

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Bantuan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengajar dan Calon Pengajar BIPA**

**Helmi Muzaki<sup>1</sup>, Gatut Susanto<sup>2</sup>, Kusubakti Andajani<sup>3</sup>, Didin Widyartono<sup>4</sup>,  
Indra Suherjanto<sup>5</sup>, Bintang Cahyaningtyastuti Aisyah Dewi<sup>6</sup>, Lailin Puspita  
Nardiawan<sup>7</sup>**

*1,2,3,4,5,6,7 Universitas Negeri Malang, Indonesia*

Received : 23 September 2025, Revised : 26 September 2025, Published : 29 September 2025

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Helmi Muzaki

E-mail: [helmi.muzaki.fs@um.ac.id](mailto:helmi.muzaki.fs@um.ac.id)

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi pengajar dan calon pengajar BIPA dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk pengembangan media pembelajaran. Pelatihan diikuti oleh 32 peserta dan dilaksanakan melalui empat tahap: persiapan, lokakarya, pendampingan intensif, serta evaluasi. Peserta dikenalkan pada konsep AI, etika penggunaannya, dan praktik pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi seperti Veed.IO, Plotagon, Adobe Express AI, Renderforest, Gemini, dan Invideo.ai. Produk yang dihasilkan meliputi video, animasi kosa kata, dan presentasi multimedia yang mendukung pengajaran BIPA. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata kebermanfaatan sebesar 87, kemudahan penggunaan 83, dan niat untuk menggunakan AI 83, yang mengindikasikan penerimaan positif terhadap teknologi ini. Umpan balik peserta juga menyoroti peningkatan literasi digital, kreativitas, dan kesadaran etis dalam penggunaan AI, dengan penekanan pada pentingnya menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan nilai budaya. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam mendorong integrasi AI secara berkelanjutan dalam pembelajaran BIPA, sekaligus memperkuat kemampuan guru dalam menyajikan materi yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi penutur asing.*

**Kata Kunci** - BIPA, kecerdasan buatan, media pembelajaran, pelatihan guru, inovasi pendidikan

### **Abstract**

*This community service activity aims to improve the competence of BIPA teachers and prospective teachers in utilizing artificial intelligence (AI) for developing learning media. The training, attended by 32 participants, was implemented through four stages: preparation, workshops, intensive mentoring, and evaluation. Participants were introduced to AI concepts, ethical use, and the practice of creating interactive media using applications such as Veed.IO, Plotagon, Adobe Express AI, Renderforest, Gemini, and Invideo.ai. The resulting products included videos, vocabulary animations, and multimedia presentations that support BIPA teaching. The evaluation results showed an average usefulness score of 87, ease of use of 83, and intention to use AI of 83, indicating positive acceptance of this technology. Participant feedback also highlighted improvements in digital literacy, creativity, and ethical awareness in the use of AI, with an emphasis on the importance of maintaining a balance between technological innovation and cultural values. These findings confirm that practice-based training and mentoring are effective in encouraging the sustainable integration of AI in BIPA learning, while strengthening teachers' abilities to present engaging, interactive, and meaningful materials for non-native speakers*

**Keywords** - BIPA, artificial intelligence, learning media, teacher training, educational innovation

**How to Cite :** Muzaki, H., Susanto, G., Andajani, K., Widyartono, D., Suherjanto, I., Dewi, B. C. A., & Nardiawan, L. P. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Bantuan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengajar dan Calon Pengajar BIPA*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 861–870. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.552>

**Copyright** ©2025 Helmi Muzaki, Gatut Susanto, Kusubakti Andajani, Didin Widyartono, Indra Suherjanto, Bintang Cahyaningtyastuti Aisyah Dewi, Lailin Puspita Nardiawan

## PENDAHULUAN

BIPA merupakan program pembelajaran bahasa Indonesia yang khusus diperuntukkan bagi penutur asing yang bahasa pertamanya bukan bahasa daerah atau bahasa Indonesia (Muzaki, 2021). BIPA merupakan salah satu ujung tombak gerakan internasionalisasi bahasa Indonesia (Utami, 2020). Sebagai ujung tombak, BIPA memiliki peran strategis dalam peningkatan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional, khususnya dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada penutur asing. Apalagi saat ini bahasa Indonesia sudah menjadi bahasa resmi di Unesco (Unesco, 2023). Hal tersebut membuat dampak positif terhadap perkembangan bahasa Indonesia di kancah internasional. Berdasarkan data Balai Bahasa jumlah negara yang mengajarkan bahasa Indonesia terus mengalami peningkatan, pada tahun 2024 tercatat 54 negara mengajarkan bahasa Indonesia dari tahun sebelumnya hanya 38 negara dan ada 172.000 pelajar BIPA aktif (Balai Bahasa, 2024). Meningkatnya jumlah penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia perlu diimbangi dengan ketersediaan SDM serta sarana dan prasarana yang memadai. Namun, dalam pembelajaran BIPA baik pengajar maupun peserta didik masih menghadapi banyak kendala (Widowati & Muzaki, 2023). Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya media ajar. Padahal, media ajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajar BIPA.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran (Prabawati et al., 2021; Qureshi et al., 2022) Media pembelajaran memiliki manfaat untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa, membantu siswa dalam memahami materi, dan mampu memancing daya pikir siswa. Penggunaan media pembelajaran juga terbukti efektif dalam memudahkan pembelajar BIPA dalam memahami bahasa Indonesia (Aufar & Muzaki, 2024). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, bahan, dan sarana yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran, supaya menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tertentu. Meskipun penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran tetapi masih banyak guru menghadapi kendala dalam penggunaan media pembelajaran. Khususnya media pembelajaran berbasis teknologi atau berbasis AI (Hastomo et al., 2024; Nurwahid & Ashar, 2024). Padahal penggunaan AI sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Perangkat AI dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, membantu menciptakan lebih banyak minat dalam pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik (Onesi-Ozigagun, 2024; Roshanaei, 2023). Banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis AI. Hal ini bisa terjadi karena sebagian besar pendidik kurang memiliki pemahaman yang memadai tentang cara menerapkan teknologi ini (Onesi-Ozigagun, 2024; Yunina, 2023). Namun, tanpa pelatihan dan kemampuan, guru tidak dapat memanfaatkan AI dalam pembelajaran secara efektif (Familoni, 2024). Integrasi kecerdasan buatan dalam praktik pendidikan tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis tetapi juga pengetahuan pedagogis tentang cara menggunakan perangkat tersebut untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa banyak pengajar BIPA yang tidak memanfaatkan media pembelajaran pada saat mengajar. Jika terus dibiarkan dapat membuat pembelajaran kurang menarik dan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hasil penelitian Puspitasari dkk.(2023) menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang tidak optimal. keberadaan media pembelajaran yang terbatas dan tidak interaktif dapat memperburuk disengaja siswa. Hasil penelitian Broto dkk.(2021) mengungkapkan bahwa minimnya penggunaan media visual dalam bahan ajar kurang efektif dalam menarik perhatian siswa sehingga mempengaruhi proses belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kamila dan Adijaya (2022) yang menyatakan bahwa guru yang jarang menggunakan media akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif sehingga mempengaruhi pemahaman dan kinerja siswa. Ketiadaan media dapat menimbulkan suasana belajar yang monoton sehingga dapat menurunkan motivasi dan partisipasi pembelajar BIPA

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh para pendidik kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa faktor-faktor seperti sikap pengajar, kemampuan dalam membuat media pembelajaran, dan persepsi efektivitas alat-alat tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian Tomczyk dkk. (2021) menemukan bahwa keyakinan guru tentang manfaat teknologi untuk pengajaran dan pembelajaran memainkan peran penting dalam penerimaan mereka terhadap media baru. Senada dengan itu, Farisa menegaskan bahwa kurangnya kompetensi dalam menggunakan alat-alat TIK sering kali menyebabkan kurangnya motivasi di pihak guru untuk terlibat dengan teknologi (Farisa et al., 2023). Selain itu, sikap terhadap teknologi di kalangan guru dapat dipengaruhi oleh pengalaman pengembangan profesional mereka. Hasil penelitian Williyani dan Sirniawati (2020) menemukan bahwa guru yang telah mengikuti pengembangan profesional di bidang TIK cenderung menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan TIK dalam pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan pelatihan dan dukungan berkelanjutan bagi pengajar BIPA. Oleh sebab itu, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan bantuan kecerdasan buatan untuk pengajar dan calon pengajar BIPA.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi pengajar dan calon pengajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI).

Mitra kegiatan ini adalah komunitas pengajar dan calon pengajar BIPA yang berdomisili di Kota Malang. Kegiatan dilaksanakan di Pusat Studi Bahasa dan Budaya Indonesia (PSBBI-UM), Jl. Semarang No. 5, Sumbersari, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, dengan dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai. Peserta kegiatan terdiri atas empat kategori, yaitu (1) pengajar BIPA aktif yang telah melaksanakan pengajaran baik secara daring maupun luring, (2) calon pengajar BIPA yang merupakan mahasiswa dan alumni dengan peminatan BIPA, (3) dosen pelaksana PKM yang berperan sebagai narasumber sekaligus pendamping, serta (4) mahasiswa pendamping yang bertugas sebagai asisten teknis dan fasilitator. Jumlah peserta kegiatan adalah 32 peserta.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama. Pertama, tahap persiapan, meliputi identifikasi kebutuhan mitra terkait penggunaan media pembelajaran berbasis AI, penyusunan materi pelatihan yang mencakup pengenalan konsep AI, etika penggunaannya, serta praktik pembuatan media pembelajaran, serta penyediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Kedua, tahap pelaksanaan lokakarya/pelatihan, yang mencakup penyampaian materi mengenai urgensi inovasi media pembelajaran bagi pengajar BIPA, pengenalan etika pemanfaatan AI untuk menghindari plagiasi maupun misinformasi, demonstrasi penggunaan aplikasi berbasis AI (Veed.IO, Plotagon, AI Adobe Express, Renderforest, Gemini, dan Invideo.ai), serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran dengan pendampingan dari narasumber dan mahasiswa fasilitator. Ketiga, tahap pendampingan intensif, yang dilakukan melalui pengelompokan kecil dengan tujuan mengarahkan peserta agar dapat menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berbasis AI, disertai diskusi dan refleksi untuk mengidentifikasi kendala serta merumuskan solusi. Keempat, tahap evaluasi dan tindak lanjut, yang meliputi presentasi hasil karya media pembelajaran oleh peserta serta penyusunan laporan akhir yang berisi rekomendasi pengembangan lebih lanjut bagi mitra.

Peralatan peralatan yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas perangkat keras berupa laptop, proyektor, dan jaringan internet; perangkat lunak berupa aplikasi-aplikasi berbasis AI, yaitu Veed.IO, Plotagon, AI Adobe Express, Renderforest, Gemini, dan Invideo.ai; serta perangkat lokakarya yang mencakup map, bolpoin, materi cetak, salindia, dan perlengkapan interior ruang pelatihan. Selain itu, dukungan konsumsi juga disediakan untuk narasumber, panitia, dan peserta. Instrumen dalam pengabdian ini berupa angket yang dibagikan kepada peserta setelah dilaksanakan pelatihan. Instrumen tersebut memuat beberapa pernyataan dengan menggunakan skala likert dan pertanyaan untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai sejauh mana teknologi AI dapat diterima dan diterapkan dalam pembelajaran BIPA. Penilaian keefektifan pelatihan didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu *perceived usefulness* (kebermanfaatan), *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *behavioral intention* (niat untuk menggunakan), ada tiga langkah yang perlu dilakukan. Pertama menentukan skor dari jawaban angket dilakukan dengan cara mengonversinya sesuai dengan ketentuan berikut.

**Table 1.** Konversi jawaban kedalam skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RR)	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Masing-masing responden memilih salah satu jawaban, kemudian setiap pilihan dikonversi ke angka sesuai skala di atas.

Kedua menghitung skor rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Skor Total}}{n}$$

n = jumlah responden

Ketiga mengubah hasil ke skala 100 dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai Skala 100} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya tahap interpretasi Skor, skor yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut.

**Table 2.** Konversi Skor

Skor	Keterangan
81–100	Sangat Tinggi
61–80	Tinggi
41–60	Sedang
21–40	Rendah
0–20	Sangat Rendah

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, keberhasilan diukur melalui tingkat kehadiran peserta dengan target minimal 90% dan capaian produksi media pembelajaran berbasis AI oleh peserta dengan target minimal 80% serta angket yang dibagikan ke peserta untuk mengetahui kemudahan, kebermanfaatan, dan keberlanjutan pemanfaatan media berbasis AI. Secara kualitatif, keberhasilan dievaluasi melalui umpan balik dari peserta serta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

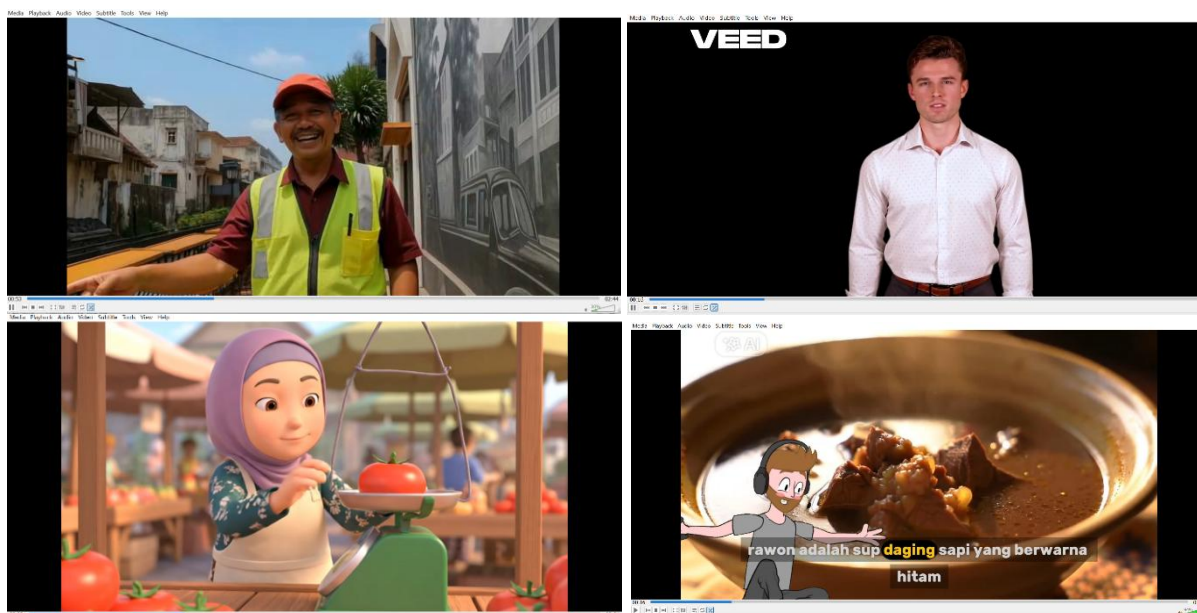
Kegiatan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran BIPA berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Pelatihan ini diikuti oleh 32 peserta yang terdiri dari pengajar aktif dan calon pengajar BIPA. Selama pelatihan, peserta memperoleh pemahaman teoretis mengenai konsep AI, etika penggunaan teknologi, serta berbagai aplikasi AI yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti Veed.IO, Plotagon, AI Adobe Express, Renderforest, Gemini, dan Invideo.ai.

Pada sesi praktik, peserta secara langsung menggunakan aplikasi berbasis AI untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pengajaran BIPA. Pendampingan intensif oleh dosen dan mahasiswa fasilitator membantu peserta mengatasi kendala teknis dan memberikan bimbingan agar media yang dibuat dapat diterapkan secara efektif dalam proses belajar mengajar.



**Gambar 1.** peserta saat mengikuti sesi praktik

Produk media pembelajaran berbasis AI yang dihasilkan peserta beragam, mulai dari video pembelajaran, animasi cerita pendek untuk pengajaran kosa kata dan tata bahasa, hingga presentasi multimedia dengan elemen audio-visual yang menarik. Produk-produk ini menunjukkan kemampuan peserta dalam menerapkan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Beberapa keunggulan yang terlihat antara lain: kemudahan pembuatan materi, visualisasi yang menarik, interaktivitas untuk peserta didik, serta fleksibilitas penggunaan dalam kelas daring maupun luring. Adapun kelemahan yang ditemukan sebagian besar terkait dengan keterbatasan waktu pelatihan, sehingga beberapa peserta membutuhkan pendampingan tambahan untuk menyempurnakan fitur-fitur lanjutan dalam media yang mereka buat.



**Gambar 2.** Contoh media pembelajaran dengan bantuan AI karya peserta pelatihan

Hasil evaluasi pelatihan penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran BIPA menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta, baik pengajar maupun calon pengajar. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berbasis skala Likert 1–5, yang kemudian dikonversi ke dalam skor 0–100 untuk mempermudah interpretasi. Tiga aspek utama yang diukur adalah kebermanfaatan (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan minat menggunakan AI (*behavioral intention to use AI*).

**Table 2.** Hasil evaluasi pelatihan

No	Aspek	Skor
1	Kebermanfaatan	87
2	Kemudahan Penggunaan AI	83
3	Niat untuk Menggunakan	83

Hasil evaluasi pada tabel 2 menunjukkan kebermanfaatan AI memperoleh skor rata-rata sebesar 87. Skor ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan, baik pengajar maupun calon pengajar BIPA, menilai penggunaan AI dalam media pembelajaran sebagai sangat bermanfaat. Peserta menyadari bahwa AI dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, mempermudah penyampaian materi, dan memperkaya variasi media pembelajaran sehingga lebih menarik bagi peserta didik.

Tingginya skor ini mengindikasikan bahwa peserta mampu melihat secara jelas nilai tambah yang diberikan oleh teknologi AI dalam praktik pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Teo (2011) yang menyatakan bahwa persepsi kebermanfaatan merupakan prediktor utama dalam menentukan tingkat penerimaan teknologi pendidikan, karena pengguna lebih cenderung mengadopsi teknologi yang secara nyata membantu mereka menyelesaikan tugas pembelajaran dengan lebih efisien.

Selain itu, skor 87 juga mencerminkan bahwa strategi pelatihan yang diterapkan termasuk demonstrasi aplikasi, praktik langsung, serta pendampingan intensif oleh dosen dan mahasiswa berhasil menunjukkan keunggulan AI dalam konteks pengajaran BIPA. Hasil ini konsisten dengan temuan Liu dkk. (2017), yang menunjukkan bahwa pengalaman praktik yang konkret dapat meningkatkan persepsi peserta terhadap manfaat teknologi digital dalam pendidikan.

Secara praktis, skor tinggi ini menunjukkan kesiapan peserta untuk mengintegrasikan AI secara berkelanjutan dalam praktik pengajaran mereka. Kebermanfaatan yang dirasakan oleh peserta menjadi indikator keberhasilan kegiatan PkM dalam membangun kompetensi pengajar BIPA untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan inovatif.

Kemudahan penggunaan AI memperoleh skor rata-rata sebesar 83. Skor ini menandakan bahwa peserta kegiatan pelatihan, yang terdiri dari pengajar dan calon pengajar BIPA, secara umum merasa sangat mudah dalam mengoperasikan berbagai aplikasi berbasis AI yang digunakan dalam media pembelajaran. Nilai ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami antarmuka aplikasi, mengikuti instruksi penggunaan, dan menerapkan fitur-fitur AI secara praktis untuk pembuatan media pembelajaran interaktif.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan berhasil menyederhanakan proses adaptasi teknologi bagi peserta. Tingginya skor kemudahan penggunaan sejalan dengan prinsip *user-friendly technology*, yang menekankan bahwa keberhasilan penerimaan teknologi sangat dipengaruhi oleh seberapa intuitif dan mudah digunakan sistem tersebut (Venkatesh et al., 2003). Dalam konteks ini, peserta tidak hanya mampu mempelajari AI secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri dalam praktik pengajaran.

Selain itu, skor 83 pada kemudahan penggunaan juga mencerminkan bahwa strategi pendampingan intensif dan praktik langsung selama lokakarya efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis peserta. Hal ini sesuai dengan temuan Liaw & Huang (2016) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik terbukti meningkatkan persepsi peserta terhadap kemudahan penggunaan teknologi dan mendorong penerimaan yang lebih tinggi.

Secara implikatif, skor ini menunjukkan kesiapan peserta untuk secara berkelanjutan mengintegrasikan AI dalam praktik pembelajaran BIPA. Hal ini juga menegaskan bahwa pengembangan kompetensi pengajar melalui pendekatan pelatihan yang sistematis dan berbasis praktik dapat meminimalkan hambatan teknis, meningkatkan kepercayaan diri, dan mendukung inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Minat peserta untuk menggunakan teknologi AI mendapat skor 83 menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat minat yang tinggi untuk terus mempelajari dan menerapkan AI dalam praktik pengajaran mereka. Skor ini berada pada kategori tinggi menurut interpretasi skala 0–100, yang mengindikasikan motivasi kuat peserta untuk mengeksplorasi potensi AI lebih lanjut.

Tingginya skor ini dapat dianalisis dari beberapa perspektif. Pertama, dari segi motivasi peserta, hal ini menunjukkan adanya minat intrinsik untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui teknologi baru. Temuan ini konsisten dengan teori *Technology Acceptance Model* yang dikemukakan oleh Davis (1989), di mana niat untuk menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatannya dan kemudahan penggunaannya.

Kedua, skor ini mencerminkan efektivitas pelatihan. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis mengenai AI, tetapi juga merasa mampu mengoperasikan aplikasi berbasis AI untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Hasil ini sejalan dengan studi Pereira dan Miller,

(2010) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik terbukti meningkatkan keterampilan teknologi peserta secara signifikan.

Ketiga, dari perspektif pengembangan kompetensi berkelanjutan, tingginya skor menunjukkan bahwa peserta berpotensi mengintegrasikan AI dalam praktik pengajaran mereka secara konsisten. Hal ini mendukung pengembangan media pembelajaran BIPA yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, sebagaimana didukung oleh Katelhön (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing.

Dengan demikian, skor 83 menjadi indikator positif yang memperkuat keberhasilan kegiatan PKM dalam mendorong penerimaan dan penerapan teknologi AI oleh pengajar dan calon pengajar BIPA. Hasil ini juga menjadi dasar bagi tindak lanjut, seperti penyusunan pelatihan lanjutan atau pengembangan modul media pembelajaran berbasis AI.

Secara umum, ketiga aspek memperoleh skor rata-rata yang tinggi, yang mencerminkan penerimaan yang positif terhadap pemanfaatan AI sebagai inovasi dalam media pembelajaran BIPA. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pelatihan yang memadukan demonstrasi aplikasi, praktik langsung, serta pendampingan intensif oleh dosen dan mahasiswa efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta untuk mengintegrasikan AI ke dalam praktik pengajaran.

Setelah pelatihan selesai tim PkM juga membagikan umpan balik kepada peserta pelatihan. Secara umum umpan balik tersebut menunjukan rasa senang, puas, sekaligus harapan agar pelatihan serupa dapat terus dilakukan dan dikembangkan dengan materi yang lebih aplikatif. Salah satu peserta mengungkapkan, *"sangat senang sekali, saya jadi bisa menggunakan AI dengan bijak."* Ungkapan ini menunjukkan adanya peningkatan literasi digital sekaligus kesadaran etis dalam penggunaan teknologi. Peserta tidak hanya memahami cara kerja AI, tetapi juga menyadari pentingnya pemanfaatannya secara bijak dalam konteks pendidikan,

Peserta lain menyatakan bahwa pelatihan ini *"sangat menyenangkan, terlihat lebih canggih, dan mendapatkan pengetahuan belajar baru."* Hal ini menegaskan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar teknis, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi. Rasa senang yang muncul dari pengalaman belajar merupakan modal penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam pengajaran BIPA.

Selain pengalaman, pelatihan ini dinilai efektif dari sisi metodologi. Salah satu peserta menyatakan bahwa kegiatan ini *"mudah dipahami karena dijelaskan setiap langkah dan diarahkan jika terdapat kendala."* Strategi fasilitator yang memberikan pendampingan langkah demi langkah terbukti memudahkan peserta untuk mengikuti proses belajar teknologi baru, yang sejalan dengan prinsip pengembangan literasi digital guru.

Dampak langsung dari pelatihan terlihat dari persepsi peserta mengenai efektivitas pengajaran. Salah satu peserta menilai bahwa AI *"dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan keterlibatan siswa."* Hal ini menunjukkan bahwa AI tidak sekadar sebagai alat teknis, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Kesan mendalam juga muncul dalam pernyataan *"AI dapat mempermudah pengajar dalam membuat media yang variatif, menarik, dan tetap bermakna."* Umpan balik ini menegaskan bahwa meskipun AI menawarkan banyak kemudahan, kreativitas dan sentuhan guru tetap menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran BIPA.

Peserta menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pelestarian nilai-nilai budaya Indonesia. Sebagaimana salah satu peserta menyatakan, *"guru perlu mengembangkan literasi digital sambil tetap mempertahankan human touch yang menjadi kunci keberhasilan pembelajaran BIPA."* Pernyataan ini memperlihatkan kesadaran bahwa teknologi hanyalah alat bantu, sementara peran guru dalam menanamkan nilai budaya dan kreativitas tetap tidak tergantikan.

Secara keseluruhan, hasil umpan balik menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil membuka wawasan baru, meningkatkan keterampilan digital guru, dan menekankan pentingnya sinergi antara teknologi dan nilai budaya. Peserta berharap pelatihan semacam ini dapat terus dilakukan dengan materi yang lebih beragam dan aplikatif, sehingga guru semakin siap menghadapi tantangan pembelajaran bahasa di era digital.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dari sisi kuantitatif, target yang ditetapkan sebenarnya cukup tinggi: minimal 90% peserta hadir, dan minimal 80% peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis AI.

Selain itu, angket juga dibagikan untuk menggali sejauh mana peserta merasa media berbasis AI mudah digunakan, bermanfaat, dan berpotensi berkelanjutan.

Hasil yang diperoleh sebagai berikut. Tingkat kehadiran mencapai 100%, artinya seluruh peserta benar-benar hadir dan terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Lebih dari itu, semua peserta mampu memproduksi media pembelajaran berbasis AI, sehingga capaian keterampilan peserta berada di atas target. Hal ini menunjukkan adanya antusiasme sekaligus kesiapan peserta dalam mengikuti pelatihan.

Dari sisi kualitatif, keberhasilan juga tampak dari umpan balik peserta. Mereka memberikan respons positif terkait kemudahan penggunaan AI dalam pembuatan media, manfaat nyata bagi kegiatan pembelajaran, serta peluang untuk mengembangkan lebih lanjut hasil yang telah dibuat. Umpan balik ini memperkuat data kuantitatif bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berhasil memenuhi target, tetapi juga memberi pengalaman yang berkesan dan relevan bagi peserta.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran BIPA, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi pengajar dan calon pengajar dalam memanfaatkan teknologi AI secara efektif dan inovatif. Pelatihan yang diikuti oleh 32 peserta ini berhasil menyampaikan pemahaman teoretis mengenai AI, etika penggunaannya, serta praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Produk yang dihasilkan peserta beragam, mulai dari video pembelajaran, animasi cerita pendek, hingga presentasi multimedia dengan elemen audio-visual, menunjukkan kemampuan peserta dalam menerapkan teknologi AI untuk memperkaya materi pengajaran, meningkatkan interaktivitas, dan mempermudah proses penyampaian materi.

Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan skor tinggi pada tiga aspek utama: kebermanfaatan (87), kemudahan penggunaan (83), dan minat menggunakan AI (83). Hal ini menegaskan bahwa peserta menilai AI sebagai alat yang sangat bermanfaat, mudah digunakan, dan memiliki motivasi tinggi untuk menerapkannya dalam praktik pengajaran. Umpan balik kualitatif menegaskan temuan ini, dengan peserta menyatakan bahwa AI memberikan perspektif baru, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan mendorong kreativitas pengajar, namun tetap menekankan pentingnya human touch dan pelestarian nilai-nilai budaya Indonesia.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dapat diberikan. Pertama, pelatihan serupa sebaiknya dilaksanakan secara berkala dengan materi yang lebih beragam dan aplikatif, termasuk modul lanjutan yang memungkinkan peserta menguasai fitur-fitur canggih AI. Kedua, pendampingan intensif tetap diperlukan untuk mendukung peserta dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dihasilkan. Ketiga, pengembangan literasi digital pengajar harus diimbangi dengan pemahaman etika penggunaan AI agar teknologi dapat dimanfaatkan secara bijak dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil mendorong integrasi AI dalam pengajaran BIPA, meningkatkan keterampilan teknis, motivasi, dan kesadaran etis peserta, sekaligus menekankan pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi dan pelestarian nilai budaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan dan pendanaan kegiatan pengabdian ini melalui skema desentralisasi Fakultas Sastra. Dukungan ini memungkinkan terlaksananya pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran BIPA secara efektif dan berdampak nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aufar, I. D., & Muzaki, H. (2024). Implementasi Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula Di Adameesoksavittaya School Krabi Thailand. *Indonesian Journal of Community Dedication*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.61214/ijcd.v2i2.322>
- Balaibahasa. (2024). Gema Bahasa Indonesia di Mimbar Jagat Raya – Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan. <https://balaibahasasumsel.kemdikbud.go.id/umum/bahasaindonesiamendunia/>
- Broto, A. H., Miarsyah, M., & Ristanto, R. H. (2021). G-Site development as Teaching Materials and Science Learning Media to Improve Junior High School Student Learning Outcomes on Plant

- Structure materials. *Abjadia : International Journal of Education*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.18860/abj.v6i1.11398>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Familoni, B. T. (2024). Advancements and Challenges in Ai Integration for Technical Literacy: A Systematic Review. *Engineering Science & Technology Journal*, 5(4), 1415–1430. <https://doi.org/10.51594/estj.v5i4.1042>
- Farisa, H., Sunggingwati, D., & Susilo, S. (2023). Teachers' Competencies and Students' Attitudes Toward Ict at an Efl Secondary School. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 24(3), 224–239. <https://doi.org/10.17718/tojde.1122729>
- Hastomo, T., Mandasari, B., & Widiati, U. (2024). Scrutinizing Indonesian pre-service teachers' technological knowledge in utilizing AI-powered tools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), Article 4. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21644>
- Kamila, N. H., & Adijaya, N. (2022). Effect of the Use of Graphic Media on the Learning Outcomes of Indonesian Language Subjects Instructional Text Material of Class IV Students MI Almunazomah Caringin District, Bogor Regency. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(6), 219–224. <https://doi.org/10.56724/ladu.v2i6.142>
- Katelhön, P. (2024). Didattica delle lingue straniere nell'era digitale. *Altre Modernità*, 102–130. <https://doi.org/10.54103/2035-7680/26420>
- Liaw, S.-S., & Huang, H.-M. (2016). Investigating learner attitudes toward e-books as learning tools: Based on the activity theory approach. *Interactive Learning Environments*, 24(3), 625–643. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.915416>
- Liu, C.-C., Chen, W.-C., Lin, H.-M., & Huang, Y.-Y. (2017). A remix-oriented approach to promoting student engagement in a long-term participatory learning program. *Computers & Education*, 110, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.002>
- Muzaki, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 2(02), 1–9. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.379>
- Nurwahid, M., & Ashar, S. (2024). A Literature Review: The Use of Artificial Intelligence (AI) In Mathematics Learning. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 3, 337–344.
- Onesi-Ozigagun, O. (2024). Revolutionizing Education Through Ai: A Comprehensive Review of Enhancing Learning Experiences. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 6(4), 589–607. <https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i4.1011>
- Pereira, A., & Miller, M. (2010). Work in progress—A hands-on ability intervention. Proc. Front. Educ. Conf. FIE, S2H1-S2H2. <https://doi.org/10.1109/FIE.2010.5673307>
- Prabawati, A., Am, S. A., & Am, S. A. (2021). The Students' Perception of the Online Media Used by Teacher in Learning English. *English Language Teaching Methodology*, 1(3), Article 3.
- Puspitasari, D., Sutjihati, S., & Suhardi, E. (2023). Development of E-Leaflet Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Excretion System Materials. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.55215/jber.v4i1.3748>
- Qureshi, M., Mahdiyyah, D., Mohamed, Y., & Ardchir, M. (2022). Scale For Measuring Arabic Speaking Skills In Early Children's Education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 114–130. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.81>
- Teo, T. (2011). Factors influencing teachers' intention to use technology: Model development and test. *Computers & Education*, 57(4), 2432–2440. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.008>
- Tomczyk, Ł., Jáuregui, V. C., De La Higuera Amato, C. A., Muñoz, D., Arteaga, M., Oyelere, S. S., Akyar, Ö. Y., & Porta, M. (2021). Are teachers techno-optimists or techno-pessimists? A pilot comparative among teachers in Bolivia, Brazil, the Dominican Republic, Ecuador, Finland, Poland, Turkey, and Uruguay. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2715–2741. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10380-4>

- Unesco. (2023). Third report of the Legal Committee: Recognition of Bahasa Indonesia as an official language of the General Conference—UNESCO Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387629>
- Utami, D. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 277–294. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View (SSRN Scholarly Paper No. 3375136). *Social Science Research Network*. <https://papers.ssrn.com/abstract=3375136>
- Widowati, C. T., & Muzaki, H. (2023). Problematika Pembelajaran BIPA Daring Pada Masa Pandemi. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.36379/estetika.v4i2.341>
- Williyan, A., & Sirniawati, . (2020). Ict In Distance Learning: Teachers' Attitudes And Problems. *Elt Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v5i2.6949>
- Yunina, O. (2023). Artificial Intelligence Tools in Foreign Language Teaching in Higher Education Institutions. *The Modern Higher Education Review*, 8. <https://doi.org/10.28925/2617-5266.2023.85>