

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN 15 PADANG GENTING

Muhammad Amin^{1*}, Hainur Rasyid², Akmal³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Universitas Royal

email: mhdamin7@gmail.com

Abstract: The development of Artificial Intelligence (AI) technology offers substantial potential for providing interactive educational media, yet its implementation at the elementary education level is frequently impeded by educators' limited digital literacy. This situation was observed at SDN 15 Padang Genting, where English language instruction remains dominated by conventional methods with minimal utilization of adaptive digital media. Therefore, this community service program aims to enhance teachers' competencies and skills in utilizing AI technology as a medium for English language learning. The implementation adopted a Capacity Building approach comprising three structured stages: initial evaluation (pre-test), hands-on practice training, and final evaluation (post-test). The training focused on introducing text and visual generative AI, along with basic prompt engineering techniques. The results demonstrated a highly significant increase in teachers' capacity; comprehension of basic AI concepts surged from 15% to 85%, and the perceived ease of using the technology rose from 20% to 85%. Furthermore, the program successfully facilitated participants in independently producing educational media, such as interactive vocabulary flashcards and bilingual short stories. The hands-on training approach proved effective in overcoming the anxiety of non-technical teachers while accelerating their creativity in designing English learning materials that are relevant and engaging for digital-generation students.

Keywords: artificial intelligence; capacity building; english language; learning media; teacher training.

Abstrak: Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menawarkan potensi besar dalam penyediaan media pendidikan yang interaktif, namun implementasinya di tingkat pendidikan dasar seringkali terhambat oleh keterbatasan literasi digital pendidik. Kondisi ini ditemukan di SDN 15 Padang Genting, di mana pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media digital adaptif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan ini mengadopsi pendekatan *Capacity Building* yang mencakup tiga tahapan terstruktur: evaluasi awal (*pre-test*), pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on practice*), dan evaluasi akhir (*post-test*). Pelatihan difokuskan pada pengenalan AI generatif teks dan visual serta teknik rekayasa *prompt* dasar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kapasitas guru yang sangat signifikan; pemahaman konsep dasar AI melonjak dari 15% menjadi 85%, dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi meningkat dari 20% menjadi 85%. Lebih lanjut, kegiatan ini berhasil memfasilitasi peserta untuk memproduksi luaran media pembelajaran secara mandiri, seperti *flashcard vocabulary* interaktif dan naskah cerita dwibahasa. Pendekatan pelatihan berbasis praktik terbukti efektif meruntuhkan kecemasan guru non-teknis, sekaligus mengakselerasi kreativitas mereka dalam merancang materi Bahasa Inggris yang relevan dan menarik bagi siswa generasi digital.

Kata kunci: artificial intelligence; capacity building; media pembelajaran; bahasa inggris; pelatihan guru

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan berbasis multimedia (Syahira, 2023), (Fauzi, 2024). Teknologi AI memungkinkan proses pembelajaran yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Asri & Purwatiningsih, 2025), (Pratama, 2023). Selain itu, penggunaan AI juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif (Hartati, 2025), (Tangelangi, 2025).

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting karena karakteristik siswa yang cenderung visual dan aktif (Ardiansyah, 2023), (Siregar, 2024). Media pembelajaran berbasis audio visual juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Lestari, 2023). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan inovatif adalah bahasa Inggris, yang memiliki peran penting dalam komunikasi global serta penguasaan ilmu pengetahuan (Ramadhan, 2023), (Handayani, 2024).

Namun demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran, metode pengajaran yang kurang variatif, serta rendahnya minat belajar siswa (Purnama, 2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa siswa (Nugroho, 2024), (Saputri, 2025).

Kondisi tersebut ditemukan secara nyata di SDN 15 Padang Genting. Berdasarkan survei awal, pembelajaran masih didominasi metode konvensional karena rendahnya literasi digital guru, di mana hanya 15% yang memahami konsep AI dan sekadar 20% yang merasa teknologi tersebut mudah digunakan. Lebih lanjut, data awal menunjukkan bahwa sebesar 85% guru belum pernah sama sekali menggunakan teknologi AI dalam merancang pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat minat yang sangat tinggi (80%) dari para guru untuk mengintegrasikan AI di ruang kelas (Fauzan, 2025). Masalah ini mendesak untuk diselesaikan karena kesenjangan kompetensi digital pada pendidik dapat menghambat akselerasi kualitas pendidikan dasar di era globalisasi. Transformasi ini penting agar guru mampu menyajikan materi Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa generasi digital. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi AI bagi guru di sekolah tersebut, tetapi secara spesifik bertujuan untuk menghasilkan 5 jenis media pembelajaran AI yang terintegrasi dalam kurikulum SD.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Capacity Building* (Pembangunan Kapasitas). Pendekatan ini merupakan proses terencana untuk mengembangkan dan memperkuat kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta sumber daya para guru di SDN 15 Padang Genting. Tujuannya adalah agar pendidik mampu beradaptasi, berinovasi, dan secara mandiri memanfaatkan teknologi *Artificial*

Intelligence (AI) untuk merancang materi pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Secara operasional, pendekatan *Capacity Building* ini diimplementasikan melalui tiga tahapan utama yang sistematis. Tahap pertama adalah *Pre-test*, yang bertujuan untuk mengukur literasi digital dan pemahaman dasar peserta pelatihan terhadap teknologi AI sebelum intervensi diberikan. Pengumpulan data dilakukan secara terstruktur menggunakan instrumen kuesioner berbasis *Google Form*. Instrumen pengukuran pada tahap *pre-test* dirancang untuk mencakup beberapa aspek utama seperti yang disajikan pada

Tabel 1. Tahap kedua adalah Kegiatan Pelatihan, berupa pendampingan teknis dan praktik langsung pemanfaatan AI. Tahap ketiga adalah *Post-test*, yakni evaluasi akhir guna mengukur dampak dan efektivitas dari kegiatan pelatihan dengan instrumen yang sejajar dengan *pre-test*. Instrumen kuesioner ini telah divalidasi melalui uji coba kepada 15 orang guru untuk memastikan kejelasan redaksi serta validitas isi sebelum digunakan secara resmi pada tahap evaluasi. Hal ini dilakukan agar data yang dihasilkan mampu merepresentasikan peningkatan kapasitas peserta secara akurat.

Tabel 1. Hasil Pengukuran *Pre-test* Kapasitas Peserta Pelatihan

Aspek	Sub Aspek	Persentase (%)
Pengetahuan Dasar AI	Pemahaman konsep dasar AI dalam pendidikan	15%
	Pengenalan ragam <i>tools</i> AI untuk pembuatan bahan ajar	10%
Keterampilan Teknis	Pengalaman menggunakan media digital interaktif	25%
	Kesiapan mengoperasikan platform/aplikasi baru	30%
Persepsi dan Motivasi	Minat pemanfaatan AI dalam kelas Bahasa Inggris	80%
	Persepsi terhadap kemudahan penggunaan AI	20%

PEMBAHASAN

Kegiatan Pretest. Hasil *pre-test* (Tabel 1) menunjukkan bahwa peserta pelatihan yang didominasi oleh guru kelas dan guru bidang studi di SDN 15 Padang Genting memiliki tingkat literasi teknologi AI yang masih sangat terbatas. Dari sisi pengetahuan dasar, hanya 15% guru yang memahami konsep AI dalam pendidikan, dan sekadar 10% yang mengenal ragam *tools* AI untuk bahan

ajar. Rendahnya tingkat pengenalan ini sejalan dengan persepsi mereka yang menganggap AI rumit untuk digunakan (hanya 20% yang merasa AI mudah digunakan). Sebagian besar peserta masih mengandalkan buku teks cetak dan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun demikian, temuan ini juga mengungkap potensi yang sangat positif, di mana 80% peserta memiliki minat yang tinggi untuk mengintegrasikan AI di ruang kelas.

Kesenjangan antara minat yang tinggi namun keterampilan teknis yang rendah (25%) ini menjadi dasar kuat bahwa materi pelatihan harus dirancang sangat praktis, adaptif, dan berfokus pada platform AI yang paling *user-friendly* bagi pengguna non-teknis.

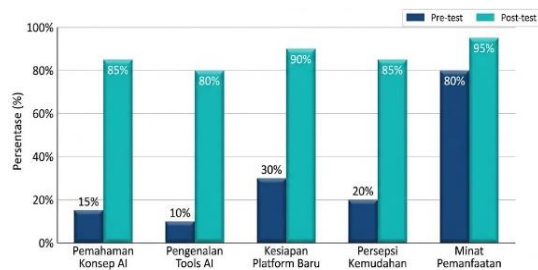
Kegiatan Pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di ruang pertemuan SDN 15 Padang Genting dan diikuti oleh para majelis guru. Pelatihan dibagi menjadi dua sesi utama untuk memastikan penyerapan materi yang optimal. *Pelatihan Sesi Satu:* Pelatihan ini ditujukan untuk pengenalan dasar AI generatif berbasis teks. Pada sesi ini, difokuskan pada pemahaman mendasar tentang apa itu AI, sekaligus meluruskan miskonsepsi bahwa AI akan menggantikan peran guru. Selanjutnya, peserta dibekali teknik pembuatan *prompt* (perintah) yang efektif untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat ringkasan materi kosakata (*vocabulary*), serta menyusun contoh kalimat Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat usia anak SD. *Pelatihan Sesi Kedua:* Pelatihan ini difokuskan pada praktik pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis visual. Mengingat siswa SD cenderung visual, peserta dilatih menggunakan *tools* AI untuk menghasilkan gambar (ilustrasi cerita), membuat *flashcard* digital, serta merancang kuis interaktif sederhana yang materi teksnya telah di-*generate* pada sesi pertama. Melalui pendekatan bertahap dari teori ke praktik, materi ini secara langsung menjawab kebutuhan 90% peserta yang sebelumnya belum mengenal *tools* AI.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Kegiatan Posttest. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Evaluasi ini melibatkan 20 orang guru sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner tertutup berskala Likert 1-4 (dari Sangat Kurang hingga Sangat Baik) yang disebarluaskan melalui Google Form. Adapun persentase keberhasilan dihitung berdasarkan rasio kumulatif responden yang menjawab pada kategori "Baik" dan "Sangat Baik" dibandingkan dengan total seluruh responden. Perbandingan data antara pre-test dan post-test divisualisasikan pada Gambar 2. Hasil evaluasi menunjukkan lonjakan kapasitas yang sangat signifikan. Pada aspek Pengetahuan Dasar AI, pemahaman peserta meningkat drastis dari 15% menjadi 85%, dan pengenalan terhadap *tools* AI naik dari 10% menjadi 80%. Peningkatan tertinggi juga terlihat pada aspek Keterampilan Teknis, di mana kesiapan guru dalam mengoperasikan platform baru melonjak dari 30% menjadi 90%. Menariknya, pengalaman praktik langsung selama pelatihan berhasil mengubah persepsi peserta; persepsi terhadap kemudahan penggunaan AI naik tajam dari 20% menjadi 85%. Minat pemanfaatan AI pun semakin kuat mencapai 95%. Pergeseran angka ini menegaskan bahwa pendekatan *capacity building* berbasis *hands-on practice* sangat efektif

meruntuhkan kecemasan guru non-teknis terhadap teknologi.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Pre-Test dengan Post-Test

Karya Peserta Pelatihan. Sebagai luaran langsung dari kegiatan ini, peserta pelatihan berhasil menghasilkan berbagai produk media pembelajaran Bahasa Inggris yang siap digunakan di kelas. Beberapa contoh karya tersebut antara lain adalah *Flashcard Vocabulary* interaktif bergambar yang ilustrasinya dibuat menggunakan AI, naskah cerita pendek (*short storytelling*) dwibahasa untuk melatih *reading comprehension*, serta kuis interaktif berbasis tebak gambar. Karya-karya tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan AI mampu memantik kreativitas pendidik dalam menyajikan materi yang relevan. Sebagai contoh, *flashcard* interaktif pada Gambar 3 merupakan hasil dari peningkatan keterampilan teknis guru yang sangat signifikan, di mana kesiapan guru dalam mengoperasikan platform baru melonjak dari 30% menjadi 90%. Analisis kegunaannya di kelas menunjukkan bahwa media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi AI yang menarik. Berdasarkan hasil evaluasi, penguasaan guru terhadap pembuatan bahan ajar berbasis AI meningkat dari 10% menjadi 80%, yang secara langsung berdampak pada kualitas media pembelajaran yang lebih variatif dibandingkan metode konvensional sebelumnya. Hal ini memberikan potensi besar bagi pen-

ingkatan efektivitas pembelajaran di kelas melalui media yang lebih adaptif. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi AI guru, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun persepsi. Transformasi ini membuka peluang integrasi teknologi yang lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar."



Gambar 3. Karya Peserta Pelatihan Pembuatan *Flashcard Vocabulary*

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 15 Padang Genting berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru. Melalui model *capacity building* berbasis praktik langsung, kegiatan ini menunjukkan bahwa rendahnya literasi AI pada guru non-teknis lebih disebabkan oleh hambatan psikologis dan kurangnya pengalaman praktik, bukan karena kompleksitas teknologinya.

Perubahan positif terlihat dari meningkatnya persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan AI setelah materi disajikan dalam bentuk instruksi praktis, seperti teknik dasar *prompt engineering*. Guru juga mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif secara mandiri, yang menunjukkan bahwa mod-

el pelatihan ini dapat diterapkan secara luas pada berbagai mata pelajaran.

Namun, program ini masih menghadapi kendala infrastruktur, terutama keterbatasan akses internet yang belum stabil. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan dengan memanfaatkan aplikasi berbandwidth rendah serta kolaborasi dengan pemerintah daerah atau Dinas Pendidikan untuk memperkuat infrastruktur digital di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1).
- Asri, A. A. K., & Purwatiningsih, A. (2025). Penerapan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris. *Digulis: Jurnal Pengabdian*, 3(2).
- Fauzan, M. (2025). Pelatihan Pemanfaatan AI bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Fauzi, R. (2024). Pemanfaatan AI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1).
- Handayani, I. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2).
- Hartati, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence terhadap Speaking Skill Siswa SD. *Jurnal*

Pendidikan Dasar, 10(2).

- Lestari, Y. (2023). Peran Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1).
- Nugroho, A. (2024). Media Digital dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Linguistik Terapan*, 6(2).
- Pratama, A. (2023). Artificial Intelligence dalam Pendidikan Adaptif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2).
- Purnama, L. (2023). Kendala Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 7(1).
- Ramadhan, F. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 12(1).
- Saputri, B. (2025). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 8(1).
- Siregar, E. (2024). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 11(2).
- Syahira, S. (2023). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2).
- Tangkelangi, N. I. (2025). Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Artificial Intelligence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2).