Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI TEKNOLOGI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* BAGI SISWA SMK

Destina Kasriyati[*], Refika Andriani[2] , Pratiwi Dinata Halim[3]

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan dan Vokasi, Universitas Lancang Kuning
* Penulis Korespodensi : destina@unilak.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, dalam era masyarakat 5.0, Artificial Intelligence (AI) adalah salah satu perkembangan teknologi. AI adalah gagasan tentang masyarakat yang sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital. Saat ini dunia pendidikan sudah sangat dimudahkan dengan adanya AI, salah satunya sebagai media belajar siswa dalam mengakses materi pelajaran. Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini telah dilaksanakan di salah satu sekolah Kejuruan Swasta di Pekanbaru. Adapun hasil Sosialisasi kegiatan ini menunjukan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran khusunya bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pre test untuk jawaban Iya yaitu dengan rata-rata 9,6, sementara jawaban tidak adalah 8,28. Sedangkan untuk hasil Post test dengan jawaban Iya menunjukkan rata-rata 10,8 dan jawaban tidak yaitu 4,2. Ini menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap jawaban Iya dan penurunan terhadap jawaban Tidak, yang menunjukkan bahwa semakin sedikit peserta yang meragukan atau menolak penggunaan AI. Penurunan ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil mengurangi ketidakpahaman atau ketidakpercayaan terhadap AI. Dengan pemahaman yang meningkat dan keraguan yang berkurang, kegiatan ini dapat dianggap berhasil dalam memberikan pengetahuan yang lebih baik bagi siswa.
Kata kunci*:* Sosialisasi, *Artificial Intelligence (AI)*, *Media* Pembelajaran, Kahoot

Abstract

The development of technology is currently developing very rapidly, in the era of society 5.0, Artificial Intelligence (AI) is one of the technological developments. AI is an idea about a society that is fully integrated with digital technology. Currently, the world of education has been greatly facilitated by the existence of AI, one of which is as a learning medium for students in accessing learning materials. The implementation of this community service activity has been carried out at one of the Private Vocational Schools in Pekanbaru. The results of the Socialization of this activity show that there is an increase in student understanding of the use of AI in learning, especially English. Based on the pre-test results for the answer Yes, namely with an average of 9.6, while the answer no is 8.28. While the results of the Post-test with the answer Yes showed an average of 10.8 and the answer no is 4.2. This shows an increase in understanding of the answer Yes and a decrease in the answer No, which shows that fewer participants doubt or reject the use of AI. This decrease shows that the socialization activity has succeeded in reducing misunderstanding or distrust of AI. With increased understanding and reduced doubt, this activity can be considered successful in providing better knowledge for students.
Keywords*: Socialization, Artificial Intelligence, Learning Media, Kahoot*

Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

1. PENDAHULUAN

Sebagai bagian penting dari kebudayaan dan peradaban, pendidikan di berbagai belahan dunia, khususnya di Indonesia mengalami perubahan mendasar di era globalisasi. Dengan kata lain, pendidikan telah berkembang pesat abad ini. Hal ini ditandai dengan ledakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan, dengan meningkatnya usia harapan hidup dan taraf hidup sebagian besar umat manusia. Oleh karena itu, tuntutan kualitas insan terdidik (unggul) dalam bidang intelektual, kompetensi profesional, sosial, kemanusiaan dan rasa tanggung jawab kebangsaan juga sangat tinggi.

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan seperti globalisasi dan revolusi industri 5.0, yang mengharuskan perubahan paradigma dalam pembelajaran. Meningkatnya ketergantungan pada teknologi digital sebagai pendukung pendidikan merupakan fenomena yang signifikan. Dunia pendidikan banyak menggunakan teknologi, tetapi tidak banyak yang menggunakan *AI*. Menurut Iftikhar et al., (2020), penggunaan *AI* dalam pendidikan dapat membantu menyelesaikan masalah ini dengan memberi siswa pengalaman belajar yang lebih personal dan memberikan analitik data yang lebih mendalam.

Menurut temuan karya Andriani, R., dan Kasriyati, D. (2018), kegiatan pembuatan media pembelajaran multimedia bagi guru sekolah dasar di kabupaten rumbai ini ternyata sangat bermanfaat bagi peserta dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran, menurutnya akan memotivasi dia untuk melakukannya. Di kelas. Oleh karena itu para pengusul optimis bahwa kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan tujuan memberikan manfaat untuk memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Kegiatan ini kemudian dilakukan oleh Andriani et al., 2022; Kasriyati et al., (2023) dengan topik "Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru". Namun setelah pelatihan yang tepat, guru termotivasi untuk menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media teknis berupa animasi.

Pemrosesan bahasa alami, pengambilan keputusan, pembelajaran, dan pemecahan masalah adalah beberapa contoh tugas yang memerlukan kecerdasan manusia untuk dilakukan oleh komputer atau mesin (Alief & Nurmiati, 2022). Hasil pengabdian yang dilakukan oleh (Chandra et al., 2023; Noor et al., 2024) menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, meskipun diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk mengatasi penurunan nilai pada beberapa anak dan memastikan kemajuan yang optimal bagi semua peserta. Hasil dari pengabdian adalah 99% siswa mengenal dan memanfaatkan AI dalam kehidupan sehari-hari dalam mendukung kegiatan pembelajaran, siswa sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi karena membawa dampak positif dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa *AI* sangat efektif sebagai sumber belajar. Namun *AI* belum dimanfaatkan bagi siswa di sekolah menengah. Salah satu contoh *AI* seperti : Kahoot, Duolingo, *Carnegie Learning, Magic School* and Elsa *Speak*. SMK Global merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki jurusan teknik komputer dan jaringan. Sebagai siswa yang memilih jurusan teknik komputer yang sudah terbiasa dalam memanfaatkan

Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

komputer/laptop, internet dan smartphone seharusnya dapat memanfaatkan AI sebagai sumber belajar. Namun berdasarkan analisis kebutuhan bahwa pemanfaatan keterampilan teknologi untuk pembelajaran bahasa Inggris, motivasi, dan preferensi belajar masih sangat rendah. Kegiatan ini dilakukan untuk mengajarkan siswa tentang AI sehingga mereka memiliki kemampuan untuk menghadapi era industri 5.0. Sosialisasi adalah salah satu cara terbaik untuk mendapatkan informasi, pengalaman, dan perspektif baru yang meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang (Dumas & Laux, 2013). Oleh karena itu, tim pengabdi akan melaksanakan sosialisasi pembelajaran bahasa Inggris melalui teknologi *Artificial Intelligence*.

2. METODE

Langkah-langkah awal yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi awal tentang kebutuhan mitra untuk analisis kebutuhan serta kerjasama kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan dan ditandatangani oleh mitra. Setelah menemukan informasi awal atau permasalahan mitra melalui interview yang dilakukan maka tim pengabdi menyusun kegiatan ini untuk memberikan sosialisasi. Diskusi dilakukan untuk menentukan jadwal yang sesuai dengan mitra yaitu SMK Global. Jadwal sudah ditentukan maka tim pengabdian melakukan sosialisasi ke sekolah. Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 2 jam. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu memberikan prestest pemahaman tentang penggunaan AI untuk media pembelajaran, kegiatan selanjutnya tim pengabdian memberikan pengetahuan atau sosialisasi terkait AI, tim pengabdian juga memberikan contoh media pembelajaran dengan menggunakan AI yaitu salah satunya Kahoot. Langkah terakhir yaitu tim pengabdian memberikan angket kembali untuk melihat pengetahuan atau wawasan setelah dilakukannya sosialisasi.

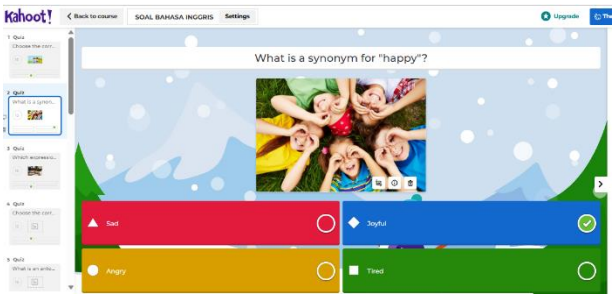
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi kegiatan Pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan di Sekolah Menengah Global Pekanbaru, kegiatan ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan sosialisasi pemanfaatan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Teknologi *Artificial Intelligence (AI).* Kegiatan ini membantu para siswa dalam memanfaatkan teknologi *AI* pelatihan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan digital, inovasi sumber belajar, dan persiapan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah dilaksanakan di SMK Global Pekanbaru dan diikuti oleh 35 siswa kelas 12, namun pada saat mengisi angket hanya 25 orang yang mengisi angket baik itu Pre test dan Post test dikarenakan siswa tersebut tidak memiliki paket data di smartphone mereka. Pada kegiatan pertama, peserta diminta untuk mengisi google form terkait dengan pengetahuan terhadap *Artificial Intelligence (AI).* Tahapan selanjutnya, tim pengabdian memberikan sosialisasi terkait dengan teknologi *AI* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian tim pengabdian menerapkan salah satu contoh aplikasi yaitu yang dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris, para siswa terlihat antusias untuk menjawab soal-soal yang bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi kahoot. Berikut ini contoh aplikasi pembelajaran AI bahasa Inggris:

Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

Gambar 1. Aplikasi Kahoot



Selanjutnya, tim pengabdian memberikan angket pre test untuk mengetahui pengetahuan dan wawasan tentang *Artificial Intelligence* dalam menunjang proses pembelajaran. Berikut ini hasil Pre test pemahaman siswa SMK Global terkait dengan *Artificial Intelligence* (AI):

Tabel 1. Pre Test peserta Kegiatan

No	Indikator	Iya	Tidak
1.	Apakah anda mengetahui teknologi *Artificial Intelligence* (*AI*) sebelumnya?	12	13
2.	Apakah anda dapat menggunakan Artificial Intelligence (AI) ?	12	13
3.	Apakah anda tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang Artificial Intelligence (AI) ?	21	4
4.	Apakah Artificial Intelligence (AI) membantu anda belajar lebih efektif?	17	8
5.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak positif bagi anda?	18	7
6.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak negatif bagi anda?	10	15
7.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan kemudahan anda dalam mengikuti pelajaran ?	18	7
8.	Apakah Artificial Intelligence (AI) mempengaruhi gaya belajar anda?	12	13
9.	Apakah Artificial Intelligence (AI) mempengaruhi kualitas belajar anda?	13	12
10.	Apakah Guru anda sudah menerapkan teknologi AI dalam proses pembelajaran ?	6	19
11.	Apakah anda telah menggunakan aplikasi atau platform yang menggunakan AI untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah?	13	12
12.	Apakah anda percaya bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa?	18	7
13.	Apakah anda mengetahui jenis AI;	13	12

Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

	seperti Kahoot, duolingo sebelumnya?		
	Total	240	207
	Rata -rata	9,6	8,28

Berdasarkan tabel 1 bahwa hasil pretest tentang sosialisasi pembelajaran bahasa Inggris melalui Teknologi *Artificial Intelligence (AI) bagi Siswa SMK Global* yaitu total yang didapatkan dari siswa untuk jawaban Iya ada 240, sedangkan untuk jawaban Tidak ada 207. Sementara untuk jawaban Iya dengan rata -rata 9,6, kemudian untuk jawaban Tidak yaitu 8,28.

Sementara di sesi terakhir, tim pengabdian memberikan angket Post test untuk melihat hasil pengetahuan tentang *Artificial Intelligence (AI).* Berikut ini tabel 2 Post test siswa SMK global setelah mendapatkan sosialisasi terkait *dengan (AI).*

Tabel 2. Post Test Peserta Kegiatan

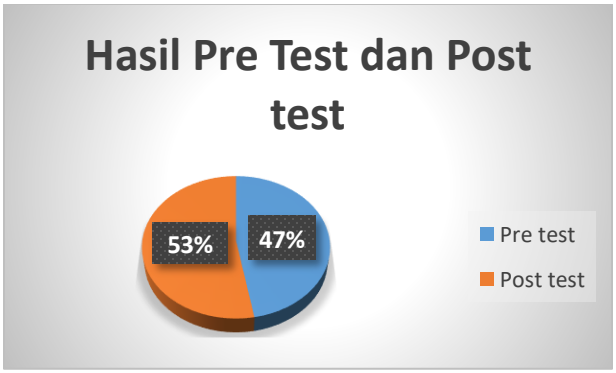
No	Indikator	Iya	Tidak
1.	Apakah anda sudah mengetahui teknologi *Artificial Intelligence* (*AI*) ?	20	5
2.	Apakah anda sudah dapat menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* ?	21	4
3.	Apakah anda tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang Artificial Intelligence (AI) ?	18	7
4.	Apakah Artificial Intelligence (AI) membantu anda belajar lebih efektif?	17	8
5.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak positif bagi anda?	20	5
6.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak negatif bagi anda?	12	13
7.	Apakah Artificial Intelligence (AI) memberikan kemudahan anda dalam mengikuti pelajaran ?	21	4
8.	Apakah Artificial Intelligence (AI) mempengaruhi gaya belajar anda?	16	9
9.	Apakah Artificial Intelligence (AI) mempengaruhi kualitas belajar anda?	13	12
10.	Apakah anda percaya bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa?	15	10
11.	Apakah anda sudah mengetahui penggunaan *artificial intelligence (AI*) seperti Kahoot untuk pembelajaran bahasa ?	20	5
12.	Apakah AI seperti Kahoot menarik untuk membantu proses pembelajaran ?	18	7
13.	Apakah AI (Kahoot) mudah digunakan untuk proses pembelajaran	20	5

Jurnal Dedikasi untuk Negeri
Volume 4 Nomor 1, Juli 2025
Universitas Muhammadiyah Lampung
E-ISSN. 2962-9608
http://journal.uml.ac.id/JDN
Copyright © 2025

14.	Apakah pembelajaran Bahasa Inggris menjadi mudah dengan menggunakan AI?	21	4
15	Apakah anda merasa nyaman dengan penggunaan AI dalam proses pembelajaran di sekolah?	17	8
	Total	269	106
	Rata -rata	10,8	4,2

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa hasil Post test diperoleh total perkategori yaitu kategori Iya memperoleh 269 dengan rata-rata 10,8, sedangkan untuk kategori Tidak dengan Total 106 dengan rata-rata 4,2. Hasil ini menunjukkan bahwa **Rata-rata Iya** terdapat peningkatan sebesar 1,2 pada post-test dibandingkan pre-test, responden lebih positif terhadap pertanyaan yang diajukan setelah dilakukan sosialisasi. **Rata-rata Tidak**: Ada penurunan sebesar **4,08** pada post-test, menunjukkan bahwa lebih sedikit responden yang menjawab "Tidak" pada pertanyaan yang sama setelah mendapatkan pengetahuan tentang *artificial intelligence (AI*). Berikut ini diagram 1 untuk melihat perbandingan antara pre test dan post test.

Diagram 1. Presentase Pre test dan Post test



Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi ini memiliki peningkatan pemahaman tentang penggunaan *artificial intelligence (AI*), dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang positif terhadap kategori Iya dan terdapat penurunan kategori Tidak, sehingga sosialisasi ini dapat dikatakan efektif dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pembelajaran bahasa Inggris melalui Teknologi Artificial Intelligence (AI) dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta, efektivitas sosialisasi serta terdapat penurunan pada kategori "Tidak". Ini menunjukkan bahwa semakin sedikit peserta yang meragukan atau menolak penggunaan AI. Penurunan ini mengindikasikan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil mengurangi ketidakpahaman atau ketidakpercayaan terhadap AI. Dengan meningkatnya pemahaman dan berkurangnya keraguan, kegiatan ini dapat dianggap berhasil dalam memberikan pengetahuan yang lebih baik kepada peserta. Hal ini berpotensi meningkatkan penerimaan dan penggunaan AI di dalam pembelajaran atau aktivitas lain. Oleh karena itu para tenaga pendidik diharapkan dapat mengadopsi AI lebih luas dalam berbagai bidang khususnya pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim pengabdian ucapkan kepada Fakultas Pendidikan dan Vokasi serta tim Lembaga Penenlitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lancang kuning atas Kesempatan dan dukungan baik secara moril dan materil yang telah diberikan kepada Tim pengabdian. Kegiatan ini tidak hanya menjai bagian terpenting dalam

Copyright © 2025

upaya peningkatan kualitas pendidikan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan bagi para pelajar dan mitra.

Daftar Pustaka

Alief, R., & Nurmiati, E. (2022). Penerapan kecerdasan buatan dan teknologi informasi pada efisiensi manajemen pengetahuan. *Jurnal Masyarakat Informatika*, *13*(1), 59–69.

Andriani, R., Herdi, H., & Kasriyati, D. (2022). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 4 Kota Pekanbaru. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, *5*(4), 703–711.

Antoni, S., Karim, M., Oktarina, K., & Patria, N. (2024). *Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence kepada Dosen dan Mahasiswa dalam Menghadapi Era Society 5 . 0*. *2*(8), 3229–3236.

Chandra, E., Sisca, S., Effendi, E., Dharma, E., & Sherly, S. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence kepada Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(3), 1080–1091.

Dumas, T. L., & Laux, J. M. (2013). Socialization and the Development of Knowledge. *Review of General Psychology*, *17*(3), 237–249.

Iftikhar, P., Kuijpers, M. V, Khayyat, A., Iftikhar, A., & De Sa, M. D. (2020). Artificial intelligence: a new paradigm in obstetrics and gynecology research and clinical practice. *Cureus*, *12*(2).

Kasriyati, D., Andriani, R., & Herdi, H. (2023). Sosialisasi Edpuzzle Sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, *6*(1), 140–147.

Noor, I., Aliya, Z., Aulia, C. P., Priyanto, M. A., Hakam, Y., Rosyadi, A., Satria, D., & Kartika, Y. (2024). Sosialisasi Penggunaan Artificial Intelligence untuk Anak-Anak Komunitas Jendela Jakarta di Manggarai Utara. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 58–64.