

---

**Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Digital bagi Anak dan Remaja melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Komunitas di Kelurahan Maleer Kota Bandung**

**Erny Wityasminingsih<sup>1✉</sup>, Neneng Yuniarty<sup>2</sup>, Wahyu Trimastuti<sup>3</sup>, Jajat Sudrajat<sup>4</sup>, Candra Mecca Sufyana<sup>5</sup>, Edi Suharto<sup>6</sup>**

<sup>1,3</sup>Komputerisasi Akuntansi, Politeknik Piksi Ganesha, Indonesia, Jl. Gatot Subroto No. 301 Bandung, 40274

<sup>2,5,6</sup>Manajemen Informatika, Politeknik Piksi Ganesha, Indonesia, Jl. Gatot Subroto No. 301 Bandung, 40274

<sup>4</sup>Teknik Komputer, Politeknik Piksi Ganesha, Indonesia, Jl. Gatot Subroto No. 301 Bandung, 40274

E-mail : [nie.tyaz@gmail.com](mailto:nie.tyaz@gmail.com) ✉

---

**Info Artikel:**

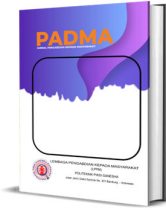
Diterima : 25 Juni 2026

Diperbaiki : 28 Juni 2026

Disetujui : 30 Juni 2026

**Keywords:** *digital English literacy; interactive learning; community-based learning; children and adolescents; Maleer Urban Village; community service.*

**Abstract:** *English literacy is an important competency for children and adolescents in facing the development of the digital era and globalization. However, limited access to engaging, interactive English learning supported by technology remains a challenge in community environments, including Maleer Urban Village, Bandung City. This community service activity aimed to improve digital English literacy among children and adolescents through community-based interactive learning. The implementation method consisted of needs identification, material preparation, training, mentoring, hands-on practice, and evaluation using pre-tests and post-tests. The learning activities utilized digital media such as English learning applications, educational games, interactive videos, online quizzes, and Artificial Intelligence-based platforms to improve listening, speaking, reading, and writing skills. The activity was carried out collaboratively by involving lecturers, students, urban village officials, and the local community to create a participatory and sustainable learning environment. The results showed an improvement in participants' English literacy skills, indicated by an increase in average evaluation scores, improved confidence in communicating in English, and enhanced ability to use digital media as a tool for independent learning. In addition, a digital-based English learning community was established as a sustainable learning*



**JURNAL PADMA**  
**Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**  
**Politeknik Piksi Ganesha**  
**Vol. 06 No. 01 (2026)**

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

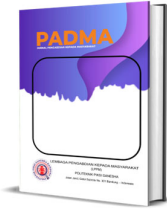
p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



*forum for children and adolescents in Maleer Urban Village. This program demonstrates that the integration of digital technology with a community-based learning approach is an effective strategy for improving English literacy while strengthening the digital competencies of the younger generation.*

**Kata Kunci :** literasi Bahasa Inggris digital; pembelajaran interaktif; berbasis komunitas; anak dan remaja; Kelurahan Maleer; pengabdian kepada masyarakat.

**Abstrak:** Kemampuan literasi Bahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi penting bagi anak dan remaja dalam menghadapi perkembangan era digital dan globalisasi. Namun, rendahnya akses terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi masih menjadi tantangan di lingkungan masyarakat, termasuk di Kelurahan Maleer, Kota Bandung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Inggris digital bagi anak dan remaja melalui pembelajaran interaktif berbasis komunitas. Metode pelaksanaan meliputi tahap identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pelatihan, pendampingan, praktik langsung, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Pembelajaran memanfaatkan media digital seperti aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris, permainan edukatif (gamification), video interaktif, kuis daring, dan platform berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) untuk meningkatkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing. Kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan dosen, mahasiswa, pengurus kelurahan, dan komunitas setempat sehingga tercipta lingkungan belajar yang partisipatif dan berkelanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi, meningkatnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, serta meningkatnya kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar mandiri. Selain itu, terbentuk komunitas belajar Bahasa Inggris berbasis digital yang diharapkan mampu menjadi wadah pembelajaran berkelanjutan bagi anak dan remaja di Kelurahan Maleer. Program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan



---

*pembelajaran berbasis komunitas merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Inggris sekaligus memperkuat kompetensi digital generasi muda.*

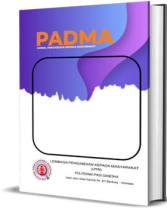
---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan kompetensi diri. Di era transformasi digital, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi hanya dipandang sebagai keterampilan akademik, tetapi juga sebagai modal utama untuk mengakses sumber pengetahuan global, teknologi, serta berbagai peluang pendidikan dan pekerjaan. Sebagian besar sumber informasi ilmiah, platform pembelajaran daring, aplikasi digital, hingga teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Oleh karena itu, penguasaan literasi bahasa Inggris menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang mendukung kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009). Menurut UNESCO (2021), literasi pada era digital tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi digital secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi bahasa Inggris digital merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan perangkat dan media digital untuk mengakses, memahami, memproduksi, serta mengomunikasikan informasi menggunakan bahasa Inggris. Konsep ini mengintegrasikan kemampuan berbahasa dengan literasi digital sehingga peserta didik tidak hanya mampu memahami kosakata dan tata bahasa, tetapi juga dapat menggunakan berbagai platform digital sebagai media belajar yang efektif. Pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta, serta hasil belajar karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual (Gilster, 1997; Belshaw, 2014). Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran digital, video interaktif, permainan edukatif, dan teknologi AI memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuannya.

Di Indonesia, penguatan literasi menjadi salah satu prioritas pembangunan sumber daya manusia sebagaimana tercermin dalam kebijakan Gerakan Literasi Nasional yang menekankan pentingnya literasi baca tulis, literasi digital, dan literasi teknologi. Meskipun demikian, masih banyak anak dan remaja di tingkat masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam mengakses pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas, terutama di luar lingkungan sekolah formal. Keterbatasan fasilitas, kurangnya pendampingan, serta rendahnya intensitas penggunaan media

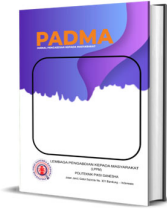


pembelajaran digital menyebabkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris masyarakat belum berkembang secara optimal (Kemendikbud, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya sinergi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan masyarakat dalam menyediakan program pembelajaran yang inovatif, mudah diakses, serta berorientasi pada kebutuhan peserta.

Kelurahan Maleer, Kota Bandung, memiliki potensi sumber daya manusia yang cukup besar, khususnya pada kelompok anak dan remaja yang aktif mengikuti berbagai kegiatan kemasyarakatan. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan perangkat kelurahan serta tokoh masyarakat, masih ditemukan beberapa permasalahan, antara lain rendahnya kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris, minimnya akses terhadap media pembelajaran digital, serta belum tersedianya wadah pembelajaran bahasa Inggris berbasis komunitas yang berkelanjutan. Di sisi lain, sebagian besar anak dan remaja telah terbiasa menggunakan telepon pintar dan internet, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk aktivitas hiburan dibandingkan sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengoptimalkan teknologi digital sebagai sarana peningkatan kompetensi bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih menarik dan partisipatif.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris adalah pembelajaran interaktif berbasis komunitas (community-based learning). Pendekatan ini menempatkan masyarakat sebagai subjek sekaligus mitra dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kolaboratif, diskusi, praktik komunikasi, permainan edukatif, serta pemanfaatan media digital. Pembelajaran berbasis komunitas mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi sosial, serta mendorong keberlanjutan program karena masyarakat berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan (Kolb, 1984; Wenger, 1998). Integrasi teknologi digital dengan pembelajaran berbasis komunitas juga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi muda yang akrab dengan teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris digital bagi anak dan remaja melalui pembelajaran interaktif berbasis komunitas di Kelurahan Maleer. Program ini dirancang melalui kegiatan pelatihan, pendampingan, praktik komunikasi, pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital, video interaktif, permainan edukatif, dan platform berbasis Artificial Intelligence sebagai media belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi peningkatan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris, sekaligus



meningkatkan literasi digital, kepercayaan diri, serta budaya belajar sepanjang hayat pada anak dan remaja sehingga mampu beradaptasi dengan tuntutan masyarakat digital dan perkembangan global.

## Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan **Participatory Action Learning** yang menekankan keterlibatan aktif masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan. Sasaran kegiatan adalah anak dan remaja di Kelurahan Maleer, Kota Bandung. Program dilaksanakan melalui lima tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan program, implementasi pelatihan, pendampingan, serta evaluasi dan keberlanjutan.

### Tahap 1. Identifikasi Kebutuhan (Need Assessment)

Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan literasi Bahasa Inggris digital peserta. Kegiatan meliputi observasi lapangan, wawancara dengan perangkat Kelurahan Maleer, tokoh masyarakat, orang tua, dan calon peserta, serta penyebaran kuesioner sederhana mengenai kemampuan dasar Bahasa Inggris dan penggunaan media digital. Selain itu, dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta pada aspek *reading*, *listening*, *speaking*, dan *writing*. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan materi, metode pembelajaran, serta media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta.

#### Luaran tahap ini:

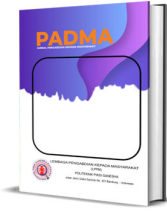
- Peta kebutuhan peserta.
- Hasil pre-test.
- Analisis kebutuhan materi pembelajaran.

### Tahap 2. Perencanaan dan Penyusunan Program

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun kurikulum pelatihan, modul pembelajaran, media pembelajaran digital, jadwal kegiatan, serta instrumen evaluasi. Materi dirancang secara bertahap mulai dari pengenalan kosakata (*vocabulary*), percakapan sederhana (*daily conversation*), membaca teks pendek (*reading comprehension*), hingga penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital dan Artificial Intelligence seperti Duolingo, Quizizz, Wordwall, Google Translate, ChatGPT, dan Canva sebagai media pendukung pembelajaran.

#### Luaran tahap ini:

- Modul pelatihan.
- Media pembelajaran digital.
- Rencana Pelaksanaan Pelatihan (RPP).



- Instrumen evaluasi.

### **Tahap 3. Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Komunitas**

Tahap implementasi merupakan inti kegiatan pengabdian. Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka melalui pendekatan **Student-Centered Learning** dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi kelompok, permainan edukatif (*gamification*), *role play*, *storytelling*, kuis digital, serta praktik penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Peserta dilatih menggunakan berbagai platform digital untuk meningkatkan keterampilan *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. Seluruh kegiatan dikemas secara menyenangkan agar mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta.

#### **Luaran tahap ini:**

- Peningkatan pengetahuan Bahasa Inggris.
- Peningkatan keterampilan menggunakan media digital.
- Dokumentasi kegiatan pelatihan.

### **Tahap 4. Pendampingan dan Praktik Berkelanjutan**

Setelah pelatihan, peserta memperoleh pendampingan secara berkala melalui komunitas belajar (*English Learning Community*). Pendampingan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa melalui praktik percakapan (*conversation practice*), diskusi kelompok, tugas berbasis proyek (*project-based learning*), serta monitoring penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Peserta juga diberikan tantangan mingguan (*weekly challenge*) untuk meningkatkan kebiasaan belajar mandiri menggunakan media digital sehingga kompetensi yang diperoleh dapat dipertahankan dan terus berkembang.

#### **Luaran tahap ini:**

- Terbentuk komunitas belajar Bahasa Inggris.
- Meningkatnya kepercayaan diri peserta.
- Terbangunnya budaya belajar mandiri berbasis digital.

### **Tahap 5. Evaluasi dan Keberlanjutan Program**

Tahap akhir dilakukan melalui evaluasi proses dan hasil kegiatan menggunakan post-test, observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepuasan peserta. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi Bahasa Inggris digital peserta. Selain itu, dilakukan refleksi bersama perangkat kelurahan dan masyarakat untuk menyusun strategi keberlanjutan program, antara lain pembentukan **English Digital Learning Community**, penyediaan media pembelajaran digital, serta pelibatan mahasiswa sebagai mentor pada kegiatan lanjutan.

#### **Luaran tahap ini:**

- Hasil evaluasi peningkatan kemampuan peserta.
- Laporan kegiatan PKM.

- Rekomendasi pengembangan program.
- Terbentuknya komunitas pembelajaran Bahasa Inggris digital yang berkelanjutan di Kelurahan Maleer.

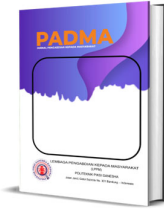


Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "**Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Digital bagi Anak dan Remaja melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Komunitas di Kelurahan Maleer**" dilaksanakan dengan melibatkan anak dan remaja sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan perangkat kelurahan dan tokoh masyarakat, serta pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan awal literasi Bahasa Inggris digital peserta. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah terbiasa menggunakan telepon pintar dan internet, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk media hiburan. Kemampuan dasar Bahasa Inggris, terutama pada aspek *speaking* dan *listening*, masih tergolong rendah, sedangkan pemanfaatan aplikasi digital sebagai media belajar belum optimal.



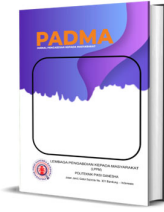
Selanjutnya, tim pengabdian melaksanakan pelatihan menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis komunitas. Materi disampaikan secara bertahap mulai dari pengenalan kosakata (*vocabulary*), percakapan sehari-hari (*daily conversation*), membaca teks sederhana (*reading comprehension*), hingga praktik berbicara (*speaking practice*). Pembelajaran didukung oleh berbagai media digital seperti **Duolingo**, **Quizizz**, **Wordwall**, video pembelajaran interaktif, serta pemanfaatan platform berbasis **Artificial Intelligence (AI)** sebagai sarana latihan mandiri. Penggunaan media digital mampu meningkatkan antusiasme peserta karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Selama proses pendampingan, peserta menunjukkan peningkatan partisipasi dalam setiap sesi pembelajaran. Anak dan remaja mulai aktif mengikuti diskusi kelompok, melakukan praktik percakapan, menyelesaikan kuis digital, serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran di luar jadwal pelatihan. Pendampingan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa secara rutin memberikan motivasi kepada peserta untuk membiasakan penggunaan Bahasa Inggris dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, terbentuk komunitas belajar (*English Learning Community*) sebagai wadah bagi peserta untuk saling berlatih dan berbagi pengalaman belajar secara berkelanjutan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui post-test, observasi, dan penyebaran angket kepuasan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi Bahasa Inggris digital pada aspek membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengarkan (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Selain peningkatan kompetensi bahasa, peserta juga mengalami peningkatan kemampuan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil angket, mayoritas peserta menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (*gamification*), video interaktif, dan aplikasi digital lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta**

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Vocabulary	61,8	84,2	22,4
Reading	63,5	85,1	21,6
Listening	58,9	82,6	23,7
Speaking	56,7	80,8	24,1
Writing	60,4	83,5	23,1
Literasi Digital	65,2	88,7	23,5
<b>Rata-rata</b>	<b>61,1</b>	<b>84,2</b>	<b>23,1</b>



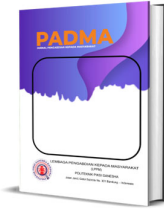
## Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif berbasis komunitas mampu meningkatkan literasi Bahasa Inggris digital anak dan remaja secara signifikan. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered learning*). Peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui diskusi, permainan edukatif, *role play*, *storytelling*, dan praktik komunikasi. Pendekatan tersebut sejalan dengan teori **Experiential Learning** yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman langsung dalam proses belajar (Kolb, 1984).



Gambar 2. Mockup Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Digital

Pemanfaatan teknologi digital memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta. Penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris, video interaktif, kuis digital, dan platform Artificial Intelligence menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan adaptif. Media digital memungkinkan peserta memperoleh umpan balik secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gilster (1997) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan



teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Selain itu, Belshaw (2014) menjelaskan bahwa pengembangan literasi digital harus diintegrasikan dengan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kolaborasi agar mampu menjawab tantangan masyarakat digital.

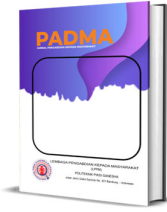
Pendekatan berbasis komunitas juga memberikan dampak positif terhadap keberlanjutan program. Keterlibatan perangkat kelurahan, orang tua, mahasiswa, dan masyarakat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif. Peserta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan Bahasa Inggris di luar sesi pelatihan melalui komunitas belajar yang dibentuk selama kegiatan berlangsung. Hal ini sesuai dengan konsep **Communities of Practice** yang dikemukakan Wenger (1998), yaitu bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila individu terlibat dalam komunitas yang memiliki tujuan dan praktik belajar yang sama.

Selain meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, kegiatan ini juga berhasil memperkuat literasi digital peserta. Anak dan remaja mulai memanfaatkan telepon pintar dan internet sebagai media belajar, bukan hanya sebagai sarana hiburan. Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa integrasi literasi bahasa dan literasi digital mampu membentuk kebiasaan belajar mandiri (*self-directed learning*). Kompetensi ini menjadi salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang mendukung kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagaimana dijelaskan oleh Trilling dan Fadel (2009).

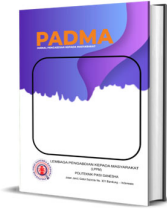
Secara keseluruhan, program pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis komunitas yang dipadukan dengan teknologi digital merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Inggris digital anak dan remaja di Kelurahan Maleer. Keberhasilan program tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil evaluasi peserta, tetapi juga dari terbentuknya **English Learning Community** yang menjadi media pembelajaran berkelanjutan. Oleh karena itu, model pengabdian ini memiliki potensi untuk direplikasi pada wilayah lain dengan karakteristik masyarakat yang serupa sebagai upaya mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di era transformasi digital.

## Referensi

- Akayoğlu, S., Satar, H. M., Dikilitaş, K., Cirit, N. C., & Korkmazgil, S. (2020). Digital literacy practices of Turkish pre-service EFL teachers. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(1), 85–97. <https://doi.org/10.14742/ajet.4711>
- Belshaw, D. (2014). *The Essential Elements of Digital Literacies*. Durham University.
- Bawden, D. (2008). Digital literacies: Concepts, policies and practices. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Peter Lang.



- Beardsley, M., Albó, L., Aragón, P., & Hernández-Leo, D. (2021). Emergency education effects on teacher abilities and motivation to use digital technologies. *British Journal of Educational Technology*, 52(4), 1455–1477. <https://doi.org/10.1111/bjet.13101>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. John Wiley & Sons.
- Jones-Jang, S. M., Mortensen, T., & Liu, J. (2021). Does media literacy help identification of fake news? Information literacy helps, but other literacies do not. *American Behavioral Scientist*, 65(2), 371–388. <https://doi.org/10.1177/0002764219869406>
- Kemendikbud. (2021). *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional 2020–2024*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Liza, K., & Andriyanti, E. (2020). Digital literacy scale of English pre-service teachers and their perceived readiness toward the application of digital technologies. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(1), 74–79. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.13925>
- Nabhan, S. (2021). Pre-service teachers' conceptions and competences on digital literacy in an ELF academic writing setting. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1), 187–199. <https://doi.org/10.17509/ijal.v11i1.34628>
- Nur, Z. F., Nur, S., & Sunra, L. (2023). Analyzing pre-service English teachers' digital literacy skills in EFL teaching. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 6(3), 416–427. <https://doi.org/10.34050/elsjish.v6i3.27627>
- Pardede, P. (2022). Empirical research on digital literacy in English education in Indonesia: A systematic review. *Journal of English Teaching*, 8(2), 160–176.
- Peled, Y. (2021). Pre-service teachers' self-perception of digital literacy: The case of Israel. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2879–2896. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10387-x>
- Rahman, A., Al-Qasri, S., & Ofara, W. (2023). Exploring digital literacy practices in English language learning. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(4).
- Reichert, F., Zhang, J., Law, N. W. Y., Wong, G. K. W., & de la Torre, J. (2020). Exploring the structure of digital literacy competence assessed using authentic software applications. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 2991–3013. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09825-x>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.



**JURNAL PADMA**  
**Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**  
**Politeknik Piksi Ganesha**  
**Vol. 06 No. 01 (2026)**

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



- 
- UNESCO. (2021). Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education. UNESCO.
- Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge University Press.
- World Economic Forum. (2020). The Future of Jobs Report 2020. World Economic Forum.