



Introducing and Utilizing E-Reading Tools for Junior High School Students through the Read Along by Google Application

Pengenalan dan Pemanfaatan E-Reading Tools untuk Siswa SMP melalui Aplikasi Read Along by Google

Eva Meidi Kulsum

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Ma'soem

E-Mail: evameidik@masoemuniversity.ac.id

Makalah: Diterima 26 Mei 2025; Diperbaiki 10 Agustus 2025; Disetujui 24 September 2025
Corresponding Author: Eva Meidi Kulsum

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar untuk mendukung peningkatan literasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah masih terbatas, dan banyak siswa belum menjadikan perangkat digital sebagai sarana belajar yang produktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca teks berbahasa Inggris siswa SMP melalui pemanfaatan aplikasi Read Along by Google. Kegiatan dilaksanakan di MTs As-Syifa, Kabupaten Bandung Barat, dengan melibatkan 50 siswa sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) melalui seminar interaktif, simulasi penggunaan aplikasi, dan diskusi reflektif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, menandakan peningkatan pemanfaatan teknologi pembelajaran di kalangan peserta. Selain itu, motivasi membaca juga meningkat secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh 91% siswa yang menyatakan merasa lebih termotivasi setelah mengikuti kegiatan ini. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias siswa saat menggunakan aplikasi Read Along dan merespons positif fitur-fitur interaktif yang ditawarkan. Selain meningkatkan ketertarikan terhadap membaca, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian dari budaya belajar. Dengan demikian, pendekatan berbasis aset dan teknologi terbukti efektif dalam mendukung penguatan literasi digital dan pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Keyword: literasi digital, aplikasi Read Along, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract

The development of digital technology presents significant opportunities to enhance students' literacy, particularly in learning English. However, the integration of technology in school environments remains limited, and many students have not yet utilized digital tools as productive learning media. This Community Service Program (PKM) aimed to increase junior high school students' interest and reading comprehension in English by introducing the Read Along by Google application. The program was conducted at MTs As-Syifa, West Bandung Regency, involving 50 students as participants. The method employed was the Asset-Based Community Development (ABCD) approach through interactive seminars, application simulations, and reflective discussions. The results showed that all students (100%) were able to operate the application independently, indicating an improvement in the use of learning technology among the participants. In addition, reading motivation increased significantly, as evidenced by 91% of students reporting that they felt more motivated after participating in the program. This was reflected in students' enthusiasm when using the Read Along application and their positive responses toward its interactive features. Besides increasing reading interest, the activity also encouraged students to integrate technology into their daily learning habits. Therefore, the asset-based and technology-oriented approach proved effective in strengthening digital literacy and supporting English learning at the junior high school level.

Keyword: digital literacy, Read Along application, English learning

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia mengakses informasi, termasuk dalam kegiatan membaca dan belajar. Namun, banyak siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk kegiatan literasi. Meskipun penggunaan *gadget* dan internet telah menjadi bagian dari keseharian mereka, hal tersebut sering kali digunakan terbatas pada hiburan dan media sosial, bukan sebagai sarana membaca atau pengayaan pengetahuan [1]. Rendahnya minat baca di kalangan pelajar Indonesia masih menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan. Budaya membaca belum sepenuhnya tertanam sebagai kebiasaan positif yang menyenangkan [2]. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menjembatani kebutuhan literasi dengan pendekatan yang sesuai dengan dunia digital tempat para siswa hidup saat ini.

Kegiatan PKM ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan prioritas yang terjadi dalam konteks pembelajaran literasi di tingkat SMP. Permasalahan utama adalah rendahnya minat dan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam memahami bacaan berbahasa Inggris. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks karena kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter mereka sebagai generasi digital. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan literasi di sekolah masih sangat terbatas. Aplikasi e-reading seperti Read Along by Google belum banyak dikenal, sehingga potensi teknologi sebagai alat bantu belajar belum dimaksimalkan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan PKM ini dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi muda. Kegiatan ini melibatkan siswa SMP sebagai subjek utama, dengan fokus pada peningkatan keterampilan membaca dan memahami teks berbahasa Inggris melalui aplikasi Read Along by Google.

Read Along by Google adalah sebuah aplikasi pembelajaran membaca yang dirancang untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca secara mandiri dan menyenangkan. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi pengenalan suara (*speech recognition*) untuk memberikan umpan balik langsung ketika siswa membaca teks. Selain itu, Read Along dilengkapi dengan tokoh virtual bernama Diya yang berperan sebagai pendamping belajar, memberikan dorongan motivasi, serta membantu memperbaiki pengucapan dan kelancaran membaca. Materi bacaan yang tersedia juga bervariasi, mulai dari cerita pendek hingga teks informatif, dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Pemilihan Read Along sebagai media dalam kegiatan ini didasari oleh beberapa keunggulan. Pertama, aplikasi ini bersifat gratis dan dapat diakses secara offline setelah materi diunduh, sehingga cocok untuk sekolah dengan keterbatasan koneksi internet. Kedua, tampilan yang sederhana dan interaktif memudahkan siswa untuk belajar tanpa perlu pendampingan intensif dari guru setiap saat. Ketiga, Read Along mendukung pembelajaran berbasis individual dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri. Oleh karena itu, melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan membaca Bahasa Inggris, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris secara keseluruhan.

Kegiatan PKM ini mencakup pelaksanaan seminar dan pelatihan pengenalan e-reading tools, khususnya aplikasi Read Along by Google, guna meningkatkan literasi digital peserta. Siswa diberikan pemahaman dasar mengenai konsep literasi digital, serta pelatihan teknis berupa simulasi dan praktik langsung penggunaan aplikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar, serta menjadikan teknologi sebagai mitra dalam membangun budaya literasi yang positif.

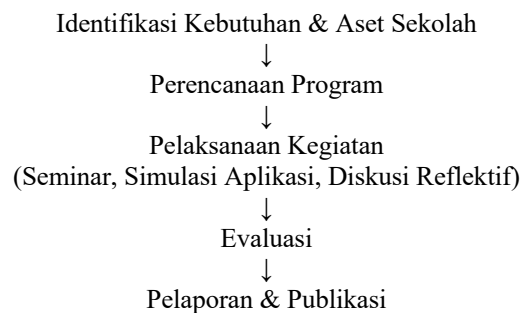
Lebih jauh, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih siswa dalam menggunakan aplikasi membaca digital sebagai bagian dari literasi modern. Dengan mengenalkan platform seperti Read Along by Google, siswa diajak menjelajahi dunia membaca secara digital yang praktis, menarik, dan edukatif [3]. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan minat baca melalui media digital yang mudah diakses, mengenal berbagai aplikasi e-reading gratis yang sesuai dengan usia dan kemampuan mereka, membentuk kebiasaan membaca digital yang sehat dan produktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas seperti ulasan atau refleksi sederhana terhadap bacaan digital [4].

2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di MTs As-Syifa, Kabupaten Bandung Barat, dengan objek kegiatan sebanyak 50 siswa SMP yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian acara. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) [5], yang berfokus pada pemanfaatan potensi dan aset yang telah dimiliki oleh sekolah, seperti fasilitas

digital, guru, dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Pelaksanaan program dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

Bagan 1. Tahapan Pelaksanaan Program Pelatihan



Tahap awal kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan dan aset sekolah melalui koordinasi dengan pihak guru dan kepala sekolah. Dari hasil diskusi, diperoleh informasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan telah memiliki tingkat literasi teknologi yang cukup baik, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Pihak sekolah juga menyatakan bahwa pelatihan ini penting untuk diselenggarakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan membaca.

Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun rencana program berbasis aplikasi Read Along by Google. Perencanaan ini mencakup penyiapan materi seminar, panduan penggunaan aplikasi, serta instrumen evaluasi berupa kuesioner. Jadwal kegiatan disusun menyesuaikan agenda sekolah sehingga pelaksanaan dapat berjalan lancar.

Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi tiga kegiatan utama, yaitu seminar dan pengenalan aplikasi, simulasi penggunaan aplikasi, serta diskusi reflektif. Pada sesi pertama, narasumber menjelaskan pentingnya literasi serta memperkenalkan aplikasi Read Along by Google sebagai contoh konkret pemanfaatan e-reading tools dalam mendukung pembelajaran membaca. Selanjutnya, pada tahap simulasi, siswa mempraktikkan penggunaan aplikasi secara langsung. Kegiatan diakhiri dengan diskusi reflektif di mana peserta diajak merefleksikan materi melalui pertanyaan, gagasan, dan pengalaman pribadi. Diskusi ini berperan penting dalam menggali aset individu maupun komunitas, serta mendorong partisipasi aktif siswa sebagai langkah awal transformasi digital yang berkelanjutan dalam kegiatan literasi sekolah.

Setelah tahap pelaksanaan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner setelah kegiatan untuk mengukur peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran membaca berbasis teknologi. Hasil kegiatan kemudian disusun dalam bentuk laporan akhir dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal ilmiah PKM.

Melalui pendekatan ABCD, diharapkan, siswa tidak hanya memahami pentingnya integrasi teknologi dalam literasi, tetapi juga memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menjadi penggerak perubahan positif di lingkungan pendidikan mereka.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di MTs As-Syifa, Kabupaten Bandung Barat, telah dilaksanakan dan berjalan sesuai rencana. Dalam kegiatan tersebut sebanyak 50 siswa turut partisipasi secara aktif menjadi peserta. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan aplikasi Read Along by Google sebagai media pembelajaran membaca khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran membaca berbasis teknologi dengan fitur pengenalan suara (*speech recognition*), umpan balik langsung (*real-time feedback*), dan pemberian skor yang memotivasi. Para siswa tampak bersemangat mencoba berbagai teks bacaan, memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia, dan aktif dalam sesi simulasi maupun diskusi. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam sesi simulasi dan diskusi yang berjalan dengan baik dan optimal. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 91% siswa merasa metode ini membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca. Beberapa siswa bahkan mengaku lebih berani mencoba membaca teks baru karena aplikasi memberikan skor dan pujian secara langsung, sehingga proses belajar terasa seperti bermain gim.

Peningkatan motivasi ini tidak lepas dari desain kegiatan yang menggabungkan unsur edukasi, teknologi, dan permainan (*gamification*) sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik [6]. Pendekatan ini memungkinkan

siswa untuk belajar dengan tempo mereka sendiri, memperoleh umpan balik secara instan, dan merasakan pencapaian kecil yang mendorong mereka untuk terus mencoba. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti Read Along sejalan dengan tuntutan literasi digital abad ke-21, yang menekankan keterampilan memanfaatkan teknologi untuk pengembangan kompetensi akademik dan pribadi [7]. Secara akademis, efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar telah dibuktikan dalam banyak studi. Misalnya, penelitian Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia menemukan bahwa integrasi elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa [8]. Penelitian lain di sektor pendidikan dasar juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran melalui penggunaan visual dan interaksi berbasis permainan [9].

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mendukung keterampilan membaca, tetapi juga menanamkan kebiasaan belajar mandiri berbasis teknologi. Terbukti dengan adanya antusiasme dan rasa penasaran siswa terhadap kegiatan ini yang terlihat jelas sejak sesi pertama, ketika mereka diperkenalkan pada konsep literasi digital dan cara kerja aplikasi Read Along.

Pada sesi pertama, siswa mengikuti pemaparan mengenai pentingnya literasi digital dan pengenalan aplikasi e-reading. Semua peserta mengaku belum pernah menggunakan aplikasi Read Along sebelumnya, sehingga materi yang disampaikan menjadi wawasan baru yang relevan dan menarik bagi mereka. Respon siswa terhadap fitur-fitur dalam aplikasi, seperti suara panduan, umpan balik otomatis, dan sistem penghargaan (badge), sangat positif. Mereka menyatakan bahwa fitur-fitur tersebut membuat proses membaca terasa lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh E. Melati yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan [10]. Dalam jurnal tersebut, Melati menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Lebih lanjut, pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) yang digunakan dalam kegiatan ini menekankan pada pengembangan aset dan potensi yang dimiliki oleh komunitas, dalam hal ini siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengenali dan memanfaatkan teknologi sebagai mitra dalam membangun budaya literasi. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aset dapat meningkatkan partisipasi dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran [11]. Berikut Gambaran proses kegiatan saat narasumber memberikan pemaparan:



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Narasumber

Pada sesi pemaparan materi, pemateri membuka kegiatan dengan menjelaskan tantangan literasi yang dihadapi oleh siswa di era digital saat ini, khususnya dalam hal minat baca dan kemampuan memahami teks berbahasa

Inggris. Pemateri menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran literasi yang disesuaikan dengan karakter generasi muda yang akrab dengan teknologi. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan e-reading tools sebagai media bantu dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pemateri memperkenalkan aplikasi Read Along by Google sebagai contoh konkret alat digital yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk melatih kemampuan membaca dan memahami teks berbahasa Inggris.

Selanjutnya, pemateri memaparkan fitur-fitur utama dalam aplikasi Read Along yang mendukung proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Poin-poin yang disampaikan meliputi: fitur pembacaan teks oleh asisten virtual bernama Diya, umpan balik langsung terhadap pelafalan siswa, sistem pemberian bintang sebagai bentuk penghargaan, serta ketersediaan beragam cerita berbahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Pemateri juga menjelaskan bagaimana fitur-fitur tersebut dapat membantu siswa membangun kebiasaan membaca mandiri, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam melafalkan dan memahami kosa kata baru dalam Bahasa Inggris.

Di akhir sesi pemaparan materi, pemateri memberikan panduan teknis mengenai cara mengunduh, mengakses, dan menggunakan aplikasi secara mandiri di perangkat Android. Siswa diajak untuk memahami bahwa Read Along bukan hanya aplikasi belajar, tetapi juga sarana untuk menjelajahi dunia literasi digital yang menyenangkan. Pemateri juga mendorong siswa untuk memanfaatkan aplikasi tersebut secara rutin sebagai bagian dari kegiatan membaca harian. Pemaparan materi disampaikan secara komunikatif dan diselingi tanya jawab untuk memastikan siswa memahami informasi yang diberikan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa merasa lebih dekat dengan teknologi dan termotivasi untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan yang positif dan berkelanjutan. Adapun ringkasan materi yang disampaikan disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Singkat Materi

No.	Poin Pemaparan Materi	Deskripsi Singkat
1	Tantangan Literasi di Era Digital	Pemateri menjelaskan rendahnya minat baca dan kesulitan memahami teks, khususnya dalam Bahasa Inggris.
2	Pentingnya Integrasi Teknologi	Ditekankan bahwa pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi agar relevan dengan kebutuhan siswa.
3	Pengenalan Aplikasi Read Along by Google	Aplikasi diperkenalkan sebagai e-reading tool yang interaktif dan cocok untuk pembelajaran mandiri.
4	Fitur Asisten Virtual "Diya"	Fitur pembaca otomatis yang membacakan teks dan membimbing siswa saat belajar membaca.
5	Umpan Balik Langsung terhadap Pelafalan	Siswa mendapat respons langsung saat melafalkan kata, membantu memperbaiki pengucapan Bahasa Inggris.
6	Sistem Penghargaan (bintang/poin)	Memberikan motivasi belajar melalui pemberian bintang atas keberhasilan membaca.
7	Koleksi Cerita Interaktif Berbahasa Inggris	Aplikasi menyediakan berbagai teks cerita sesuai dengan level kemampuan siswa.
8	Panduan Penggunaan Aplikasi	Dijelaskan cara mengunduh, mengakses, dan menggunakan aplikasi di perangkat Android.
9	Ajakan Membentuk Kebiasaan Membaca Digital	Siswa didorong menjadikan membaca sebagai aktivitas harian yang menyenangkan dan produktif.
10	Sesi Interaktif Tanya Jawab dan Refleksi	Memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat atau pengalaman terkait membaca.

Sesi kedua yang berisi simulasi dan praktik penggunaan aplikasi. Kegiatan ini memiliki manfaat dalam meningkatkan efektivitas pemahaman siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung konsep yang diajarkan, sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. Penelitian oleh Nur Azizah menunjukkan bahwa penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam simulasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [12]. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pada sesi ini, siswa didorong untuk mempraktikkan cerita berbahasa Inggris disesuaikan dengan level masing-masing siswa yaitu di level 1, memperhatikan pelafalan, dan membaca dengan bimbingan suara dari aplikasi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan pelafalan dan kelancaran membaca hanya dalam waktu singkat selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Read Along efektif sebagai alat bantu belajar membaca, terutama untuk siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap bimbingan personal di luar kelas.

Sesi selanjutnya adalah diskusi yang dilakukan setelah simulasi menjadi sarana refleksi yang bermanfaat. Kegiatan ini berperan penting sebagai sarana refleksi yang bermanfaat bagi siswa. Melalui diskusi, siswa dapat mengevaluasi pengalaman mereka selama simulasi, mengidentifikasi pemahaman yang telah dicapai, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa pelaksanaan refleksi dalam diskusi kelompok memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keterampilan kolaborasi, dan pemahaman siswa [13]. Pada sesi ini, siswa mengemukakan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi, membandingkan dengan cara mereka membaca sebelumnya, dan menyampaikan ide-ide terkait pengembangan kebiasaan membaca digital. Diskusi ini memperlihatkan potensi besar dalam pendekatan ABCD, yaitu dengan menggali kekuatan, minat, dan antusiasme siswa sebagai aset untuk mengembangkan literasi digital secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Selain dari sisi siswa, kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya penyesuaian strategi pembelajaran literasi dengan konteks digital yang dekat dengan keseharian siswa. Pengenalan teknologi yang tepat guna, sederhana, dan mudah diakses seperti Read Along dapat menjadi solusi praktis dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi Bahasa Inggris. Meskipun kegiatan ini belum mencakup evaluasi kuantitatif atau pengukuran hasil belajar secara formal, respons positif dari siswa selama kegiatan menjadi indikator awal yang kuat mengenai potensi keberhasilan strategi ini jika diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

Evaluasi ketercapaian kegiatan menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, menandakan peningkatan pemanfaatan teknologi pembelajaran di kalangan peserta. Selain itu, motivasi membaca juga meningkat secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh 91% siswa yang menyatakan merasa lebih termotivasi setelah mengikuti kegiatan ini. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan **Read Along** tidak hanya mendukung peningkatan literasi membaca, tetapi juga membiasakan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara mandiri dalam proses belajar.

Selama kegiatan berlangsung, pengamatan lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu beradaptasi dengan cepat terhadap penggunaan aplikasi Read Along. Dalam waktu singkat, mereka dapat memahami cara mengoperasikan aplikasi, memilih bacaan sesuai minat, dan memanfaatkan fitur panduan suara untuk memperbaiki pelafalan. Antusiasme ini semakin terlihat ketika siswa saling berbagi pengalaman menggunakan aplikasi, seperti menemukan teks yang menantang atau memperoleh skor tinggi. Salah satu siswa menyatakan,

“..jadi semangat soalnya ada bintang nya kalo kita bener kan...”

Siswa lain menambahkan:

“Suka sih soalnya kita bisa pilih cerita yang kita mau, terus kalo salah juga langsung dikasih tau, bisa liat salah nya dimana, emm.. terus itu kan dikasih tau juga cara yang bener nya..”

Dari dua kutipan tersebut terlihat jelas bahwa siswa merasakan manfaat langsung dari penggunaan aplikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam membaca. Mereka menganggap dengan adanya sistem penghargaan seperti pemberian bintang dapat memicu motivasi mereka dalam membaca, serta fitur umpan balik instan yang membantu memperbaiki pengucapan secara mandiri. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Gamification dalam pembelajaran di beberapa tahun terakhir masif digunakan untuk meningkatkan motivasi [14], [15]. Hal ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dan personalisasi bacaan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang mengombinasikan teknologi dan gamification tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu penguatan keterampilan literasi melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar [16]. Dengan demikian, penerapan aplikasi seperti Read Along dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar menggunakan aplikasi digital, tetapi juga mulai membentuk kesadaran bahwa membaca dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi model bagi kegiatan literasi di sekolah lain, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari budaya belajar yang produktif.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran literasi Bahasa Inggris sangat relevan dan efektif, khususnya bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), siswa tidak hanya diperkenalkan pada teknologi e-reading seperti aplikasi Read Along by Google, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses simulasi dan diskusi untuk membentuk pemahaman dan kebiasaan literasi yang positif.

Respon siswa yang antusias dan keterlibatan mereka selama kegiatan menjadi indikator kuat bahwa pendekatan berbasis aset dan teknologi dapat menjembatani tantangan rendahnya minat baca di kalangan pelajar. Aplikasi Read Along terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi proses belajar membaca dalam Bahasa Inggris secara lebih menarik, interaktif, dan mandiri. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, menandakan peningkatan pemanfaatan teknologi pembelajaran di kalangan peserta. Selain itu, motivasi membaca juga meningkat secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh 91% siswa yang menyatakan merasa lebih termotivasi setelah mengikuti kegiatan ini.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi awal dalam mendorong transformasi digital di lingkungan pendidikan, khususnya dalam konteks literasi modern. Ke depannya, kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan guru dan orang tua, serta memperluas cakupan aplikasi teknologi lainnya yang mendukung budaya literasi digital. Dengan demikian, tercipta ekosistem pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan memberdayakan siswa sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada MTs As-Syifa, Kabupaten Bandung Barat, atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Tak lupa, kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dalam mendukung literasi digital di lingkungan sekolah.

Referensi

- [1] P. A. Wiranatha and M. H. Santosa, "Systematic Literature Review on Students' Reading Habits in Indonesia in the Era of Technology," *Gagasan Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 1, pp. 27–38, 2024.
- [2] N. D. Helyanti, "Developing digital literacy resources for middle school students: A highlight on literacy Level," PhD Thesis, S1 Tadris Bahasa Inggris IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2022. Accessed: May 26, 2025. [Online]. Available: <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/9422>
- [3] J. Jasrial, A. Saputra, and R. Rifma, "Improving learning outcomes: The effectiveness of e-book reading literacy based in learning management psychology," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 42, no. 3, pp. 631–641, 2023.
- [4] M. Tania, "The Role of Digital Learning Tools in Improving Students' English Skills: A Systematic Literature Review," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Jan. 2025, doi: 10.56799/jceki.v4i2.6574.
- [5] A. S. Uyun, "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris kepada Calon Pengajar di Universitas Persatuan Islam Bandung," *Jurnal AbdiMU (Pengabdian kepada Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 30–35, 2024.
- [6] M. Mahbubi, "Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa," *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2025.
- [7] W. Gusta, A. Alhusna, and P. Medina, "Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Menengah Atas," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, vol. 4, no. 1, pp. 7–19, 2024.
- [8] S. S. Septiani, A. Juliansyah, and I. F. Rachman, "Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, vol. 2, no. 4, pp. 652–661, May 2025, doi: 10.62017/jppi.v2i4.4722.
- [9] C. R. Valentinna, E. M. Kurnianti, and U. Hasanah, "Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 3, pp. 1722–1732, May 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7476.
- [10] E. Melati, "Analisis Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 7, no. 3, pp. 7080–7087, 2024.
- [11] A. Rahmawati, I. P. P. Peachilia, D. S. Hanifah, and S. Humaedi, "Potensi Implementasi Pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat di Kampung Wisata

- Cigadung: Potensi Implementasi Pendekatan Asset Based Community Development (Abcd) Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat Di Kampung Wisata Cigadung,” *Pekerjaan Sosial*, vol. 23, no. 1, 2024, Accessed: May 26, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.poltekesos.ac.id/index.php/peksos/article/view/1109>
- [12] N. Azizah, “Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Jember Tahun Ajaran 2022/2023”, Accessed: May 26, 2025. [Online]. Available: http://digilib.uinkhas.ac.id/26599/1/NUR%20AZIZAH%20_T20199075-1.pdf
- [13] R. G. M. Siregar and M. Albina, “Analisis Hasil Survei Refleksi Group Discussion dalam Pengembangan Pembelajaran Kolaboratif,” *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, 2024, Accessed: May 26, 2025. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/587942/>
- [14] R. A. Nurningtias and N. W. A. Majid, “Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar,” *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, vol. 5, no. 2, pp. 60–69, 2022.
- [15] A. Z. Purba, F. H. Nasution, K. M. Parapat, M. Jannah, and N. Ulkhaira, “Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa,” *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, vol. 1, no. 5, pp. 299–305, 2024.
- [16] D. N. Sari and A. R. Alfian, “Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review,” *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 43–52, 2023.