



BARUGA: Bangun Ragam Unggul Generasi Andalan melalui Literasi Digital dan Bahasa Inggris di SMK Telkom Makassar

Muh Reky Chalik Abuzar^{1*}, Lely Novia²,
Stefani Inggrid Gorap³, Suci Amaliah⁴, Selviyani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

*E-mail: eky140403@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dan literasi digital siswa SMK melalui pendekatan kolaboratif berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan oleh tim AjarMi FBS UNM di SMK Telkom Makassar dengan tiga intervensi: pelatihan aplikasi ELSA Speak (diikuti oleh 30 siswa), pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva dan Microsoft Copilot dalam proyek P5 (melibatkan 28 siswa), serta kompetisi *English Voice Out Competition* (EVOC) yang diikuti oleh 9 peserta. Metode *Participatory Action Research* (PAR) digunakan untuk melibatkan siswa sejak perencanaan hingga evaluasi. Hasil kuesioner menunjukkan 78% peserta setuju dan 22% sangat setuju bahwa kegiatan ini meningkatkan kepercayaan diri berbahasa Inggris, serta 89% peserta merasakan peningkatan motivasi belajar. Program ini tidak hanya mengasah keterampilan linguistik dan kreativitas, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam membangun pembelajaran vokasional yang adaptif terhadap tuntutan abad ke-21.

Kata Kunci: pengabdian kepada masyarakat; pendidikan vokasi; keterampilan berbicara; literasi digital; integrasi teknologi; participatory action research

Abstract

This community service program aims to enhance English speaking skills and digital literacy among vocational high school students through a technology-based collaborative approach. The program was implemented by the AjarMi team from FBS UNM at SMK Telkom Makassar and consisted of three interventions: training on the ELSA Speak application (attended by 30 students), digital poster design training using Canva and Microsoft Copilot within the P5 project (involving 28 students), and the English Voice Out Competition (EVOC) with 9 participants. The Participatory Action Research (PAR) method was applied to actively engage students from planning to evaluation stages. Questionnaire results indicate that 78% of participants agreed and 22% strongly agreed that the program improved their confidence in speaking English, while 89% reported increased motivation to learn. Overall, the program successfully strengthened linguistic skills, creativity, and collaboration among students, teachers, and university facilitators, creating a vocational learning model that is relevant and adaptive to 21st-century challenges.

Keywords: community service; vocational education; English speaking skills; digital literacy; technology integration; participatory action research.



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](#).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan transformasi pendidikan global mendorong dunia pendidikan untuk menyiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu tuntutan utama dalam hal ini adalah penguasaan literasi digital dan kemampuan berbahasa Inggris, yang menjadi modal penting bagi peserta didik, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk bersaing di dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat secara global (Hidayat et al., 2024). Kurikulum Merdeka melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila secara eksplisit mendorong siswa agar memiliki kompetensi berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan komunikasi global yang didukung dengan kemampuan teknologi informasi. Program ini dikemas dalam konsep BARUGA (Bangun Ragam Unggul Generasi Andalan), yang bermakna membangun ruang pembelajaran inovatif untuk mencetak generasi unggul melalui penguatan literasi digital dan bahasa Inggris.

Sayangnya, berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa SMK di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak siswa hanya sebatas menjadi pengguna pasif teknologi, tanpa memiliki kecakapan dalam mengelola informasi secara kritis, produktif, dan etis (Dahur & Solosumantri, 2024). Tidak hanya itu, keterampilan Bahasa Inggris siswa SMK pun masih bersifat reseptif dan terbatas pada pemahaman teks, belum sampai pada kemampuan ekspresif dan fungsional dalam konteks komunikasi vokasional atau dunia industri (Safira & Azzahra, 2022). Minimnya pembiasaan, rendahnya rasa percaya diri, dan belum tersedianya lingkungan belajar yang komunikatif dan berbasis digital menjadi faktor penghambat utama (Suli et al., 2025).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMK Telkom Makassar memiliki perangkat digital yang memadai, seperti *laptop*, *smartphones*, dan akses internet, namun pemanfaatannya masih sebatas untuk hiburan dan tugas rutin, bukan untuk pengembangan keterampilan literasi digital. Guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kendala dalam memahami konsep literasi digital, khususnya terkait pengelolaan informasi secara efektif dan penerapan etika penggunaan teknologi. Selain itu, guru menekankan bahwa meskipun sekolah telah menyediakan kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris, keterampilan berbicara dan menulis siswa belum berkembang optimal untuk memenuhi tuntutan komunikasi dalam konteks vokasional. Fasilitas digital sekolah sebenarnya sudah baik, tetapi

belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis teknologi.

Kesenjangan antara kompetensi yang dibutuhkan dan kondisi aktual tersebut menuntut hadirnya strategi pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melibatkan institusi pendidikan tinggi dalam program pemberdayaan siswa berbasis pengabdian kepada masyarakat, yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga transformasi lingkungan belajar. Kolaborasi ini memungkinkan terwujudnya ekosistem pembelajaran yang lebih aktif, adaptif, dan memberdayakan (Novia et al., 2025), serta menjadi jawaban terhadap kebutuhan mendesak penguatan literasi digital dan kemampuan berbahasa asing di lingkungan SMK.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim Asistensi Mengajar Mandiri (AjarMi) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar. Program ini merupakan bentuk kontribusi konkret mahasiswa dalam penguatan kompetensi literasi digital dan kemampuan berbahasa Inggris siswa di SMK Telkom Makassar sebagai mitra kegiatan. Pelaksanaan berlangsung selama lebih dari tiga bulan, dimulai pada 3 Februari hingga 15 Mei 2025, dengan pendekatan pelaksanaan yang bersifat partisipatif dan praktik langsung (*experiential learning*), di mana mahasiswa bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa secara aktif dalam sesi-sesi terstruktur (Novia et al., 2025).

Rangkaian kegiatan diawali dengan pelatihan penggunaan aplikasi ELSA Speak pada 7 Februari 2025 untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan pelafalan Bahasa Inggris melalui umpan balik berbasis AI. Pelatihan ini diikuti oleh 21 siswa dan terbukti efektif dalam memberikan latihan pelafalan mandiri. Selanjutnya, pada 6–7 Mei 2025, dilaksanakan pelatihan pembuatan poster digital dalam kerangka Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Siswa dilatih menggunakan Canva untuk desain visual dan Microsoft Copilot untuk penyusunan deskripsi teks Bahasa Inggris, diikuti oleh 33 siswa. Kemudian, pada 9 Mei 2025, diselenggarakan *English Voice Competition* (EVOC) sebagai sarana meningkatkan kepercayaan diri berbicara di depan umum. Kompetisi ini terdiri dari dua kategori, yaitu

News Casting dan Speech, dan diikuti oleh sekitar 9 siswa yang merupakan anggota *English Meeting Club* (EMC).

Seluruh kegiatan dilaksanakan secara luring di SMK Telkom Makassar dengan memanfaatkan laboratorium komputer, ruang kelas, dan aula sekolah. Perangkat yang digunakan meliputi laptop, smartphone siswa, LCD proyektor, speaker aktif, serta akses internet. Tim juga menyiapkan modul pelatihan, lembar evaluasi, dan rubrik penilaian sebagai instrumen pendukung. Evaluasi kegiatan dilakukan secara formatif melalui observasi langsung, diskusi reflektif harian, dan wawancara singkat dengan siswa dan guru untuk menilai ketercapaian dan dampak program secara kualitatif (Novia et al., 2025). Kolaborasi aktif antara mahasiswa, guru pendamping, dan siswa menjadi faktor utama keberhasilan program ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program BARUGA yang dilaksanakan oleh Tim AjarMi FBS UNM di SMK Telkom Makassar berhasil dilaksanakan sesuai rencana, dan menunjukkan dampak positif terhadap penguatan literasi digital serta kemampuan berbahasa Inggris siswa. Kegiatan yang dilakukan selama periode Februari hingga Mei 2025 ini menggabungkan pendekatan edukatif berbasis teknologi, interaktif, dan berorientasi pada praktik langsung. Intervensi terbagi dalam tiga kegiatan utama, yaitu pelatihan berbasis aplikasi (*ELSA Speak*), pelatihan poster digital (Canva dan Copilot), dan kompetisi Bahasa Inggris (EVOC).

Pelatihan Penggunaan Aplikasi *ELSA Speak*

Kegiatan pelatihan speaking dilaksanakan pada Jumat, 7 Februari 2025 di ruang GB 301 SMK Telkom Makassar, diikuti oleh 21 anggota *English Meeting Club* (EMC). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam aspek pelafalan, kefasihan, dan kepercayaan diri, melalui penggunaan aplikasi *ELSA Speak* yang memberikan umpan balik otomatis dan berbasis kecerdasan buatan (AI).

Secara metodologis, kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), di mana siswa dilibatkan aktif sejak tahap identifikasi masalah hingga proses evaluasi. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan rasa kepemilikan terhadap

proses pembelajaran dan efektivitas hasil pelatihan karena partisipan bukan hanya sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai pelaku utama perubahan (Danley & Ellison, 1999).

Sesi pelatihan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pengenalan aplikasi, praktik mandiri, dan evaluasi reflektif. Tahap pertama adalah pengenalan aplikasi *ELSA Speak*, di mana tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai tujuan pelatihan, latar belakang pemilihan aplikasi, serta demonstrasi fitur-fitur unggulan seperti *Role Play*, *fluency scoring*, dan *real-time pronunciation feedback*. Penjelasan ini diberikan secara interaktif dan sesi tanya jawab singkat agar siswa memahami manfaat penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris vokasional (Gambar 1).



Gambar 1. Paparan Materi dan Sesi Tanya Jawab. (Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Tahap kedua merupakan praktik mandiri, yang menjadi inti dari pelatihan. Gambar 2 memperlihatkan bahwa siswa secara aktif menggunakan perangkat masing-masing untuk mengakses dan menjalankan latihan yang telah ditentukan, seperti pengucapan kosakata tematik, kalimat praktis sehari-hari, dan dialog berbasis skenario. Dalam sesi ini, siswa dibimbing untuk mengeksplorasi berbagai fitur *ELSA Speak* sesuai tingkat kemampuan mereka. Tim AjarMi berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang memberikan panduan teknis sekaligus motivasi, sehingga pelatihan berlangsung dinamis dan inklusif. Respons siswa selama praktik menunjukkan antusiasme tinggi, dan mereka dapat langsung memperbaiki kesalahan pengucapan melalui umpan balik yang diberikan oleh sistem aplikasi.



Gambar 2. Praktik Mandiri *ELSA Speak*. (Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan secara singkat untuk merefleksikan pengalaman siswa selama mengikuti pelatihan. Evaluasi ini mencakup diskusi terbuka dan pengisian kuesioner berbasis Microsoft Forms yang disusun untuk menggali persepsi siswa terhadap fitur aplikasi, kemudahan penggunaan, serta dampaknya terhadap kepercayaan diri dan keterampilan berbicara. Evaluasi ini dirancang untuk menyesuaikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis partisipatif, di mana siswa berperan aktif dalam memberikan umpan balik terhadap proses belajar yang mereka alami (Brookfield, 2017). Metode ini juga sesuai dengan prinsip evaluasi reflektif dalam pembelajaran teknologi, di mana keterlibatan siswa dalam merefleksikan pengalaman belajar dapat meningkatkan kesadaran metakognitif mereka (Mishra & Koehler, 2006).

Hasil evaluasi menunjukkan respons positif terhadap pelatihan penggunaan aplikasi ELSA Speak. Berdasarkan kuesioner, mayoritas siswa menilai aplikasi ini efektif dan mudah digunakan. Sebanyak 48% peserta menyatakan fitur ELSA Speak sangat memuaskan, 47% memuaskan, dan 5% cukup memuaskan. Saat diminta memberikan rating kesan pertama, sebagian besar siswa memberikan skor 4 atau 5 dari skala 5, menunjukkan bahwa aplikasi memberikan kesan positif dan menarik.

Dari aspek efektivitas, 66% siswa sangat setuju dan 24% setuju bahwa fitur *Role Play* membantu meningkatkan keterampilan berbicara, sejalan dengan prinsip *Communicative Language Teaching* (CLT) yang menekankan interaksi nyata dalam pembelajaran bahasa

(Richards & Rodgers, 2001). Hanya 10% siswa yang merasa fitur ini kurang membantu, kemungkinan karena keterbatasan kosakata.

Pada aspek pelafalan, 90% siswa menyatakan mengalami peningkatan akurasi *pronunciation* setelah menggunakan ELSA Speak. Mereka juga lebih sadar terhadap intonasi dan ritme berbicara, mendukung temuan Untari et al. (2024) tentang efektivitas aplikasi ini. Selain itu, 81% siswa merasa lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris setelah pelatihan, sesuai dengan teori *Affective Filter Hypothesis* (Krashen, 2009), yang menyatakan bahwa kecemasan rendah dan motivasi tinggi meningkatkan akuisisi bahasa.

Mayoritas peserta juga memberikan masukan positif terkait kemudahan penggunaan aplikasi dan manfaatnya untuk belajar mandiri. Mereka mengapresiasi koreksi otomatis yang diberikan tanpa tekanan sosial, sehingga lebih berani berbicara. Beberapa siswa merekomendasikan metode tambahan seperti mendengarkan lagu, menonton film, bernyanyi, bermain game interaktif, dan berbicara dengan teman sebaya untuk melengkapi latihan berbicara (Dahur & Solosumantro, 2024).

Pelatihan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan, mendukung penguatan kompetensi berbicara melalui teknologi berbasis AI yang relevan dengan tuntutan dunia kerja (Safira & Azzahra, 2022).

Pelatihan Poster Digital dengan Canva dan Microsoft Copilot

Pelatihan yang dilaksanakan pada 6–7 Mei 2025 diikuti oleh 33 siswa kelas X TKJ 2. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan kemampuan berpikir visual dan verbal dalam mendukung implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Kegiatan ini mengintegrasikan dua alat digital: Canva sebagai media desain visual dan Microsoft Copilot sebagai alat bantu berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk menyusun narasi dalam Bahasa Inggris. Melalui pendekatan ini, siswa dilatih untuk mengkomunikasikan pesan-pesan tematik yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila secara kreatif, baik dalam bentuk visual maupun teks (Vidia et al., 2025).

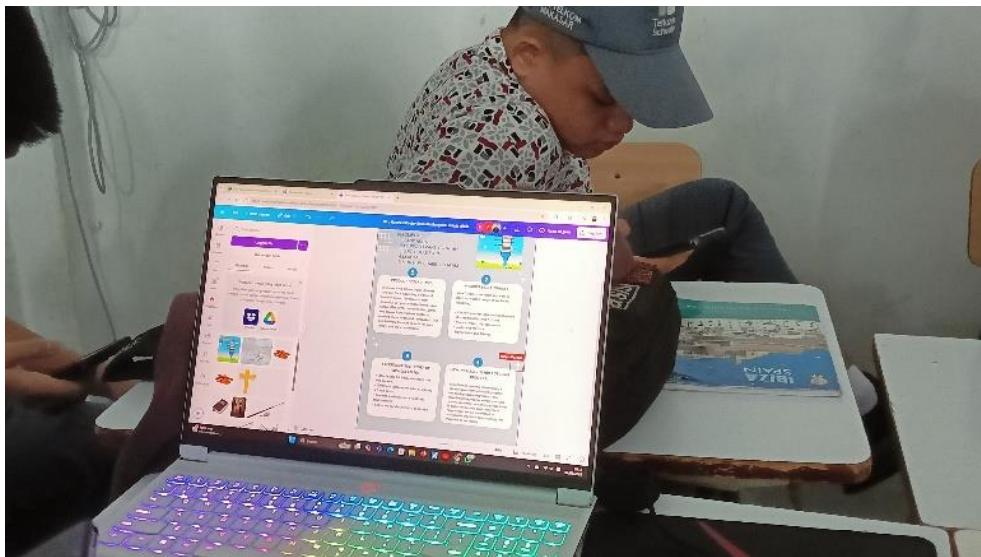
Sebelum kegiatan berlangsung, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi peluang pemanfaatan teknologi dalam proyek P5 yang sedang dikerjakan siswa. Tim juga menilai kesiapan siswa dalam mengakses dan menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft

Copilot sebagai bagian dari pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan Microsoft Copilot didasarkan pada fakta bahwa sebagian besar siswa belum familiar dengan alat bantu AI tersebut, sehingga pelatihan ini sekaligus menjadi sarana pengenalan teknologi baru yang relevan dengan kebutuhan masa kini (Hidayat et al., 2024). Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop, koneksi internet, akun Canva, akses Microsoft Copilot, serta formulir evaluasi berbasis digital.



Gambar 3. Paparan Materi oleh Tim AjarMi. (Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Materi pelatihan yang dipaparkan Tim AjarMi (Gambar 3) mencakup pemaparan tentang Canva, demonstrasi fitur-fitur utama Microsoft Copilot, serta instruksi mengenai pembuatan poster tematik. Setelah materi disampaikan, siswa ditugaskan membuat poster digital berdasarkan tema yang telah ditentukan (Gambar 4). Proyek ini dikerjakan secara berkelompok untuk mendorong kolaborasi dan diskusi. Canva digunakan untuk menyusun desain visual yang menarik, sementara narasi pendukung dalam Bahasa Inggris dibuat dengan bantuan Copilot dan diedit sendiri oleh siswa agar sesuai konteks. Integrasi dua platform ini tidak hanya memperkuat kemampuan literasi digital dan linguistik siswa, tetapi juga mendorong penguatan karakter seperti kreatif, gotong royong, dan kepribadian global (Vidia et al., 2025; Dahir & Solosumantro, 2024).



Gambar 4. Praktik Pembuatan Poster Digital dengan Canva dan Microsoft Copilot.
(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Hasil evaluasi menunjukkan respons positif terhadap pelatihan. Sebanyak 81% siswa setuju dan 19% sangat setuju bahwa proyek ini meningkatkan kemampuan menyusun dan menyampaikan informasi dalam Bahasa Inggris melalui poster digital. Pada aspek kreativitas, 79% setuju dan 19% sangat setuju bahwa kegiatan memberi ruang ekspresi ide, sementara hanya 2% tidak setuju. Sikap kolaboratif juga tinggi, dengan 75% setuju dan 21% sangat setuju bahwa proyek mendorong kerja sama dan tanggung jawab, meskipun 4% masih kurang terlibat. Dari sisi pengalaman belajar, 71% setuju dan 23% sangat setuju bahwa penggunaan Canva dan Copilot membuat pembelajaran lebih menarik, sedangkan 6% belum merasakan manfaat penuh.

Guru pendamping menyampaikan bahwa kegiatan ini memperkuat tiga aspek penting dalam pembelajaran modern, yaitu komunikasi visual, kecakapan digital, dan penguatan karakter. Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan bagaimana pendekatan berbasis proyek dapat menjadi sarana efektif dalam membangun kepercayaan diri dan keterampilan abad ke-21 bagi siswa SMK (Trilling & Fadel, 2009). Beberapa karya terbaik siswa ditampilkan dalam kegiatan presentasi dan diunggah ke media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi dan publikasi hasil pembelajaran. Dokumentasi poster-poster tersebut juga dijadikan bahan refleksi dan tindak lanjut untuk pengembangan kegiatan berbasis teknologi di masa mendatang.

English Voice Competition (EVOC)

EVOC dilaksanakan pada 9 Mei 2025 sebagai puncak dari rangkaian kegiatan program BARUGA. Kompetisi ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris melalui dua kategori lomba utama: *speech* dan *news casting*. Kegiatan ini menggabungkan pendekatan berbasis performatif dan pembelajaran berbasis pengalaman sebagai strategi pembelajaran inovatif. EVOC diikuti oleh 9 peserta yang merupakan anggota aktif dari *English Meeting Club* (EMC) SMK Telkom Makassar dan menjadi ajang nyata bagi siswa untuk menampilkan kemampuan linguistik serta *soft skill* mereka.

Kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris merupakan keterampilan esensial bagi siswa, terutama dalam konteks kompetisi akademik. Kompetisi seperti EVOC tidak hanya menguji kemampuan linguistik, tetapi juga menuntut keberanian, kepercayaan diri, dan keterampilan berbicara di depan umum (Anggraeni et al., 2021). Partisipasi aktif dalam kegiatan semacam ini terbukti berkontribusi signifikan dalam peningkatan kemampuan berbicara dan motivasi belajar siswa (Sofyan et al., 2024).

Pelaksanaan EVOC mengacu pada metode *Participatory Action Research* (PAR), dengan melibatkan siswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini difokuskan pada siswa anggota *English Meeting Club* (EMC), dengan pemilihan kategori lomba berdasarkan kebutuhan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Lomba *speech* melatih siswa menyampaikan gagasan secara terstruktur dan meyakinkan, sementara *news casting* menekankan kejelasan intonasi, ekspresi, dan penyampaian informasi secara formal. Kompetisi ini menjadi ruang pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Savignon, 2002).



Gambar 5. Tim AjarMi Memberikan Arahan kepada Peserta EVOC.

(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Dalam pelaksanaannya, peserta lomba *speech* diberi tiga pilihan tema pendidikan yang harus disampaikan dalam bentuk pidato. Penilaian berfokus pada struktur pidato, penggunaan Bahasa Inggris yang benar, kontak mata, intonasi, serta kepercayaan diri. Adapun dalam lomba *news casting*, peserta diminta membacakan teks berita bertema pendidikan dengan gaya penyiar profesional. Mereka dinilai dari pelafalan, ekspresi wajah, ritme bicara, dan keakuratan penyampaian informasi. Kedua jenis lomba ini tidak hanya melatih keterampilan linguistik, tetapi juga public speaking dan berpikir kritis secara bersamaan.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa 78% siswa merasa lebih percaya diri dalam berbahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan ini, dan 66.7% menyatakan bahwa EVOC membantu mereka tampil positif dalam forum berbahasa Inggris. Temuan ini konsisten dengan studi Hidayat et al. (2024), yang menunjukkan bahwa siswa SMK dengan tingkat literasi digital dan kepercayaan diri yang tinggi menunjukkan performa komunikasi yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran berbasis praktik. Lebih lanjut, menurut Novia et al. (2025), keterlibatan siswa dalam program pelatihan berbicara berbasis teknologi dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi komunikasi mereka dalam konteks pembelajaran vokasional.

Integrasi teknologi seperti *ELSA Speak*, Microsoft Copilot, dan Canva dalam tahapan pelatihan sebelumnya juga berkontribusi terhadap kesiapan siswa menghadapi EVOC, sebagaimana ditegaskan oleh Vidia et al. (2025) *ELSA Speak*, sebagai aplikasi pembelajaran

berbasis AI, terbukti membantu peningkatan kemampuan *pronunciation* dan kelancaran berbicara (Selviyani et al., 2025; Pratama et al., 2024). Hal ini mencerminkan pentingnya pembelajaran multimodal yang memadukan teknologi dan aktivitas performatif untuk mendukung pengembangan Bahasa Inggris secara holistik.

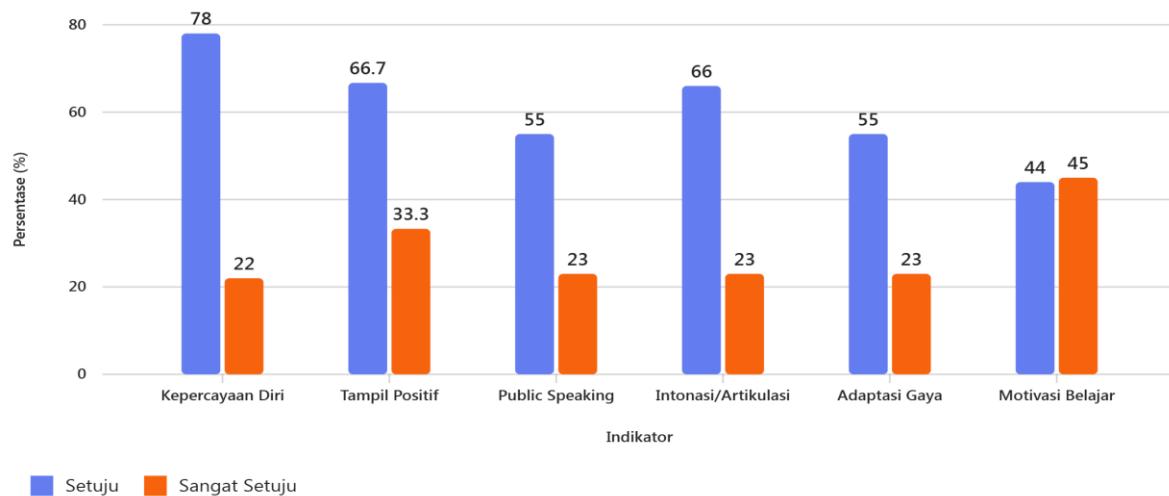
Dari segi luaran, kegiatan ini menghasilkan foto kegiatan, video dokumentasi penampilan peserta, sertifikat penghargaan, dan publikasi kegiatan dalam bentuk berita *online* (Gambar 6). Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antara siswa, mahasiswa, dan guru, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang kompetitif, suportif, dan berkelanjutan.



Gambar 6. Peserta EVOC Mendapatkan Sertifikat Penghargaan.
(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025).

Grafik pada Gambar 7 menunjukkan persentase jawaban Setuju dan Sangat Setuju dari peserta terhadap enam indikator utama kegiatan EVOC. Mayoritas peserta memberikan respons positif, dengan Motivasi Belajar mencatat persentase tertinggi (44% Setuju dan 45% Sangat Setuju), diikuti oleh indikator Tampil Positif (66,7% Setuju dan 33,3% Sangat Setuju). Indikator lain seperti Public Speaking dan Adaptasi Gaya masing-masing memiliki 55% Setuju dan 23% Sangat Setuju, sedangkan Intonasi/Artikulasi berada di 66% Setuju dan 23% Sangat Setuju. Kepercayaan Diri menempati posisi awal dengan 78% Setuju dan 22% Sangat Setuju. Jika dikonversi ke skala 1–4 (1 = Tidak Setuju, 2 = Kurang Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju), skor rata-rata menunjukkan hasil tinggi: Motivasi Belajar (3,51), Tampil Positif (3,33), Public Speaking (3,29), Adaptasi Gaya (3,29), Intonasi/Artikulasi (3,26), dan

Kepercayaan Diri (3,22). Semua skor di atas 3 menandakan bahwa kegiatan ini efektif meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan berbicara, dan motivasi belajar siswa.



Gambar 7. Hasil Kuesioner EVOC 2025. (Sumber: Data Kegiatan, 2025).

Dengan demikian, EVOC tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai model pembelajaran berbasis pengalaman yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan literasi, keterampilan, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris di berbagai konteks komunikasi formal maupun informal.

Diskusi Umum

Program BARUGA berhasil menciptakan model pembelajaran vokasional yang mengintegrasikan teknologi dan penguatan karakter. Pelatihan ELSA meningkatkan keterampilan mikro linguistik, Canva dan Copilot membekali siswa dengan kemampuan desain dan narasi, sedangkan EVOC memperkuat kepercayaan diri serta keterampilan tampil. Sinergi ketiga kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan institusi pendidikan vokasi dapat menjadi praktik baik pengabdian masyarakat. Implikasinya, pendekatan berbasis teknologi dan kompetisi mampu mendorong pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kebutuhan industri, sejalan dengan temuan Novia et al. (2025) tentang pentingnya pemberdayaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan vokasi.

KESIMPULAN

Program BARUGA berhasil mencapai tujuan utamanya dengan menciptakan model pembelajaran vokasional yang mengintegrasikan teknologi dan penguatan karakter. Pelatihan ELSA meningkatkan keterampilan mikro linguistik, Canva dan Copilot memperkuat literasi digital melalui desain dan narasi, sedangkan EVOC menjadi puncak kegiatan yang melatih kepercayaan diri dan kemampuan tampil siswa.

Dampak pada siswa terlihat signifikan, terutama dalam aspek pengucapan, kelancaran, dan kepercayaan diri berbahasa Inggris. Kompetisi berbasis pengalaman seperti speech dan news casting tidak hanya mengasah keterampilan linguistik, tetapi juga membangun keberanian, berpikir kritis, dan kemampuan komunikasi publik. Dukungan pelatihan sebelumnya mempersiapkan peserta secara teknis dan psikologis, sehingga mereka mampu tampil optimal.

Berdasarkan hasil ini, EVOC direkomendasikan sebagai model kegiatan berkelanjutan yang inovatif dan aplikatif. Integrasi teknologi, pendekatan kolaboratif, dan pembelajaran berbasis kompetisi terbukti relevan untuk mendukung kompetensi abad ke-21. Ke depan, program serupa dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah vokasi dan mengembangkan indikator evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak jangka panjang.

SARAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian melalui program BARUGA Tim AjarMi FBS UNM di SMK Telkom Makassar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, literasi digital, serta kepercayaan diri siswa melalui pendekatan kolaboratif dan berbasis teknologi. Untuk itu, disarankan agar kegiatan sejenis dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas ke lebih banyak peserta serta sekolah lain sebagai bentuk penguatan pendidikan vokasional abad ke-21. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SMK Telkom Makassar, khususnya siswa *English Meeting Club* (EMC), atas partisipasi aktifnya, serta kepada dosen pembimbing dan seluruh tim AjarMi FBS UNM yang telah mendukung dan merealisasikan program ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., Harmayanthi, V. Y., & Nurhasanah, N. (2021). *Hubungan Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. 268–274.
- Brookfield, S. D. (2017). *Becoming a Critically Reflective Teacher* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Dahur, A. J., & Solosumantro, H. (2024). Tantangan dan Penerapan Literasi Digital dalam Pendidikan Transformatif Manusia di Era Post-Truth. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 418–430. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2476>
- Danley, K. S., & Ellison, M. L. (1999). *A Handbook for Participatory Action Researchers*. Boston University. <http://www.bu.edu/>
- Hidayat, M. A. D., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2024). Perspektif Siswa SMK terhadap Tingkat Literasi Digital dalam Mengelola dan Menganalisis Informasi Sumber Belajar dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–9. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Krashen, S. D. (2009). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Novia, L., Munir, M., Ariyani, A., Noni, N., Chalik, Muh. R., Ahmad Ahkam, A., Crustia, V., Muhiddah, A., & Vidia, R. (2025). Pemberdayaan Digital dan Peningkatan Keterampilan Bahasa Inggris Melalui Kolaborasi AjarMi FBS UNM dan SMK Telkom Makassar. *AXIOLOGY Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–9.
- Pratama, R. M. D., Hastuti, D. P., Purnamasari, D., & Fadilah, F. (2024). Pemanfaatan Aplikasi ELSA Speak dalam Peningkatan Kemampuan Pengucapan pada Siswa SMP di Kalideres. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 4(2), 44–49. <https://doi.org/10.31294/abdirom.v3i2>
- Richards, J. C. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed). Cambridge University Press.
- Safira, L., & Azzahra, N. F. (2022). *Addressing the Employability of SMK Graduates through Improved English Curriculum*. <https://www.cips-indonesia.org/publications/addressing-the-employability-of-smk-graduates-through-improved-english-curriculum>
- Savignon, S. J. (2002). *Interpreting Communicative Language Teaching*. Yale University.
- Selviyani, S., Novia, L., Vidia, R., Suli, V. C., Muhiddah, A., & Chalik, M. R. (2025). Optimalisasi Manajemen Sumber Daya dalam Penggunaan Aplikasi ELSA untuk Peningkatan Keterampilan Speaking dan Pronunciation di SMK Telkom Makassar. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 2986–5824. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/Welfare>
- Sofyan, R. R., Herman, H., Sultan, S., Suardi, S., & Hasriani, H. (2024). English Fun Competition: Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Berbahasa Inggris dengan Pembelajaran Aktif di MTs Al-Hidayah. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(3), 374–384. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Suli, V. C., Novia, L., Sunra, L., Rosmawati, R., & Saad, M. (2025). Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Melalui Kegiatan English Competition. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 14–21. <https://doi.org/10.31294/abdirom.v3i2>

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Untari, D., Salim, H. A., Hamliyah, H., Maulana, A. F., & Cantikha, I. (2024). Persepsi guru dan siswa dalam sosialisasi penggunaan aplikasi ELSA Speak untuk pembelajaran pengucapan Bahasa Inggris di SMK Inklusi TPA Jember. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 712–721.
- Vidia, R., Novia, L., Arman, A., Noni, N., & Amaliah, S. (2025). Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa SMK Telkom Makassar Melalui Poster Digital Dengan Canva Dan Microsoft Copilot. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 425–432. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>