

PELATIHAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK IMPLEMENTASI STUDENT-CENTERED LEARNING BAGI GURU BAHASA INGGRIS SMP DI KECAMATAN SANGGAU LEDO

Wardah¹⁾, Yanti Sri Rezeki²⁾, Urai Salam³⁾, Endang Susilawati⁴⁾, Sumarni⁵⁾, Chandra Fauzi^{6)*}

Universitas Tanjungpura

¹⁾wardah@fkip.untan.ac.id, ²⁾yanti.sri.rezeki@fkip.untan.ac.id, ³⁾uraisalam@untan.ac.id,
⁴⁾endang.susilawati@fkip.untan.ac.id, ⁵⁾sumarni@fkip.untan.ac.id,
^{6)*}chandra.fauzi@fkip.untan.ac.id

Histori artikel

Received:
03 Desember 2025

Accepted:
25 Februari 2026

Published:
28 Februari 2026.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP dan sederajat di Kecamatan Sanggau Ledo yang masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Kondisi ini penting karena Kurikulum Merdeka menuntut guru mampu merancang pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Program ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan platform AI untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif. Mitra kegiatan adalah MGMP Bahasa Inggris Kecamatan Sanggau Ledo dengan total 29 peserta dari 11 sekolah. Pelaksanaan dilakukan melalui workshop selama dua hari yang mencakup pemaparan konsep Student-Centered Learning, demonstrasi penggunaan Google AI Studio, Canva Code AI, ChatGPT, Google Gemini, dan Tencent Hunyuan, serta praktik pembuatan gim digital, video animasi, dan model 3D. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan AI serta tingginya partisipasi selama sesi praktik. Evaluasi angket dengan skor 4–5 menegaskan bahwa kegiatan ini relevan dan bermanfaat bagi peningkatan literasi digital guru. Kegiatan ini menunjukkan bahwa AI mampu memperkuat implementasi pembelajaran berbasis SCL dan layak dijadikan model pelatihan yang dapat diperluas.

Kata-kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Google AI Studio, Literasi Digital, MGMP Bahasa Inggris, *Student-Centered Learning*

* Corresponding author: Chandra Fauzi (chandra.fauzi@fkip.untan.ac.id)

Abstract. This Community Service Program was conducted to address the needs of junior secondary school English teachers in Sanggau Ledo District, who continue to face limitations in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology in teaching and learning. This issue is particularly important because the Merdeka Curriculum requires teachers to design learning experiences that are creative, adaptive, and student-centered. The program aimed to enhance teachers' competencies in utilizing AI platforms to develop innovative instructional media. The partner of the program was the English Teachers' Working Group (MGMP Bahasa Inggris) of Sanggau Ledo District, involving 29 participants from 11 schools. The program was implemented through a two-day workshop consisting of an introduction to Student-Centered Learning, demonstrations of Google AI Studio, Canva Code AI, ChatGPT, Google Gemini, and Tencent Hunyuan, as well as hands-on practice in developing digital games, animated videos, and 3D models. The results showed improved teachers' ability to utilize AI and high levels of participation throughout the practical sessions. Questionnaire evaluation, with scores ranging from 4 to 5, confirmed that the training was relevant and beneficial for strengthening teachers' digital literacy. The program demonstrates that AI can support the implementation of Student-Centered Learning and can serve as a viable training model for wider implementation.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Literacy, Google AI Studio, MGMP English Teachers, Student-Centered Learning

PENDAHULUAN

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Kurikulum Merdeka menjadi salah satu jawaban atas tantangan tersebut, dengan menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Khotimah & Ain, 2023). Kurikulum ini menuntut guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan kolaborator dalam proses pembelajaran (Basyori, 2025), bukan sekadar penyampai materi. Guru membimbing peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara optimal sesuai dengan minat, bakat, dan gaya belajar masing-masing (Annisha, 2024), serta merancang kegiatan belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik baik (Jauhari et al., 2023) sehingga dapat memberikan peningkatan belajar, misalnya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar bahasa Inggris (Fauzi, Putri, et al., 2025). Oleh karena itu, transformasi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, khususnya guru-guru di tingkat menengah pertama yang menjadi fondasi awal dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Namun demikian, implementasi pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak lepas dari berbagai kendala. Keterbatasan sarana, prasarana, serta perangkat teknologi menjadi hambatan utama, terutama di daerah yang masih terbatas aksesnya (Dewi et al., 2023). Selain itu, sebagian guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan memadai dalam menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif, termasuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Baroroh et al., 2024). Perubahan kurikulum yang dinamis juga menuntut guru untuk terus belajar dan mengembangkan diri agar tetap relevan dengan perkembangan zaman (Putra et al., 2025).

Artificial Intelligence (AI) berpotensi menjadi solusi alternatif untuk mengatasi hambatan tersebut. Teknologi AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Perplexity memungkinkan

guru menyusun rencana pembelajaran, materi ajar, serta instrumen evaluasi secara lebih cepat dan efisien Diantama (2024). AI memberikan umpan balik adaptif kepada peserta didik, membantu mereka mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam belajar secara personal (Huda & Suwahyu, 2024). Dengan kemampuan menghasilkan variasi perangkat pembelajaran secara instan, AI dapat menghemat waktu guru dalam menyiapkan pembelajaran (Binhammad et al., 2024). Namun, efektivitas AI tentu bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi tersebut.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas guru. AI dapat mengotomatiskan tugas-tugas administratif seperti penilaian dan penjadwalan, sehingga guru lebih dapat fokus pada interaksi pedagogis dengan peserta didik (Boentolo et al., 2024). Selain itu, AI membantu guru menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal (Huda & Suwahyu, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, AI dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran inovatif dan interaktif yang meningkatkan motivasi belajar siswa (Prayogo et al., 2025). Integrasi AI juga dapat membantu guru mengatasi berbagai tantangan dalam pengajaran bahasa, khususnya dalam penyesuaian materi dan pemilihan aktivitas yang sesuai tingkat kemampuan siswa (Daud et al., 2025).

Namun, adopsi teknologi AI belum tentu merata di kalangan guru. Faktor seperti keterbatasan sumber daya, minimnya pelatihan, serta dukungan teknis menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi (Kandaga et al., 2025). Terlebih, sikap terhadap AI itu sendiri juga turut mempengaruhi (Fauzi, Irianta Denashurya, et al., 2025), dimana sikap pengguna terhadap pemanfaatan AI baik dari segi kemudahan dan kemanfaatannya cenderung menentukan penerimaan penggunaan platform AI itu sendiri dalam meningkatkan kemampuan berbahasa asing, misalnya bahasa Inggris (Fauzi, Rahmani, et al., 2025a). Untuk itu, pelatihan yang komprehensif sangat diperlukan untuk membekali guru dengan keterampilan penggunaan platform AI secara efektif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan AI (Dewi et al., 2023). AI dapat digunakan untuk menganalisis data kinerja peserta didik secara mendalam serta menghasilkan latihan dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa (Liu et al., 2025). Beberapa studi juga melaporkan bahwa pelatihan AI berdampak positif terhadap persepsi dan pemahaman guru mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran (Arif et al., 2025; Iddrisu & Iddrisu, 2025). Namun, sebagian besar kegiatan pelatihan tersebut masih terkonsentrasi di daerah perkotaan dengan akses yang lebih baik.

Melihat permasalahan dan tantangan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan solusi praktis bagi guru-guru Bahasa Inggris di Kecamatan Sanggau Ledo dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan efektif dengan memanfaatkan teknologi AI. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mengenal berbagai alat AI, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan bermakna di lingkungan SMP dan sederajat serta peningkatan kualitas hasil belajar Bahasa Inggris secara keseluruhan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan oleh Tim Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Tanjungpura bekerja sama dengan MGMP Bahasa Inggris Kecamatan Sanggau Ledo. Kegiatan berlangsung selama dua hari pada tanggal 17–18 Oktober 2025 di SMPN 3 Sanggau Ledo, Kabupaten Bengkayang, dan diikuti oleh 29 guru Bahasa Inggris dari 11 sekolah tingkat SMP dan sederajat. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, tanya jawab, diskusi kelompok, praktik langsung, dan presentasi hasil. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan evaluasi melalui kuesioner yang diisi oleh peserta.

1. Presentasi Materi Utama: Tim PkM menyampaikan materi terkait konsep Student-Centered Learning, tuntutan Kurikulum Merdeka, serta peran *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris. Pada sesi ini, pemateri memperkenalkan berbagai platform seperti Google AI Studio, Canva Code AI, ChatGPT, Google Gemini, dan Tencent Hunyuan beserta potensi pedagogisnya.
2. Sesi Tanya Jawab: Setelah pemaparan materi, sesi tanya jawab dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta menggali pemahaman lebih dalam mengenai penerapan AI dan pembelajaran berbasis SCL di kelas.
3. Diskusi Kelompok: Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan rancangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah masing-masing. Pada tahap ini, peserta dibimbing dalam menentukan jenis media, materi ajar, serta teknik prompting yang tepat.
4. Praktik dan Presentasi Hasil: Setiap kelompok melakukan praktik langsung menggunakan platform AI yang telah diperkenalkan. Guru-guru menghasilkan produk berupa gim digital, video animasi, dan model 3D, kemudian mempresentasikan hasil tersebut kepada peserta.

lain. Presentasi ini bertujuan saling berbagi inspirasi, ide pengembangan, serta strategi implementasi media AI di kelas.

5. Evaluasi Kegiatan: Pada tahap akhir, tim pelaksana melakukan evaluasi kegiatan melalui penyebaran kuesioner yang berisi 15 item penilaian terkait relevansi materi, peningkatan kompetensi, serta kepuasan peserta. Skala penilaian terdiri dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hasil kuesioner menunjukkan skor dominan pada kategori 4–5 yang menandakan bahwa kegiatan sangat bermanfaat dan relevan bagi peserta.

Tabel 1 Kuesioner Evaluasi Peserta Terhadap Workshop AI untuk SCL

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1	Materi workshop relevan dengan kebutuhan guru Bahasa Inggris				
2	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami				
3	Workshop memberikan wawasan baru tentang penerapan AI dalam pembelajaran				
4	Waktu pelaksanaan workshop sudah sesuai				
5	Setelah mengikuti workshop, saya merasa lebih siap menggunakan AI dalam pembelajaran Bahasa Inggris				
6	Saya berencana menerapkan AI dalam kegiatan belajar-mengajar di masa mendatang				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Tim PkM PSPBI diawali dengan koordinasi bersama Ketua MGMP Bahasa Inggris Kecamatan Sanggau Ledo dan pihak SMPN 3 Sanggau Ledo selaku mitra pelaksanaan. Kegiatan mendapat sambutan yang baik dari kedua pihak. Pelaksanaan dimulai dengan pembukaan dan sambutan dari pihak sekolah, Ketua MGMP, dan Tim PkM PSPBI, kemudian dilanjutkan dengan rangkaian materi dan praktik yang berlangsung selama dua hari.

Pada hari pertama sesi 1, peserta mendapatkan materi mengenai *English Language Teaching and Learning (ELT) in the 21st Century*, mencakup konsep pembelajaran abad 21, peran guru, karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta model-model pembelajaran inovatif. Sesi ini diakhiri dengan tanya jawab dan diskusi. Pada sesi kedua, materi berlanjut pada *Artificial Intelligence (AI) in ELT*, mencakup konsep AI, manfaat AI dalam pembelajaran Bahasa Inggris, jenis-jenis AI, dan penerapannya dalam skenario kelas. Sesi ini menekankan pemahaman tentang bagaimana AI dapat membantu guru menghemat

waktu, meningkatkan kreativitas, serta menyediakan aktivitas belajar yang adaptif bagi siswa. Setelah pemaparan, peserta kembali melakukan sesi diskusi dan tanya jawab.

Sesi ketiga hari pertama berfokus pada peragaan penggunaan beberapa aplikasi AI yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi yang diperkenalkan dan didemonstrasikan meliputi ChatGPT, Perplexity, Canva Code AI, Google AI Studio, Google Gemini, ELSA Speak, Jumpspeak, dan DeepL. Peserta mempelajari cara menuliskan prompt yang baik, mengeksplor hasil, serta menentukan strategi penerapan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan ragam aplikasi AI

Pada hari kedua sesi 1, peserta mengikuti diskusi kelompok. Mereka dibagi ke dalam 6 kelompok berisi 4–5 guru. Setiap kelompok memilih satu platform AI untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kelompok kemudian mengidentifikasi tujuan pedagogis, alasan pemilihan aplikasi, dan prosedur penerapan aplikasi tersebut dalam kelas. Selama diskusi, setiap kelompok mendapat pendampingan dari Tim PKM.

Sesi berikutnya adalah presentasi dari masing-masing kelompok. Setiap kelompok memaparkan hasil analisis mereka serta rancangan implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi AI yang dipilih. Peserta sangat aktif berdiskusi dan bertanya satu sama lain mengenai langkah teknis, efektivitas penggunaan aplikasi, dan contoh aktivitas kelas.

Tabel 2. Hasil Kerja Diskusi Kelompok (Contoh)

No	Aplikasi	Tujuan	Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi
1	Canva Code AI	Mengembangkan gim kosakata	(1) Guru menyiapkan daftar kosakata. (2) Guru membuat template game di Canva Code AI. (3) Guru menyesuaikan tampilan dan instruksi. (4) Game digunakan pada sesi latihan di kelas.
2	Google Studio AI	Membuat video animasi	(1) Guru membuat prompt animasi. (2) Guru memilih gaya animasi. (3) Guru memeriksa hasil dan mengunduh video. (4) Video digunakan untuk listening & speaking practice.
3	Tencent Hunyuan	Membuat model objek kelas 3D	(1) Guru menentukan objek 3D. (2) Guru membuat prompt deskripsi. (3) Guru mengunduh dan menampilkan model untuk pengajaran kosakata.



Gambar 2. Diskusi kelompok dan pembuatan produk berbasis AI oleh guru

Selanjutnya, peserta mempraktikkan penggunaan aplikasi yang mereka pilih dalam proses pembuatan media pembelajaran digital. Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai produk seperti gim interaktif, video animasi, dan model 3D sederhana. Peserta menunjukkan motivasi tinggi dan antusiasme yang kuat untuk mencoba berbagai platform AI. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka baru mengetahui bahwa pembuatan media dapat dilakukan dengan cara yang jauh lebih cepat dan mudah berkat bantuan AI.



Gambar 3. Presentasi hasil produk digital dari tiap kelompok peserta

Setelah sesi presentasi, Tim PKM melakukan evaluasi kegiatan melalui pemberian kuesioner untuk mengetahui pemahaman dan persepsi peserta terhadap penggunaan aplikasi AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merespons kegiatan dengan sangat positif. Pada pernyataan pertama mengenai pemahaman konsep AI, 93% (27 peserta) menyatakan sangat setuju dan 7% (2 peserta) setuju. Pada pernyataan kedua tentang daya tarik dan interaktivitas media AI, 90% (23 peserta) menyatakan sangat setuju dan 10% (6 peserta) setuju. Pada pernyataan ketiga tentang efektivitas AI dalam memberi feedback, 73% (22 peserta) menyatakan sangat setuju dan 27% (8 peserta) setuju.

Pada butir keempat mengenai kemampuan mengintegrasikan AI dalam pembelajaran, 80% (24 peserta) menyatakan sangat setuju dan 20% (6 peserta) setuju. Pada pernyataan mengenai kemampuan meningkatkan speaking dan pronunciation menggunakan aplikasi seperti ELSA Speak, 86% (26 peserta) sangat setuju dan 14% (4 peserta) setuju. Pada item tentang peningkatan kosakata dan listening menggunakan aplikasi seperti Duolingo, 93% (28 peserta) setuju dan 7% (2 peserta) sangat setuju. Pada pernyataan terakhir mengenai kemampuan menggunakan aplikasi AI secara umum, 100% peserta (29 peserta) menyatakan sangat setuju.

Berdasarkan keseluruhan hasil respon kuesioner, tidak satu pun peserta memberikan jawaban tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi AI meningkat secara signifikan, serta terdapat kesiapan tinggi untuk mengaplikasikan teknologi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pembahasan

Hasil kegiatan PkM menunjukkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) secara nyata meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang berpusat pada peserta didik (Student-Centered Learning). Temuan ini sejalan dengan pandangan Khotimah & Ain (2023) dan Basyori (2025) yang menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai fasilitator yang harus mampu merancang pengalaman belajar adaptif dan relevan. Ditambah dengan kemudahan penggunaan dan manfaat AI (misal ChatGPT) memberikan dorongan kuat adopsi AI (Fauzi, Rahmani, et al., 2025b) dalam meningkatkan kualitas keterampilan berbahasa Inggris. Dengan demikian, hasil workshop ini memberikan bukti empiris bahwa AI dapat mendukung transformasi peran guru sebagaimana dituntut kurikulum.

Selain itu, peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan platform AI seperti Google AI Studio, Canva Code AI, Gemini, dan Tencent Hunyuan mengonfirmasi temuan (Binhammad et al., 2024), yang menunjukkan bahwa teknologi generatif AI mampu mempermudah pembuatan materi pembelajaran personal secara cepat dan efisien. Kemudahan ini semakin terasa karena pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung. Hal ini menguatkan hasil penelitian Dewi et al. (2023), Diantama (2024) dan (Susilawati et al., 2024) bahwa metode hands-on workshop lebih efektif dibandingkan ceramah teoretis, terutama untuk meningkatkan literasi digital guru.

Lebih jauh, dominasi skor evaluasi pada rentang 4–5 menunjukkan bahwa peserta memandang workshop ini sangat relevan, mudah diikuti, dan bermakna. Respons sangat positif ini mendukung temuan Arif et al. (2025) dan Iddrisu & Iddrisu (2025), yang menemukan bahwa persepsi guru terhadap AI umumnya meningkat ketika mereka memahami manfaat praktisnya melalui pengalaman nyata. Kondisi ini juga sejalan dengan temuan Ayala-Pazmiño (2023), yang menegaskan bahwa penerimaan guru terhadap teknologi sangat bergantung pada sejauh mana teknologi tersebut memberikan dampak langsung pada efektivitas pembelajaran.

Temuan penting lainnya terlihat dari kemampuan peserta menghasilkan produk konkret seperti gim edukasi, video animasi, dan model 3D. Kemampuan ini tidak hanya menunjukkan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mencerminkan terwujudnya kreativitas guru dalam mendesain media ajar. Temuan ini selaras dengan pemikiran Jauhari et al. (2023) bahwa pembelajaran berbasis kebutuhan dan minat siswa membutuhkan media yang variatif dan inovatif. Di sisi lain, kemampuan guru mengombinasikan beberapa platform AI sekaligus memperkuat argumen Boentolo et al. (2024) bahwa guru perlu memiliki kecakapan lintas-teknologi untuk menghasilkan perangkat ajar yang maksimal.

Selanjutnya, hasil pelatihan memperlihatkan perubahan paradigma yang sangat jelas. Sebagian besar guru semula menganggap AI rumit dan hanya relevan untuk penulisan teks, namun setelah mengikuti praktik langsung, mereka menyadari bahwa AI mampu membantu berbagai aspek desain pembelajaran. Hal ini konsisten dengan temuan Baroroh et al. (2024) serta Putra et al. (2025) bahwa kendala terbesar adopsi teknologi bukan pada kemampuan guru, melainkan pada minimnya pelatihan. Setelah diberikan pendampingan, guru menjadi lebih siap dan percaya diri, mendukung temuan Kandaga et al. (2025) mengenai pentingnya pelatihan dan dukungan teknis dalam meningkatkan kesiapan adopsi AI.

Lebih penting lagi, penggunaan media berbasis AI terbukti mendukung implementasi pembelajaran Student-Centered Learning. Guru melaporkan bahwa produk yang mereka hasilkan dapat meningkatkan interaksi siswa, mendorong eksplorasi mandiri, dan memperkuat kreativitas siswa. Kondisi ini mengonfirmasi temuan Huda & Suwahyu (2024) bahwa AI mampu menyediakan umpan balik adaptif yang mendorong personalisasi belajar. Dengan kata lain, AI dapat dikatakan berpotensi membantu guru membaca pola belajar siswa untuk menciptakan aktivitas yang lebih efektif.

Pada akhirnya, seluruh rangkaian temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memberikan dampak strategis terhadap transformasi pembelajaran Bahasa Inggris di daerah. Seluruh bukti empiris dari kegiatan ini konsisten dengan kecenderungan nasional dan internasional yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian, model pelatihan PKM ini sangat layak direplikasi di wilayah lain yang membutuhkan peningkatan kompetensi digital guru secara cepat dan efektif.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil memperkuat kompetensi guru-guru Bahasa Inggris SMP/ sederajat di Kecamatan Sanggau Ledo dalam memanfaatkan Artificial Intelligence untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pendekatan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, guru tidak hanya memahami konsep dan fungsi berbagai platform AI, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif yang siap digunakan di kelas. Pelatihan ini membentuk perubahan paradigma penting, yaitu meningkatnya kepercayaan diri guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas belajar, sekaligus memperlihatkan bahwa AI dapat menjadi solusi praktis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memenuhi tujuan peningkatan literasi digital guru, tetapi

juga menghasilkan model pelatihan yang efektif dan potensial direplikasi untuk mempercepat transformasi pembelajaran berbasis SCL di daerah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisha, D. (2024). Integrasi penggunaan kearifan lokal (local wisdom) dalam proses pembelajaran pada konsep kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Arif, M., Ismail, A., Yang, W., Aqib, M., & Fatima, H. (2025). Teachers' perceptions of generative AI integration: A qualitative case study at a university in Baluchistan. *Journal of Artificial Intelligence in Education*, 1(1), 40–41. <https://jurnalpasca.unram.ac.id/index.php/jaie/article/view/966>
- Ayala-Pazmiño, M. (2023). Artificial Intelligence in Education: Exploring the Potential Benefits and Risks. *Digital Publisher CEIT*, 8(3), 892–899. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1827>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Basyori, S. I. (2025). Peranan guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan modern. *JOURNAL SYNTAX IDEA*, 7(4), 559–564. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12827>
- Binhammad, M. H. Y., Othman, A., Abuljadayel, L., Mheiri, H. Al, Alkaabi, M., & Almarri, M. (2024). Investigating how Generative AI can create personalized learning materials tailored to individual student needs. *Creative Education*, 15(07), 1499–1523. <https://doi.org/10.4236/ce.2024.157091>
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran guru memanfaatkan AI dalam membangun generasi unggul menuju Indonesia Emas 2025. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>
- Daud, A., Aulia, A. F., Muryanti, Harfal, Z., Nabilla, O., & Ali, H. S. (2025). Integrating artificial intelligence into English language teaching: A systematic review. *European Journal of Educational Research*, 14(2), 677–691. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.14.2.677>
- Dewi, P., Tusino, T., Ngafif, A., & Rosani, M. (2023). Workshop Pengembangan Media Ajar Berbasis TIK sebagai Sarana Mengenalkan Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini. *Surya Abdimas*, 7(2), 264–271. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i2.2780>

- Diantama, S. (2024). Pemanfaatan artificial intelligent (AI) dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(1), 11–19. <https://journal.myrepublikcorp.com/index.php/IJEN/article/view/17>
- Fauzi, C., Irianta Denashurya, N., & Rahmani, E. F. (2025). ChatGPT in academic learning: EFL senior college students' attitudes and gender differences toward ChatGPT. *JEEYAL (The Journal of English Teaching for Young and Adult Learners)*, 4(2), 2809–17521.
- Fauzi, C., Putri, A. A. P., Aryani, T., Maulana, A., Hardiyanti, V., & Salam, U. (2025). Pendampingan kegiatan belajar bahasa Inggris berbasis gaya belajar melalui kemitraan swasta bagi anak panti asuhan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01), 344–360. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i1.8621>
- Fauzi, C., Rahmani, E. F., & Utimadini, N. J. (2025a). Beyond technology acceptance: An interplay of self-efficacy, language proficiency, and ChatGPT adoption from a TAM perspective. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1970–1988. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp1970-1988>
- Fauzi, C., Rahmani, E. F., & Utimadini, N. J. (2025b). Beyond Technology Acceptance: An Interplay of Self-Efficacy, Language Proficiency, and ChatGPT Adoption from a TAM Perspective. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1970–1988. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp1970-1988>
- Huda, M., & Suwahyu, I. (2024). Peran artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 53–61. <https://doi.org/10.61220/ri.v2i2.005>
- Iddrisu, H. M., & Iddrisu, S. A. (2025). Teacher Readiness to use AI tools in the classroom. *International Journal of Research in Education and Science*, 11(3), 494–510. <https://doi.org/10.46328/ijres.1314>
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan pendekatan TaRL untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika peserta didik. *PTK DAN PENDIDIKAN*, 9(1), 59–74. <https://doi.org/10.18592/ptk.v%vi%i.9290>
- Kandaga, T., Sugilar, S., Nurhayati, S., Osman, Z., & Tingkat Adopsi, A. (n.d.). *Terbuka dalam Kurva Inovasi Teknologi Terbuka dalam Kurva Inovasi Teknologi Recommended Citation Recommended Citation* (Vol. 10, Issue 4). <https://citeus.um.ac.id/jptppAvailableat:https://citeus.um.ac.id/jptpp/vol10/iss4/4>

- Khotimah, K., & Ain, S. Q. (2023). Kemampuan Guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada Kurikulum Merdeka. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 486–494. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.568>
- Liu, L., Han, M., Pouriye, S., Zhou, Y., & Dehbozorgi, N. (2025). Beyond one-size-fits-all: An AI-driven approach for personalized quizzes using Clustering and ChatGPT. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(9), 1768–1776. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.9.2378>
- Prayogo, L., Agustin, R. K., & Puspita, B. (2025). Integrating Artificial Intelligence in English Language Learning: A Systematic Literature Review. *JEdu: Journal of English Education*, 5(2), 75–88. <https://doi.org/10.30998/jedu.v5i2.14647>
- Putra, S., Fauzi, F., Rosyadah, M., Raden, U., & Palembang, F. (2025). Tantangan guru dalam menghadapi kurikulum yang terus menerus berubah di Indonesia. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 66–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4753>
- Susilawati, E., Rezeki, Y. S., Wardah, Salam, U., Surmiyati, & Husin, Sy. (2024). Workshop pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis artificial intelligence (AI) bagi guru-guru bahasa Inggris Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Kabupaten Mempawah. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(3), 693–704. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i3.3732>