

PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU BAHASA INGGRIS MGMP SMA KABUPATEN BLORA MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN UNTUK PEMBELAJARAN

Sri Wahyuni¹, Thohiriyah², Rini Susanti Wulandari³, Fahrur Rozi⁴, Nadya Zulfa Chairunnisa⁵,
Anggih Restu Aryarta⁶, Fani Hindun Muawanah⁷

¹Universitas Negeri Semarang. Email: sriwahyunifbs@mail.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang. Email: thohiriyah@mail.unnes.ac.id

³Universitas Negeri Semarang. Email: rinisusanti_w@mail.unnes.ac.id

⁴Universitas Negeri Semarang. Email: frozi@mail.unnes.ac.id

⁵Universitas Negeri Semarang. Email: nadyasaa00@gmail.com

⁶Universitas Negeri Semarang. Email: anggih2001@students.unnes.ac.id

⁷Universitas Negeri Semarang. Email: fanihindunmuawanah12@gmail.com

ABSTRACT

Digital technology, dominated by artificial intelligence applications (AI Apps), has become an important element in the learning process in the world of education. The lack of access for teachers to professional development activities, such as in-house training, workshops, seminars/webinars, is a major factor behind the low level of digital literacy and competence among teachers. To bridge the digital competency gap experienced by teachers, this outreach activity was conducted using an active participation method. The results of the activity showed that it provided teachers with an understanding of AI concepts and their application in education. Additionally, teachers gained practical skills in using various AI-based learning applications for pedagogical purposes.

Keywords: Teachers, artificial intelligence, technology

ABSTRAK

Teknologi digital yang didominasi teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence Applications - AI Apps) di dunia pendidikan menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Kurangnya akses guru terhadap kegiatan pengembangan profesionalisme diri seperti in-house training, lokakarya, seminar/webinar menjadi faktor utama yang melatarbelakangi rendahnya literasi dan kompetensi digital guru. Untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital yang dialami para guru kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode partisipasi aktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan pemahaman bagi para guru tentang konsep AI dan penerapannya dalam Pendidikan. Selain itu, para guru mendapatkan keterampilan praktis dalam menggunakan berbagai macam aplikasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan untuk kepentingan pedagogis.

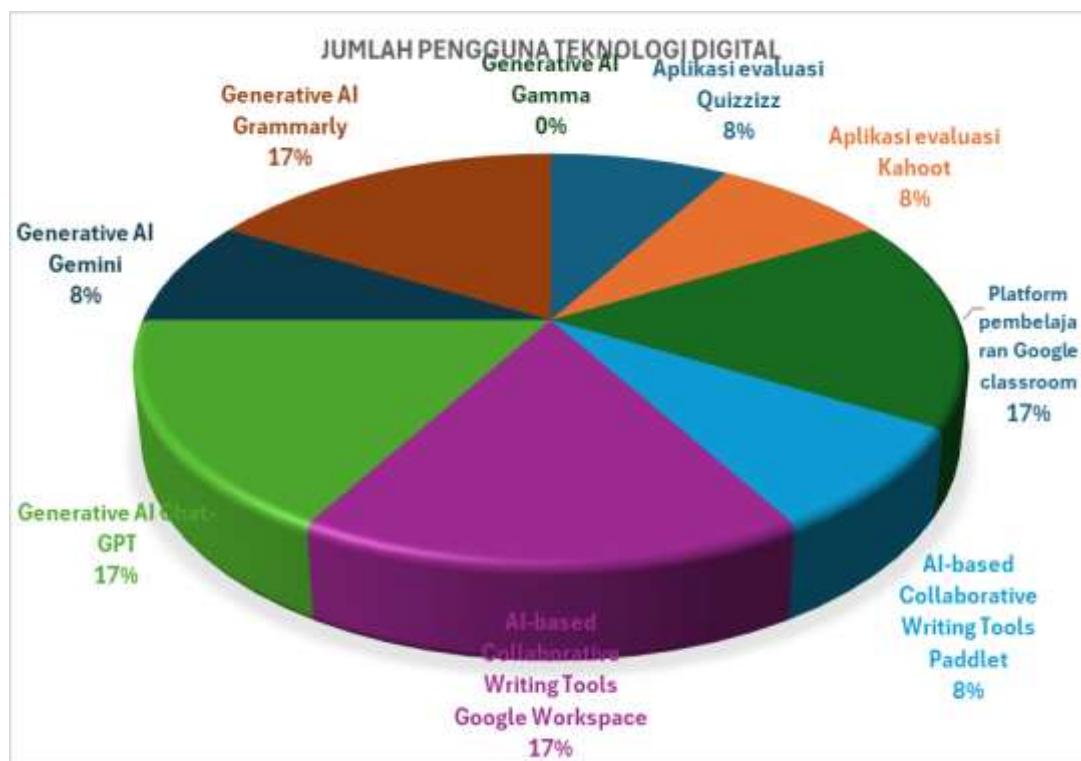
Kata kunci: Guru, kecerdasan buatan, teknologi

PENDAHULUAN

Era industri 4.0 memicu perkembangan teknologi digital semakin pesat dan berpengaruh besar pada semua aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pendidikan. Di dunia pendidikan, teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence - AI), telah dimanfaatkan oleh banyak guru untuk membantu pekerjaannya mulai dari tahap merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan penilaian (Mambu, dkk., 2023). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, para guru mulai

menggunakan teknologi digital utamanya piranti berbasis kecerdasan buatan (AI-based applications). Penelitian terdahulu oleh Sujana, dkk (2023) menggarisbawahi temuan bahwa guru saat ini telah melakukan penyesuaian diri menggunakan aplikasi digital untuk mendesain Game-based Instruction (GBI) karena tuntutan pembelajaran era digital. Sejalan dengan Sujana, Aril, dkk (2024) dan Hidayatullah (2024) menyatakan jika teknologi digital seperti aplikasi berbasis AI sekarang ini digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris diantaranya untuk mendukung pembelajaran bahasa dan meningkatkan keterampilan berbahasa dan pemahaman materi.

Di era digital saat ini, para guru bahasa Inggris dituntut memiliki literasi digital yang baik. Literasi digital yang baik akan mendukung para guru mengintegrasikan berbagai macam perangkat teknologi digital berbasis website maupun kecerdasan buatan (AI) untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Namun faktanya, masih banyak guru yang mengalami tantangan berat dalam menerapkan teknologi digital utamanya dalam implementasi perangkat digital dalam pembelajaran berdampak signifikan pada kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh para guru tersebut (Dewi, dkk., 2024; Saptiany, dkk., 2022).



Gambar 1. Profil mitra sebagai pengguna teknologi digital

Berdasarkan survei pada beberapa guru bahasa Inggris jenjang SMA di Kabupaten Blora diperoleh informasi sebagian kecil guru yakni kurang dari 20% guru yang familiar dengan teknologi digital platform pembelajaran seperti Google Classroom untuk memfasilitasi pembelajaran dan aplikasi evaluasi seperti Quizizz untuk penilaiannya. Kurang dari 15% guru menggunakan teknologi berbasis AI seperti Chat-GPT, Gemini, Gamma. Persentase permasalahan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.

Walaupun guru Bahasa Inggris di MGMP Kabupaten Blora sudah mengenal dan mulai menggunakan piranti berbasis teknologi digital, mereka menggunakan masih terbatas pada dua jenis aplikasi yakni Google Classroom dan Quizizz untuk membantu menyiapkan pembelajaran seperti menyusun rencana pembelajaran (*lesson plan*), menarik (*generate*) materi ajar dan membuat kerangka (*outline*) materi pembelajaran. Para guru belum mengeksplorasi lebih lanjut berbagai jenis AI-based apps yang bisa membantu guru melaksanakan pembelajaran dan asesmen. Hal tersebut disebabkan kurangnya akses guru terhadap kegiatan pengembangan profesionalisme guru seperti In-house training, lokakarya, seminar/webinar. Beberapa guru secara individu mengikuti kegiatan sejenis dan melakukan pengimbasan atau sharing praktik baik pada rekan sejawatnya. Namun demikian, kegiatan semacam ini masih dirasa kurang memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif.

Untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital yang dialami guru-guru Bahasa Inggris, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini perlu dilakukan. Penggunaan teknologi dan aplikasi digital berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta berpotensi meningkatkan kreativitas dan inovasi pendidik (Kurniawan, dkk., 2024; Apriliani, 2024; Abimanto, 2023; Agustina, dkk., 2024; Lestari, dkk., 2024; Ilham, dkk., 2024). Hal ini dikarenakan aplikasi digital berbasis AI mampu memberikan umpan balik dengan cepat sesuai yang dibutuhkan oleh pengguna dan memberikan ruang bagi para guru untuk menarik model pembelajaran yang personal sesuai dengan karakter siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari empat tahap yaitu tahap sosialisasi dan koordinasi, pelatihan dan pendampingan, evaluasi, dan tindak lanjut.

1. Tahap sosialisasi dan koordinasi

Tahap sosialisasi dan koordinasi mencakup kegiatan analisis kebutuhan dengan melakukan survey awal dan diskusi dengan mitra sasaran yakni guru-guru Bahasa Inggris yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Blora.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini tim pengabdian melaksanakan pelatihan dan pendampingan meliputi penyampaian materi IPTEK yang bersifat teoretis pada masyarakat sasaran terdiri dari konsep kecerdasan buatan atau AI, jenis-AI untuk pembelajaran dan manfaat AI serta tantangannya. Setelah menyampaikan materi, tim pengabdi melakukan pendampingan praktek penggunaan teknologi dan piranti digital berbasis AI untuk pembelajaran. Tahapan praktek terdiri dari registrasi akun pengguna, pengenalan fitur AI, simulasi dan demonstrasi penggunaan fitur AI, dan praktek mandiri penggunaan AAI berdasarkan tujuan pelatihan.

3. Tahap evaluasi.

Tahap evaluasi dilakukan bersama tim anggota pengabdian serta perwakilan mitra program pengabdian dan mitra sasaran pengabdian dengan metode *focus group*

discussion (FGD) yang membahas kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan program pengabdian.

4. Tahap tindaklanjut

Tindak lanjut dilakukan berdasarkan rekomendasi dari hasil evaluasi terkait materi pelatihan, metode pendampingan, dan peningkatan kompetensi digital mitra sasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dihadiri 25 Guru Bahasa Inggris SMA yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris SMA di Kabupaten Blora. Kegiatan ini di awali dengan pengenalan konsep kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*). Hal ini dilakukan dalam rangka menindaklanjuti hasil dari survey dan diskusi dengan mitra pada tahapan sosialisasi dan koordinasi di mana kurang dari 20% mitra belum sepenuhnya memahami konsep dan penggunaan AI dalam pembelajaran.

Setelah materi berkaitan dengan konsep kecerdasan buatan serta aplikasi berbasis kecerdasan buatan disampaikan pada masyarakat sasaran, masyarakat sasaran atau para guru melakukan praktek penggunaan aplikasi berbasis AI. Tim pengabdi melakukan pendampingan pada sesi praktek. Pada sesi praktek ini para guru mencoba menggunakan aplikasi AI generatif untuk menarik konten materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.



Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi IPTEK dan Pendampingan Penggunaan AI

Secara rinci hasil dari kegiatan ini Adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman tentang konsep kecerdasan buatan atau AI

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman para guru tentang kecerdasan buatan atau AI. Rata skor *pre-test* Adalah 73% dan rata-rata skor *post-test* Adalah 92%.

2. Peningkatan keterampilan praktis penggunaan aplikasi berbasis AI

Keterampilan praktis dalam penggunaan AI yang dialami para guru mengalami peningkatan. Hal inii terlihat dari performa para guru dalam sesi pelatihan praktis

penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan/AI. Sebanyak 90% peserta berhasil menggunakan aplikasi berbasis AI untuk pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah diberikan.

3. Umpulan peserta

Survei umpan balik peserta menunjukkan bahwa 97% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi pengembangan diri terutama meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogis dalam mengajar mata Pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan.

4. Implementasi dalam pembelajaran

Pasca kegiatan dilakukan monitoring terhadap peserta pelatihan. Dari hasil monitoring tersebut menunjukkan bahwa para guru (75%) sudah mulai menerapkan aplikasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dengan mengacu pada hasil di atas dapat dikatakan jika kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama yakni meningkatkan literasi digital para guru mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan atau AI untuk pembelajaran.

Efektivitas metode pelatihan yang diterapkan terbukti efektif karena tim pengabdian menggabungkan strategi teoretik dan praktik. Penyampaian materi terkait konsep kecerdasan buatan memberikan pemahaman komprehensif terkait sistem kerja kecerdasan buatan serta contoh aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang dapat diambil dalam pembelajaran di kelas. Dengan memiliki literasi digital yang baik, para guru berhasil meningkatkan keterampilan profesional dan pedagogis diantaranya para guru mampu menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis AI atau kecerdasan buatan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, walaupun pelatihan ini dikatakan sukses dan berhasil dalam meningkatkan literasi digital para guru terkait konsep AI dan aplikasi berbasis AI, beberapa tantangan dalam implementasi piranti digital di sekolah juga dialami para guru. Tantangan tersebut mencakup keterbatasan infrastruktur teknologi seperti perangkat laptop yang kurang memadai dari segi spesifikasi RAM juga jaringan internet yang tidak stabil.

Literasi digital para guru tidak akan mengalami peningkatan tanpa adanya penyegaran melalui pelatihan atau *workshop*. Hal ini karena perkembangan teknologi digital selalu mengalami perubahan terus-menerus dari waktu ke waktu.

SIMPULAN

Beberapa simpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini Adalah:

1. Pelatihan penggunaan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan berhasil meningkatkan literasi digital para guru. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman konsep kecerdasan buatan atau AI yang komprehensif. Skor pre-test dan post-test juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.
2. Implementasi AI dalam pembelajaran juga semakin baik. Para guru berhasil meningkatkan keterampilan praktis yang dibuktikan dengan kemampuan para

- guru dalam mengimplementasikan teknologi digital berbasis AI untuk pembelajaran berdasarkan pada skenario pembelajaran yang telah diberikan.
3. Kegiatan ini mendapatkan umpan balik yang positif di mana mayoritas guru mengatakan kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan aplikasi berbasis AI.
 4. Meskipun kegiatan ini telah berhasil meningkatkan literasi digital para guru terutama terkait konsep AI dan penerapannya dalam pembelajaran, kegiatan semacam ini perlu dilakukan secara kontinyu untuk penyegaran bagi para guru mengingat perkembangan teknologi saat ini sangat cepat. Selain itu, penyediaan infrastruktur yang memadai juga perlu dilakukan untuk menjamin bahwa pembelajaran dengan menggunakan piranti digital berbasis AI berjalan dengan baik dan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dana pengabdian kepada masyarakat bagi dosen yang telah dilaksanakan bekerjasama dengan Guru Bahasa Inggris MGMP SMA sekabupaten Blora.

DAFTAR RUJUKAN

- Abimanto, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 256-266.
- Agustina, R., Thahar, H.E., & Afroka, M. (2024). Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa di Madrasah: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 9(1). DOI: 10.25299/al-thariqah.2024.vol9(1).16741
- Apriliani, D. (2024). Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 15-21. <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v7i1.33262>
- Asril, L.Z., Masfufah, Zuriati, D., Fathira, V. (2024). Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar bahasa Inggris. *Sociali: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 116-125. DOI: <https://doi.org/10.31849/sociali.v2i2.21575>
- Dewi, P.S., Sari, G.A.A.F.D.I., Maharani, A.A.P., Murtini, N.M.W. (2024). Smart Society 5.0: The Challenges Faced by the English Teachers in Employing Digital Literacy within English Language Teaching. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 14(1), 14-23. DOI:10.36733/jsp.v14i1.8736
- Hidayatullah, R. (2024). Implementasi AI dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Semester Awal Pendidikan Bahasa Inggris. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 2(1), 13-18.

- Ilham, M.R., Saepudin, Herdah, Darmawati, Ramli, K. (2024). Penggunaan Media Teknologi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di PPM Rahmatul Asri. *Journal on Education*, 7(1), 3922-3933.
- Kurniawan, H., Sasama W.U.A, & Tambunan , R. W. (2024). Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(1), 8 - 15. <https://doi.org/10.46510/jami.v5i1.285>
- Lestari, I.K., Putri, N.Z., Rizki, S., Dalimunte, S.F. (2024). Peran Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Efektivitas Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(4).
- Mambu, J.G.Z., Pitra, D.H., Ilmi, A.R.M., Nugroho, W., Leuwol, N.V., Saputra, A.M.A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital, *Journal on Education*, 6(1), September-Desember 2023, 2689- 2698.
- Saptiany, S.G., Mujiyanto, J., Hartono, R., Katharina, R. (2022).Tantangan Guru dalam Menerapkan Bahasa Inggris Standar di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 981-987.
- Sujana, I.M., Saputra, A., Melani, B.Z., Munandar, L.O.A.H., Riyanto, A.A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Inovatif Bahasa Inggris SMP dengan Menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dan *Game-Based Instructions (GBI)*. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(3). DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i3.5096>