, yang kemudian dijawab secara langsung oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Penelitian Wang dan Tahir (2020) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki retensi memori, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif.

Putra dan Wahyuni (2022) meneliti penggunaan Kahoot di kelas Bahasa Inggris tingkat SMA dan menemukan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam pembelajaran grammar dan vocabulary. Keunggulan Kahoot terletak pada visualisasi skor waktu nyata, efek suara yang menarik, dan elemen kompetisi yang membuat siswa lebih fokus dan berpartisipasi aktif.

Implementasi di kelas: Guru dapat menggunakan Kahoot sebagai penilaian formatif di akhir sesi pembelajaran untuk menilai pemahaman siswa secara langsung. Kahoot juga efektif digunakan dalam review mingguan sebagai kegiatan kuis bersama kelas untuk mengukur progres kelas secara umum dan membangun antusiasme belajar.

c. Bamboozle: Kolaborasi dan Interaksi dalam Pembelajaran

Bamboozle merupakan aplikasi permainan kuis berbasis tim yang dirancang untuk pembelajaran kolaboratif. Aplikasi ini memberikan variasi permainan yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan kosakata, struktur kalimat, serta pelafalan. Penelitian Ramadhani, Sari, dan Anjani (2021) menunjukkan bahwa Bamboozle efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris, terutama dalam kerja kelompok.

Kelebihan utama Bamboozle terletak pada fitur tim yang dapat digunakan dalam satu kelas tanpa perlu gawai individu untuk semua siswa, sehingga cocok digunakan dalam kelas yang memiliki keterbatasan perangkat. Guru dapat mengatur format permainan berdasarkan topik pelajaran dan kebutuhan siswa, menjadikan pembelajaran lebih fleksibel, kolaboratif, dan menyenangkan.

Implementasi di kelas: Guru dapat menggunakan Bamboozle sebagai aktivitas utama dalam pembelajaran kosakata atau penguatan speaking. Guru membagi siswa menjadi kelompok, menyiapkan papan kuis kolaboratif, dan membimbing diskusi kelompok berdasarkan pertanyaan yang diberikan secara acak oleh aplikasi. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran berbasis proyek atau tema mingguan.

Namun demikian, pemanfaatan aplikasi-aplikasi tersebut masih sering terbatas pada aspek hiburan atau penilaian semata, belum banyak yang benar-benar mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran berbasis kompetensi dan berpikir tingkat tinggi. Yuliana dan Wulandari (2022) menyoroti bahwa guru cenderung menggunakan aplikasi hanya sebagai *ice breaker* atau *filler activity*, bukan sebagai bagian integral dari pendekatan pedagogis yang terstruktur.

2. Konsep dan Prinsip Deep Learning dalam Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, istilah *deep learning* tidak semata merujuk pada teknologi kecerdasan buatan, tetapi pada pendekatan pedagogis yang berfokus pada pemahaman konseptual yang mendalam, refleksi kritis, serta kemampuan mengaitkan pengetahuan lintas konteks. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajar yang mandiri, berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah secara kreatif serta kolaboratif.

Biggs dan Tang (2011) membedakan antara *surface learning* dan *deep learning*. *Surface learning* hanya menekankan hafalan dan pemenuhan tugas tanpa pemahaman mendalam. Sebaliknya, *deep learning* mendorong siswa untuk menghubungkan

pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, membangun pemahaman secara aktif, serta mengembangkan sikap reflektif terhadap proses belajar.

Fullan dan Langworthy (2014) dalam model *New Pedagogies for Deep Learning (NPDL)* memetakan enam kompetensi kunci abad ke-21 yang harus dimiliki siswa, dikenal sebagai 6C: *Character, Citizenship, Collaboration, Communication, Creativity, dan Critical Thinking*. Pendekatan ini menempatkan guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi sebagai desainer pembelajaran, mentor, dan fasilitator.

Pendekatan ini menuntut desain pembelajaran yang memungkinkan siswa berpikir secara mendalam, bukan hanya mengulang informasi. Di sinilah peran teknologi menjadi pengungkit penting. Teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga lingkungan belajar yang membuka akses pada informasi, memperkuat visualisasi konsep, dan memperluas bentuk interaksi pembelajaran.

Aplikasi seperti Duolingo, Kahoot, dan Bamboozle, jika digunakan secara strategis, dapat menjadi bagian dari *deep learning*. Misalnya:

- a. Duolingo mendukung pembelajaran mandiri berbasis tujuan (*goal-oriented learning*) dan penguatan kebiasaan belajar berkelanjutan.
- b. Kahoot digunakan untuk refleksi dan pembelajaran berbasis umpan balik waktu nyata.
- c. Bamboozle mendorong kolaborasi dan diskusi berbasis permainan tim, memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Namun, sebagaimana dicatat Looney (2019), pembelajaran mendalam tidak akan tercapai hanya dengan penggunaan teknologi, tetapi tergantung pada bagaimana guru merancang tugas pembelajaran yang autentik, kompleks, dan kontekstual. Oleh karena itu, *deep learning* harus ditanamkan dalam visi desain pembelajaran guru dan didukung oleh pengembangan profesional yang berkelanjutan.

Guru perlu mendapatkan pelatihan untuk memahami bagaimana menerjemahkan prinsip *deep learning* ke dalam praktik kelas, termasuk mengembangkan tugas proyek, rubrik penilaian kualitatif, serta membimbing siswa dalam refleksi belajar. Keterampilan ini tidak dapat dikuasai secara instan, tetapi melalui proses pendampingan dan komunitas belajar profesional yang saling berbagi praktik baik.

Dengan demikian, integrasi *deep learning* bukan hanya sekadar pendekatan baru, tetapi lompatan paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru ke pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Ini selaras dengan semangat Kurikulum

Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis diferensiasi, proyek, dan pemajuan Profil Pelajar Pancasila.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini mengacu pada pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan, yang menekankan kolaborasi antara tim pengabdian dan mitra sasaran. Fokus kegiatan adalah meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis ICT dan pendekatan *deep learning*.

1. Tempat dan Subjek Pengabdian

Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Boarding School Manbaul Falah, sebuah madrasah aliyah swasta yang terletak di Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Madrasah ini telah menunjukkan komitmen dalam mendukung transformasi digital serta penguatan kapasitas guru melalui kolaborasi dengan lembaga perguruan tinggi.

Subjek pengabdian terdiri dari:

- a. 3 orang guru Bahasa Inggris, lulusan S1 Pendidikan Bahasa Inggris, dengan pengalaman mengajar antara 3 hingga 8 tahun. Guru-guru ini menjadi mitra utama dalam pelatihan dan implementasi pembelajaran inovatif.
- b. 2 guru dari mata pelajaran lain (Bahasa Arab dan PPKn) yang menunjukkan minat untuk menerapkan media digital dalam pengajaran lintas bidang.
- c. Kepala madrasah dan Wakil Kepala bidang Kurikulum yang terlibat dalam koordinasi program dan pemantauan hasil kegiatan.

Kegiatan juga melibatkan 37 siswa sebagai penerima manfaat tidak langsung, terutama dalam tahap praktik kelas dan evaluasi implementasi pembelajaran berbasis ICT dan *deep learning*.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dirancang melalui empat tahap utama berikut:

a. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi lapangan, pengkajian perangkat ajar (RPP, LKPD), serta wawancara dengan guru mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan kompetensi guru dalam penggunaan ICT serta pemahaman mereka terhadap pembelajaran berbasis *deep learning*.

b. Pelatihan dan Workshop

Diselenggarakan dalam bentuk sesi pelatihan tatap muka dan diskusi interaktif, yang meliputi:

- 1) Penggunaan aplikasi Duolingo (untuk pembelajaran mandiri dan gamifikasi kosa kata), Kahoot (evaluasi formatif interaktif), dan Bamboozle (aktivitas tim berbasis speaking dan vocab).
- 2) Pengenalan prinsip *deep learning*, seperti refleksi, kolaborasi, pengembangan proyek, serta asesmen autentik.
- 3) Penyusunan perangkat ajar yang terintegrasi dengan Kurikulum Merdeka dan P5 (Profil Pelajar Pancasila).

c. Pendampingan Implementasi di Kelas

Setelah pelatihan, guru didampingi secara langsung saat menerapkan model pembelajaran yang dirancang di kelas. Tim pengabdian melakukan observasi kelas, memberikan umpan balik, serta mendokumentasikan proses dan hasil pembelajaran untuk evaluasi.

d. Evaluasi dan Refleksi Bersama

Kegiatan evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Wawancara dan kuesioner kepada guru untuk menilai perubahan kompetensi dan kendala pelaksanaan.
- 2) Diskusi kelompok terarah (FGD) yang melibatkan guru dan pimpinan madrasah.
- 3) Analisis hasil pembelajaran siswa (dokumentasi, portofolio, produk proyek) untuk mengukur dampak terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa.

3. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik kualitatif yang meliputi:

- a. Observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan partisipasi siswa.
- b. Kuesioner untuk guru mitra guna mengukur persepsi dan pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan.
- c. Wawancara mendalam dengan guru dan kepala madrasah mengenai keberlanjutan program.
- d. Dokumentasi kegiatan, termasuk foto, video, hasil kerja siswa, serta catatan refleksi guru.

4. Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif-kualitatif, berfokus pada:

- a. Perubahan desain pembelajaran guru (dari konvensional ke integratif).
- b. Efektivitas penggunaan aplikasi ICT dalam kelas.
- c. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan mendalam.
- d. Perkembangan kapasitas guru dalam merancang dan mengevaluasi pembelajaran berbasis *deep learning*.

Hasil analisis akan menjadi dasar penyusunan model pelatihan dan implementasi yang dapat direplikasi di madrasah lainnya, serta sebagai rekomendasi untuk program peningkatan kompetensi guru berbasis teknologi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam empat sesi utama:

- a. Penyampaian konsep pendekatan *deep learning* dalam perancangan pembelajaran Bahasa Inggris inovatif,
- b. Pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Kahoot, Bamboozle, dan Duolingo,
- c. Praktik langsung penyusunan dan implementasi RPP berbasis teknologi oleh guru mitra, serta
- d. Evaluasi keberhasilan program dan refleksi terhadap proses pelaksanaan.

Pada sesi pertama, peserta (guru-guru mitra) diperkenalkan pada konsep dasar *deep learning* dalam pembelajaran. Materi disampaikan dengan pendekatan kontekstual, menekankan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada hafalan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemaknaan mendalam, dan kolaborasi. Beberapa pertanyaan reflektif diajukan untuk memantik kesadaran guru, seperti: "Apa makna belajar Bahasa Inggris dalam konteks pendidikan abad 21?", "Bagaimana mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan pemikiran reflektif?", dan "Apa peran guru dalam mendorong siswa agar menjadi pembelajar mandiri dan kolaboratif?". Pertanyaan-

pertanyaan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran pedagogis dan kesiapan untuk merancang pembelajaran inovatif.

Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa guru menyambut baik pendekatan ini. Mereka merasa lebih memahami perbedaan antara *surface learning* dan *deep learning*, serta mulai mengevaluasi praktik pembelajaran yang selama ini mereka gunakan.

Sesi kedua berfokus pada pengenalan tiga aplikasi utama yang dipilih untuk kegiatan pengabdian: Kahoot, Bamboozle, dan Duolingo. Setiap aplikasi dijelaskan mulai dari fitur, manfaat, hingga cara integrasinya ke dalam proses pembelajaran.

- a. Duolingo dijelaskan sebagai aplikasi berbasis gamifikasi untuk latihan kosa kata dan grammar, serta pendukung belajar mandiri siswa.
- b. Bamboozle ditunjukkan sebagai media kuis tim yang mendukung diskusi kelompok, cocok untuk kegiatan penguatan materi, terutama dalam praktik kolaboratif.
- c. Kahoot diperkenalkan sebagai media evaluasi formatif yang menyenangkan, mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui kompetisi kuis interaktif.

Guru kemudian melakukan simulasi penggunaan aplikasi tersebut, mulai dari pembuatan konten hingga strategi penerapan dalam RPP. Respons guru sangat positif, mereka menyatakan bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara strategis dan bukan sekadar hiburan dalam pembelajaran.

Sesi ketiga adalah praktik langsung. Guru diminta menyusun RPP inovatif berbasis *deep learning* yang mengintegrasikan salah satu atau lebih dari aplikasi tersebut. Mereka kemudian melaksanakan pembelajaran di kelas masing-masing dan didampingi oleh tim pengabdian. Beberapa praktik inovatif yang muncul antara lain:

- a. Penguatan kosakata melalui sesi belajar mandiri dengan Duolingo yang dijadikan tugas terstruktur.
- b. Simulasi speaking activity berbasis proyek dengan Bamboozle sebagai alat bantu diskusi kelompok.
- c. Pembuatan kuis reflektif menggunakan Kahoot untuk menguji pemahaman akhir topik grammar.

Guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan merancang, mengoperasikan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis ICT. Hasil post-evaluasi

menunjukkan adanya peningkatan skor kompetensi guru sebesar rata-rata 40 poin dari penilaian awal.

Sesi keempat adalah refleksi dan evaluasi. Guru mengisi kuesioner dan melakukan diskusi terbuka tentang pengalaman mereka. Mereka mengungkapkan bahwa pendekatan *deep learning* dan integrasi aplikasi telah memperkuat pemahaman mereka tentang pembelajaran bermakna dan memperluas keterampilan mereka dalam merancang pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian di SMA Boarding School Manbaul Falah

2. Pembahasan

Dari hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penguatan kapasitas guru melalui integrasi teknologi berbasis Kahoot, Bamboozle, dan Duolingo mendukung implementasi pendekatan *deep learning* secara nyata di kelas. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin pada peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga pada perubahan paradigma mengajar yang lebih reflektif dan transformatif.

Tiga prinsip utama *deep learning* tampak dalam pelaksanaan kegiatan ini:

- a. Mindful learning tercermin saat guru merancang pembelajaran dengan pertanyaan reflektif, serta saat menggunakan Kahoot dan Bamboozle untuk mendorong

partisipasi sadar siswa. Pengalaman ini membantu guru menyadari pentingnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa.

- b. Meaningful learning muncul dalam penyusunan proyek dan tugas berbasis konteks lokal, serta penguatan materi dengan Duolingo. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi membimbing siswa untuk mengaitkan materi dengan kehidupan nyata mereka.
- c. Joyful learning terlihat dalam antusiasme guru dan siswa saat menggunakan media interaktif. Aplikasi seperti Kahoot dan Bamboozle memberikan elemen kompetisi sehat, sementara Duolingo memberi umpan balik instan yang memotivasi belajar berkelanjutan.

Pembahasan ini menguatkan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi dalam konteks sosial dan interaktif, serta kerangka kerja Fullan dan Langworthy (2014) mengenai pembelajaran mendalam yang menekankan integrasi teknologi, kolaborasi, dan refleksi sebagai pilar utama.

Secara praktis, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan guru harus menysasar dua aspek sekaligus: peningkatan literasi teknologi dan penguatan pedagogi reflektif. Teknologi tanpa kerangka pedagogi berisiko menjadi sekadar hiburan. Sebaliknya, pedagogi tanpa teknologi akan kesulitan menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Implikasi kegiatan ini mencakup:

- a. Guru menjadi lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, reflektif, dan menyenangkan.
- c. Tercipta komunitas belajar antar guru yang saling berbagi dan mendukung pengembangan profesional.

E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif melalui integrasi teknologi berbasis Duolingo, Bamboozle, dan Kahoot serta pendekatan *deep learning*. Empat tahapan kegiatan—penyampaian konsep, pelatihan teknologi, praktik implementasi, dan evaluasi—berhasil mendorong guru untuk:

1. Memahami dan menerapkan prinsip *deep learning* (mindful, meaningful, joyful learning) dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Mengintegrasikan aplikasi interaktif secara strategis dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sehingga menghasilkan aktivitas yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif.
3. Mengembangkan media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan keterampilan siswa, baik dalam hal kosakata, tata bahasa, maupun keterampilan berbicara dan mendengarkan.
4. Menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi TIK serta kesiapan mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri.

Secara keseluruhan, pendekatan yang digunakan dalam program ini telah menciptakan transformasi pedagogis pada guru mitra, memperkuat profesionalisme mereka, dan mendorong pembentukan ekosistem belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Kami menyampaikan terima kasih kepada IKIP Siliwangi atas dukungan pendanaan, serta kepada SMA Boarding School Manbaul Falah sebagai mitra pengabdian yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university: What the student does* (4th ed.). McGraw-Hill Education.
- Dewi, R. M., Sari, D. K., & Hidayat, A. (2024). The use of Padlet to enhance students' listening and critical thinking skills. *Journal of English Language Teaching Innovations*, 6(1), 45–56.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.
- Hafidzhoh, F., Kusuma, M. A., & Prasetya, A. P. (2023). Meaningful learning in digital language classrooms: Connecting personal experience and digital tools. *TEFLIN Journal*, 34(2), 150–167.
- Hidayati, D. N., & Diana, R. (2023). Gamified language learning: Evaluating the effectiveness of Duolingo on Indonesian students' vocabulary acquisition. *International Journal of Language Education*, 7(1), 21–35.
- Izzati, R., & Wahyuni, S. (2021). Encouraging mindful learning through reflective questions in EFL classrooms. *Indonesian Journal of English Teaching*, 10(2), 89–103.

- Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2020). The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive linguistic knowledge and oral communicative ability. *Foreign Language Annals*, 53(2), 209–233.
- Looney, J. (2019). Learning to learn: What teachers need to know. *European Journal of Education*, 54(2), 145–157.
- Putra, R. A., & Wahyuni, T. (2022). Enhancing students' engagement through Kahoot in English grammar learning. *Journal of Language Pedagogy*, 8(3), 112–124.
- Ramadhani, R., Sari, R. P., & Anjani, N. (2021). Utilizing Bamboozle for collaborative English learning in secondary school: A case study. *Language and Education Journal*, 5(2), 98–108.
- Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Siahaan, F., Yulianto, R., & Nirmala, A. (2023). Improving speaking performance through mobile-assisted pronunciation training using Orai. *Indonesian EFL Journal*, 9(1), 31–44.
- Syaiful, M., Maulana, M., & Fitriani, R. (2024). Deep learning in ELT: From digital engagement to pedagogical integration. *Journal of English Education Research*, 12(1), 67–81.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yuliana, S., & Wulandari, E. (2022). Rethinking the role of digital tools in EFL classrooms: Beyond games and entertainment. *CALL-EJ*, 23(1), 55–68.