

## **Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa melalui Drama di SMAN 1 Kepahiang**

**Ami Pradana<sup>1</sup>, Dhanu Ario Putra<sup>2</sup>, Aziiz Rahman Putra<sup>3</sup>, Pelistepani<sup>4</sup>, Nurni Harminanti Ashardi<sup>5</sup>, M. Ichsan Erbakan<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Ami Pradana

**E-mail:** [ami.pradana@unived.ac.id](mailto:ami.pradana@unived.ac.id)

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi telah membuat begitu banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Artificial Intelligence (AI) yang sudah menjadi sebuah trend dan bisa diakses oleh siapa saja dan dimana saja. SMAN 1 Kepahiang merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di kabupaten Kepahiang. Penggunaan AI masih belum banyak digunakan oleh para siswa. Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan sosialisasi tentang pemanfaatan AI dalam meningkatkan bicara kepada bahasa inggris dengan kegiatan Drama. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dan praktek. Berdasarkan hasil dari kegiatan, siswa merasa mendapatkan ilmu yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa inggris.

**Kata kunci** - berbicara dalam bahasa inggris, AI, drama

### **Abstract**

Technological advancements have brought about many changes in human life. Artificial Intelligence (AI) has become a trend and is now accessible to anyone, anywhere. SMAN 1 Kepahiang is one of the public schools located in Kepahiang Regency. The use of AI has not yet been widely adopted by the students. The purpose of this community service activity is to provide socialization on the use of AI in improving English speaking skills through drama activities. The methods used in this activity were lectures and practice. Based on the results of the activity, the students felt that they gained knowledge that could be utilized to enhance their English-speaking abilities.

**Keywords** - english speaking, AI, drama

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan interaksi lintas batas, kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris telah menjadi kompetensi krusial bagi generasi muda. Tidak hanya sebagai alat untuk mengakses ilmu pengetahuan dan peluang akademik, penguasaan Bahasa Inggris juga menjadi penunjang utama dalam menghadapi persaingan di dunia profesional. Namun, di banyak sekolah menengah di Indonesia, pengembangan keterampilan berbicara (*speaking skills*) masih menghadapi tantangan signifikan. Faktor seperti keterbatasan kesempatan praktik, minimnya interaksi dengan penutur asli, dan rasa kurang percaya diri seringkali menjadi penghambat utama bagi siswa dalam mencapai kemahiran tersebut.

Bengkulu adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di bagian barat daya Pulau Sumatera. Bengkulu berbatasan dengan Sumatera Barat di utara, Jambi dan Sumatera Selatan di timur, Lampung di selatan, serta Samudra Hindia di barat. Wilayahnya terdiri dari dataran rendah di pesisir dan pegunungan Bukit Barisan di bagian timur. Beberapa gunung terkenal antara lain Gunung Kaba dan Gunung Bungkok. Terdiri dari 9 kabupaten dan 1 kota: Kabupaten: Bengkulu Selatan, Bengkulu Tengah, Bengkulu Utara, Kaur, Kepahiang, Lebong, Muko-Muko, Rejang Lebong, Seluma. Jumlah penduduk sekitar 2 juta jiwa (2023). Mayoritas suku Rejang, Serawai, Lembak, Melayu Bengkulu, dan Minangkabau. Ada juga keturunan India (Muslim Bengali) dan Tionghoa. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Melayu Bengkulu (dialek lokal), Rejang, Serawai, dan bahasa Indonesia serta beberapa dialek.

Dikarenakan banyaknya bahasa yang dimiliki oleh penduduk di Bengkulu, sehingga bahasa Inggris menjadi bahasa ke-4 yang jarang sekali. Bahkan dalam mengajar, masih banyak guru yang menggunakan bahasa daerah terutama jika guru tahu bahwa murid yang diajarnya merupakan penduduk lokal (tidak ada murid pindahan). sehingga urutan penggunaan bahasa dari yang sering digunakan adalah bahasa daerah, bahasa melayu, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. dengan banyaknya bahasa ini maka bahasa Inggris tambah sulit untuk dikuasai. Hal ini menjadi tantangan bagi para Guru dalam menciptakan ataupun berkreasi dalam mengembangkan metode maupun teknik yang pas untuk belajar bahasa inggris. Selama ini metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode pembelajaran konvensional. Metode ini dikenalkan dari kurikulum-kurikulum pendahulu dengan sedikit pengembangan. Metode ini juga bisa dilakukan mengingat kondisi dan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah masih banyak yang minim.

Metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dan struktur gramatikal kerap kurang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Di sinilah pendekatan berbasis drama menawarkan solusi inovatif. Drama, sebagai medium pembelajaran, tidak hanya memfasilitasi ekspresi kreatif tetapi juga membangun kepercayaan diri melalui simulasi situasi nyata. Akan tetapi, implementasi drama dalam kelas Bahasa Inggris masih menghadapi kendala, seperti kurangnya umpan balik (*feedback*) instan dan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan individu siswa.

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemrosesan bahasa alami, pengenalan pola, pembelajaran, dan pengambilan keputusan (Russell & Norvig, 2021). AI dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: AI sempit (*Narrow AI*) adalah AI yang dirancang untuk tugas spesifik (contoh: asisten virtual seperti Siri atau Chat GPT) dan AI umum (*Artificial General Intelligence/AGI*) adalah sebuah sistem yang memiliki kecerdasan setara manusia dan dapat menyelesaikan berbagai masalah (belum terwujud sepenuhnya) (Goertzel, 2014).

Perkembangan AI membuka peluang baru untuk mengoptimalkan metode tersebut. Teknologi AI, seperti pengenalan suara (*speech recognition*), analisis linguistik real-time, dan sistem adaptif, dapat memberikan umpan balik objektif terhadap pelafalan, intonasi, dan kelancaran berbicara. Integrasi AI dalam aktivitas drama memungkinkan siswa untuk berlatih dalam skenario interaktif yang

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terukur.

Artikel ini mengeksplorasi implementasi AI dalam program drama untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa di SMAN 1 Kepahiang. Melalui pendekatan kolaboratif antara teknologi dan seni pertunjukan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana kombinasi kedua elemen tersebut dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan kompetensi linguistik peserta didik. Hasil studi diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah tersebut, tetapi juga menjadi referensi inovatif bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa yang lebih efektif dan menyenangkan.

SMAN N 1 Kepahiang salah satu sekolah negeri populer di Kabupaten Kepahiang. Sekolah ini terletak di jalan Pasar Ujung Kepahiang. Memiliki Akreditasi A dan berbasis kurikulum Merdeka. Sekolah ini memiliki visi yaitu menjadi Sekolah Modern, Nyaman dan Berkarakter. Adapun Misionya yaitu, Menerapkan sistem baku mutu secara menyeluruh dalam menjamin mutu internal sekolah, Meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam memberikan pelayanan administrasi dan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai perkembangan abad 21. Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman secara fisik melalui pengembangan sarana prasarana yang didukung oleh kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan, rasa tanggung jawab serta rasa memiliki terhadap sekolah, Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman dalam interaksi sosial antara sesama warga sekolah, sekolah dengan masyarakat, instansi, maupun lembaga lain melalui penerapan senyum sapa salam sopan santun (5S), budaya malu dan pelayanan prima, Meningkatkan mutu lulusan melalui pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan abad 21 yaitu saintifik, penguatan literasi, keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*), penguatan pendidikan karakter sehingga lulusan memiliki karakter religius, nasionalis, mandiri, memiliki integritas, bergotong royong, serta menanamkan pendidikan kewirausahaan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik bersaing dalam dunia global.

Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi sastra inggris bulan April lalu, diketahui bahwa Sekolah masih menerapkan pola pembelajaran yang konvensional baik disekolah maupun diluar sekolah seperti ketika ada jam tambahan maupun ketika dirumah. Hal ini menyebabkan pembelajaran bahasa inggris terasa kaku dan tidak menarik. Oleh karena itu, kemampuan bahasa inggris anak-anak SMAN 1 Kepahiang masih sangat rendah Hal ini karena mereka hanya belajar menghabiskan materi disekolah saja.

Melalui kegiatan program Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim prodi sastra inggris Universitas Dehasen Bengkulu, diharapkan kegiatan ini bisa mengenalkan bagaimana belajar bahasa inggris dengan menggunakan AI sambil melakukan drama dan bisa dilakukan dimana saja dan dengan cara yang menyenangkan. Tujuan dari kegiatan ini juga mengenalkan bahwa AI tidak hanya bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar namun bisa dimanfaatkan juga untuk berkreasi dan menyelesaikan beberapa masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan berpikir dan belajar berbicara menggunakan bahasa inggris terutama dengan kegiatan drama

## **METODE**

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan metode sebagai berikut :

1. Survey Pelaksana

Tim prodi melakukan survey guna menganalisis situasi dan observasi permasalahan yang dialami mitra. Survey dilakukan pada bulan April 2025 di SMAN 1 kabupaten kepahiang.

2. Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi berfungsi untuk memaparkan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada masyarakat. Kegiatan sosialisasi menjelaskan proses kegiatan dimulai dari tahap pemaparan

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

tentang apa itu AI, jenis-jenis AI, bagaimana memanfaatkan AI dalam kehidupan dan pembelajaran.

3. Materi dan presentasi mengenai belajar bahasa inggris menggunakan AI sambil melakukan drama Materi dan presentasi tentang AI dan bagaimana belajar bahasa inggris dengan AI. adapun pertama-tama bahasan mengenai AI, Jenis-jenis AI, Manfaat AI, Bahaya Ai dan bagaimana memanfaatkan AI untuk belajar bahasa inggris melalui drama.
4. Monitoring dan evaluasi program pengabdian masyarakat

Setelah dilakukan sosialisasi diharapkan ada peningkatan pengetahuan siswa yang diukur dari peningkatan nilai pada kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan sebanyak 1 kali, pada saat sebelum dilakukan penyuluhan (saat sosialisasi program) dan setelah selesai kegiatan penyuluhan. Nilai kuesioner sebelum dan setelah penyuluhan dibandingkan untuk melihat apakah ada manfaat bagi masyarakat terhadap kegiatan penyuluhan tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat merupakan sebuah program dimana suatu pihak memberikan atau mendedikasikan ilmu yang dimilikinya kepada masyarakat baik itu masyarakat umum maupun khusus atau kepada siswa. Tujuan dari kegiatan ini memberikan edukasi dan implementasi langsung akan sebuah ilmu akan bisa bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dari Prodi Sastra Inggris Universitas Dehasen Bengkulu di SMAN 1 Kepahiang memberikan manfaat seperti berikut.

- Pemahaman : Memberi ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran mandiri dan bagaimana cara menyenangkan dalam belajar bahasa inggris
- Kepraktisan : Memberikan praktek langsung dalam memanfaatkan AI dalam belajar bahasa inggris.

### **Pemaparan Materi**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di sebuah SMAN 1 Kepahiang di Kabupaten Kepahiang dengan melibatkan 20 siswa. Sebelum pelaksanaan, tim terlebih dahulu melakukan survei ke sekolah tersebut dan berkoordinasi dengan Kepala Sekolah serta Wakil Kepala Sekolah. Mereka menyatakan bahwa sosialisasi mengenai pemanfaatan AI ini sejalan dengan salah satu mata pelajaran di SMAN 1 Kepahiang serta mendukung kurikulum dan program MBKM di sekolah tersebut. Edukasi dilakukan secara luring melalui metode penyuluhan yang diikuti oleh seluruh 20 siswa. Dokumentasi kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMAN 1 Kepahiang

Selain siswa, acara ini juga dihadiri oleh Bidang Akademik. Kegiatan diawali dengan pemberian soal pretest kepada seluruh peserta, yang terdiri dari 10 pertanyaan berdasarkan tiga materi yang akan disampaikan oleh pemateri. Foto pemateri dan siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.**  
Pemateri dan Siswa

Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan yaitu bertujuan untuk memberi pemahaman, yang pertama tentang pengertian Pengetahuan pengertian AI dalam pendidikan oleh Ami Pradana, M.Pd. Pada materi kedua juga disampaikan tentang manfaat dan kekurangan AI dalam sehari-hari dan pembelajaran bahasa Inggris. Foto pemaparan materi kedua dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.**  
Pemateri 2

Pada materi kedua, disampaikan tentang manfaat dan bagaimana cara menggunakan AI sambil melakukan drama dalam belajar bahasa Inggris. Dengan metode ini, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pada saat penyampaian materi, siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan diselingi canda tawa dan mini games. Diakhir kegiatan, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dan melakukan praktek langsung dan yang berhasil akan mendapatkan hadiah.



**Gambar 4.**

menjawab pertanyaan dan praktek

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan post test oleh semua peserta. Hasil dari evaluasi kegiatan ini diperoleh data nilai hasil survey para peserta. Peserta yang mengisi survey kepuasan dari 20 peserta. Data hasil menunjukkan bahwa siswa merasa puas dengan sosialisasi dan merasakan manfaat terhadap kegiatan tersebut.

## KESIMPULAN

Kemajuan teknologi sudah membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan manusia. AI diciptakan untuk membantu manusia dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan berpikir. Meskipun sudah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak semua orang mampu dan memahami bagaimana cara menggunakan AI sambil melakukan drama dalam pembelajaran, terutama dalam belajar bahasa Inggris. Sosialisasi ini mengenalkan jenis-jenis AI dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam berbicara dengan bahasa Inggris. Sosialisasi memberikan beberapa benefit serta tips dalam menggunakan AI sambil melakukan drama untuk belajar bahasa Inggris.

Pemanfaatan AI masih belum maksimal dalam sehari-hari, kebanyakan AI dimanfaatkan hanya sebatas untuk menjawab soal-soal tugas oleh para siswa, mereka kebanyakan belum banyak paham dan menggunakan AI sambil melakukan drama terutama mereka yang berada di daerah kabupaten. Ada baiknya sosialisasi seperti ini tetap ada dan berkesinambungan agar kedepannya bisa lebih mencerdaskan bangsa.

Dalam pemanfaatan AI untuk pembelajaran Bahasa Inggris, masih ada banyak kesempatan yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara mandiri. Kemajuan teknologi AI masih belum sepenuhnya dikenali oleh baik siswa maupun warga yang berada di Kabupaten. Adapun contoh kegiatan yang bisa dilakukan kedepan yaitu, "pengenalan AI VEO 2 dan 3 dalam membuat video promosi", bisa juga "sosialisasi peningkatan pronunciation melalui google translate" dan "pemanfaatan AI dalam melancarkan percakapan sehari-hari"

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan kepada:

1. LPPM Universitas Dehasen.
2. BAU Universitas Dehasen Bengkulu
3. Dekan FKIP Universitas Dehasen Bengkulu
4. Tim dosen Sastra Inggris Universitas Dehasen Bengkulu

5. Mahasiswa yang terlibat

Yang telah memberikan support penuh dan tenaga untuk kesuksesan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini bisa terus dilaksanakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.
- Chollet, F. (2021). *Deep Learning with Python (2nd ed.)*. Manning Publications.
- Goertzel, B. (2014). *Artificial General Intelligence: Concept, state of the art, and future prospects*. *Journal of Artificial General Intelligence*, 5(1), 1–48. <https://doi.org/10.2478/jagi-2014-0001>
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep Learning*. MIT Press.
- Jurafsky, D., & Martin, J. H. (2023). *Speech and Language Processing (3rd ed.)*. Prentice
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). *Deep learning*. *Nature*, 521(7553), 436–444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>
- McKinsey Global Institute. (2023). *The State of AI in 2023*.
- Mitchell, T. M. (1997). *Machine learning*. McGraw-Hill.
- Pradana, A., Putra, D. A., Alzuhdi, M. N., & Pramana, A. (2024). Penggunaan aplikasi belajar duolingo untuk belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 3(2), 205-208.
- Putra, D. A., Pradana, A., Maisya, A., & Pelistepani, P. (2025). Pelatihan Pemanfaatan AI Dalam Meningkatkan Percakapan Bahasa Inggris di Desa Belitar Seberang. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 4(1), 107-110.
- Riyani, L. A. (2018). Pembekalan Bahasa Inggris Bagi Anggota Karang Taruna Desa Jetak, Wonorejo, Gondangrejo, Karanganyar Dengan Tema “Cara Belajar Bahasa Inggris Secara Mandiri (Self-Study) Melalui Pemanfaatan English Self-Study Books Dan Social Media”. Adi Widya: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A modern approach (4th ed.)*. Pearson.