

Peningkatan Kompetensi Bahasa Inggris dan Literasi AI melalui *English Fun Camp* di SMPN 8 Fatuleu, Kupang-NTT

Naniana N. Benu¹, Norci Beeh², Alfred Snae³

^{1,2,3} Universitas Kristen Artha Wacana, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Naniana N. Benu

E-mail: nanibenu@ukaw.ac.id

Abstrak

Kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di daerah masih terkendala keterbatasan sumber daya, minimnya pelatihan guru, dan rendahnya motivasi siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap, Kabupaten Kupang, NTT, dilaksanakan untuk menjawab tantangan ini melalui dua strategi: *English Fun Camp* bagi siswa dan pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) bagi guru. Menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, siswa dan guru terlibat aktif dalam kegiatan interaktif dan praktis. *Fun Camp* yang memadukan permainan bahasa, lagu, kuis, dan roleplay terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, kepercayaan diri, serta penguasaan kosakata dan struktur kalimat secara kontekstual. Pelatihan AI membekali guru dengan keterampilan menggunakan teknologi seperti ChatGPT dan Canva AI untuk menyusun RPP, media ajar, asesmen, dan tugas administratif, mempercepat kerja sekaligus memberi alternatif pembelajaran yang adaptif. AI diposisikan sebagai alat bantu, bukan pengganti peran guru. Program ini memperkuat sinergi antara dosen, mahasiswa, dan sekolah mitra, serta membuka peluang kemitraan berkelanjutan. Integrasi pembelajaran interaktif dan literasi teknologi di sekolah tertinggal, terdepan, dan terluar berpotensi signifikan meningkatkan mutu pendidikan, sehingga direkomendasikan untuk direplikasi di daerah lain dengan tantangan serupa.

Kata kunci - pengabdian masyarakat, fun learning, kecerdasan buatan, pelatihan guru

Abstract

The quality of English language learning in remote areas still faces challenges, including limited learning resources, lack of teacher training, and low student motivation. This community service program at SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap, Kupang Regency, NTT, was designed to address these issues through two strategies: *English Fun Camp* for students and Artificial Intelligence (AI) training for teachers. Using a participatory-educative approach, both students and teachers were actively engaged in interactive and practical activities. The *Fun Camp*, which combined language games, songs, quizzes, and roleplay, significantly improved students' motivation, participation, confidence, and mastery of vocabulary and sentence structures in a contextual and enjoyable way. The AI training equipped teachers with skills to use tools such as ChatGPT and Canva AI for lesson planning, teaching media, assessments, and administrative tasks, thereby accelerating work processes and offering more adaptive learning alternatives. AI was positioned as a supportive tool rather than a replacement for teachers. The program strengthened collaboration between lecturers, students, and partner schools, while opening opportunities for sustainable partnerships. Integrating interactive learning and technological literacy in frontier, outermost, and disadvantaged schools has strong potential to enhance education quality and is recommended for replication in other regions facing similar challenges.

Keywords - community service, fun learning, artificial intelligence, teacher training

PENDAHULUAN

Pendidikan di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang bermutu, minimnya pelatihan bagi guru, dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu, termasuk Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran strategis dalam memperluas wawasan, akses informasi, dan peluang masa depan peserta didik. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di banyak sekolah pedesaan, seperti di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap, Kabupaten Kupang, masih dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, para guru juga belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), untuk menunjang pembelajaran dan administrasi sekolah.



Gambar 1.

Tim Pengabdian dan sebagian guru peserta pelatihan

Berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan menyenangkan seperti *fun learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa asing (Artini & Numertayasa, 2024; Chotimah et al., 2025; Cahyaningrum et al., 2024; Azhara & Setiyawan, 2025). Selain itu, pelatihan pemanfaatan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif (UNESCO, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan upaya pendampingan langsung dan program-program yang aplikatif guna menjembatani kesenjangan tersebut di tingkat sekolah dasar dan menengah pertama di daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Kristen Artha Wacana Kupang dalam bentuk program "English Fun Camp" untuk siswa dan pelatihan pemanfaatan AI untuk guru-guru di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta membekali guru dengan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi berbasis AI guna mendukung pembelajaran dan tugas administrasi di sekolah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2025 di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah dan pertimbangan kebutuhan penguatan kompetensi siswa dan guru di bidang bahasa Inggris dan teknologi digital.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif (Benu et al., 2025) yang menekankan keterlibatan aktif peserta, baik siswa maupun guru, dalam setiap tahap

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

kegiatan. Kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan riil di lapangan melalui pembelajaran yang bersifat aplikatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua sasaran utama: siswa dan guru, dengan tahapan sebagai berikut:

a. Tahapan Persiapan

1. Koordinasi awal dengan kepala sekolah dan dewan guru untuk menentukan waktu, tempat, dan sasaran kegiatan.
2. Identifikasi kebutuhan siswa dan guru melalui komunikasi informal dan diskusi awal.
3. Perancangan materi kegiatan "English Fun Camp" untuk siswa dan modul pelatihan AI untuk guru.
4. Penyusunan jadwal kegiatan, pembagian peran tim, dan pengadaan perlengkapan pendukung.

b. Tahapan Pelaksanaan

- 1) Kegiatan untuk Siswa: "English Fun Camp"
 - Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil.
 - Aktivitas dilakukan dalam bentuk pembelajaran interaktif melalui permainan bahasa (*language games*), kuis, menyanyi lagu berbahasa Inggris, praktik percakapan sederhana (*role-play*), dan aktivitas kreatif lainnya.
 - Tujuan utama adalah membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan.
- 2) Kegiatan untuk Guru: Pelatihan AI
 - Pengenalan dasar tentang teknologi kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam pendidikan.
 - Demonstrasi penggunaan aplikasi AI seperti ChatGPT untuk pembuatan RPP, Canva AI untuk media pembelajaran visual, dan tools lainnya yang relevan.
 - Sesi praktik langsung menyusun dokumen ajar dan simulasi penggunaannya dalam kelas.

c. Tahapan Evaluasi dan Tindak Lanjut

- 1) Evaluasi dilakukan secara lisan dan melalui kuesioner singkat untuk siswa dan guru di akhir kegiatan.
- 2) Refleksi oleh tim pelaksana untuk mengidentifikasi keberhasilan, tantangan, dan peluang pengembangan ke depan.
- 3) Penyusunan laporan kegiatan dan rekomendasi untuk tindak lanjut kerja sama antara pihak kampus dan sekolah.

Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian yang terdiri dari tiga dosen dan beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UKAW bertindak sebagai fasilitator dan narasumber. Mahasiswa berperan penting dalam mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung serta mendukung aspek teknis pelatihan bagi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap menunjukkan hasil yang positif dan beragam, mencerminkan capaian tujuan yang telah dirumuskan. Berikut uraian rinci per aspek dan pembahasan relevansi hasil dengan teori serta studi terdahulu.

a. Hasil dan Dampak pada Siswa: "English Fun Camp"

Aktivitas interaktif dan menyenangkan, yakni melalui permainan bahasa (*language games*), lagu, kuis, dan role-play percakapan sederhana, mampu menciptakan atmosfer belajar yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih bersemangat, terlibat aktif, dan menunjukkan keberanian dalam berbicara bahasa Inggris, padahal sebelumnya sebagian besar merasa malu atau takut salah.

Umpan balik lisan dan tertulis dari siswa mengindikasikan bahwa mereka merasa *fun learning* membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan mudah diikuti. Sebagian besar menyatakan bahwa mereka dapat mengingat kosakata dan pola kalimat lebih baik karena dikaitkan dengan kegiatan bermain dan bernyanyi. Hal ini sesuai dengan temuan Al-Khresheh (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi memfasilitasi penguatan memori melalui eksposur berulang dalam konteks menyenangkan dan interaktif .

Kerangka teori seperti Self-Determination Theory (SDT) menjelaskan bahwa elemen seperti kebebasan memilih aktivitas (autonomy), rasa kompeten saat berhasil menyelesaikan tugas (competence), dan interaksi sosial dalam kelompok (relatedness) sangat berkontribusi terhadap motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020; Adzmi et al., 2024; Al-Khresheh, 2025). Flow Theory juga mendukung bahwa ketika aktivitas menyeimbangkan tantangan dengan kemampuan siswa, mereka memasuki *state of flow* di mana keterlibatan optimal terjadi (Hui et al. 2025; Biasutti 2011).

Penelitian empiris menguatkan temuan ini, yakni studi di kelas EFL/ESL menunjukkan bahwa penggabungan gamifikasi seperti kuis online, badge, leaderboard, dan feedback seketika meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan berbicara dan mendengar siswa (Zhang & Hasim, 2023). Iarenenko (2017) juga mencatat bahwa game online dalam pembelajaran bahasa Inggris secara nyata meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui aspek kompetisi yang menyenangkan.



Gambar 2.
Sesi Fun English dengan siswa

Aktivitas bernyanyi lagu berbahasa Inggris yang digunakan pada saat kegiatan pengabdian ini juga efektif. Dalam konteks sekolah pedesaan Indonesia, seperti yang ditegaskan dalam studi oleh pre-service teachers, lagu adalah strategi pengajaran yang sangat disukai karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menurunkan resistensi terhadap materi asing (Febriana et al., 2018). Lagu membantu memperkuat kosakata dan intonasi secara alami, membuat siswa menirukan pelafalan tanpa tekanan formal.

Role-play dan percakapan sederhana memungkinkan siswa mempraktikkan kalimat dalam situasi familiar seperti memperkenalkan diri atau bertanya arah. Ini sejajar dengan model Computer-Supported Collaborative Language Learning (CSCL), dimana interaksi kolaboratif meningkatkan kepercayaan diri, membantu pengurangan kecemasan berbicara, dan memperkuat kesadaran metalinguistik siswa (Butarbutar et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas melalui *fun learning* interaktif terbukti memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, meredakan kecemasan berbahasa, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Pendekatan ini konsisten dengan teori dan bukti empiris internasional.

b. Hasil dan Dampak pada Guru: Pemanfaatan Artificial Intelligence

Pelatihan teknologi Artificial Intelligence (AI) yang kami selenggarakan bertujuan membekali guru-guru dengan kemampuan dasar dalam menggunakan aplikasi AI untuk mendukung proses pembelajaran dan administrasi.

1) Pemahaman dan praktik AI

Setelah sesi pelatihan, guru-guru menyatakan memiliki pengetahuan baru tentang potensi AI. Mereka mencoba ChatGPT untuk menyusun RPP, Canva AI untuk materi visual, serta tools lain untuk menilai tugas formatif. Beberapa dari mereka bahkan berhasil menyelesaikan RPP digital secara interaktif selama sesi pelatihan.

2) Manfaat bagi pembelajaran:

AI mendukung personalisasi dan adaptasi materi ajar. Mengacu pada teori adaptive learning dan observasi dalam pendidikan global, platform AI dapat memberikan jalur belajar yang fleksibel sesuai kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran (Gligorea et al., 2023; Yaseen et al., 2025). ChatGPT atau asisten AI lainnya juga memungkinkan pembuatan kuis otomatis, pertanyaan diagnostik, dan feedback cepat yang selama ini sulit dilakukan secara manual bagi guru di sekolah dengan sumber daya terbatas (Yang et al., 2024).

3) Manfaat administratif

AI membantu mengurangi beban administratif seperti penjadwalan, input data nilai, atau pembuatan dokumen; memungkinkan guru fokus pada interaksi langsung dan pengajaran kreatif. Pendapat Holmes et al. dan Pedro et al. menegaskan bahwa AI secara signifikan mengurangi pekerjaan rutin, memberi ruang bagi guru dalam pengembangan pedagogi kreatif dan interaksi langsung dengan siswa (Cubio, 2024). Laporan di berbagai negara menunjukkan guru dapat menghemat hingga 6 jam per minggu berkat penggunaan AI dalam perencanaan pelajaran dan penilaian tugas (Gecker, 2025).

4) Implikasi lebih luas

Integrasi AI bukan hanya soal efisiensi, tapi juga peluang reformasi pendidikan seperti yang disarankan bahwa sistem pendidikan perlu bertransformasi menuju pendidikan berbasis mentoring dan kritis, bukan hanya hafalan semata (Dirjen Dikti, 2024). AI dapat menjadi stimulan bagi sekolah di daerah terpencil untuk mengadopsi praktik pengajaran yang lebih modern, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan abad ke-21 (Tan et al., 2025).

5) AI tidak mengganti peran guru

Meskipun penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan membawa banyak manfaat, penting untuk ditegaskan bahwa AI bukanlah pengganti guru, melainkan alat bantu yang mendukung efektivitas kerja guru. AI dapat membantu menyusun RPP, menciptakan media pembelajaran, melakukan asesmen otomatis, dan mengorganisasi data administrasi, namun AI tidak memiliki kapasitas emosional, nilai-nilai pedagogis, intuisi, dan empati yang sangat penting dalam proses pendidikan.

Sebagaimana ditegaskan oleh UNESCO (2022), peran guru tidak tergantikan dalam menciptakan hubungan manusiawi, membimbing karakter, dan memberikan pendampingan moral serta sosial kepada peserta didik. Guru memiliki sensitivitas terhadap dinamika kelas, latar belakang siswa, serta mampu melakukan intervensi secara kontekstual (Nenotek & Benu, 2022) yakni sesuatu yang tidak dapat dilakukan AI.

Dalam konteks sekolah-sekolah di daerah seperti SMP Negeri 8 Fatuleu, kehadiran guru yang memahami nilai-nilai lokal dan kebutuhan siswa secara personal sangat penting. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan AI ditujukan bukan untuk menggantikan, tetapi memperkuat peran guru sebagai pendidik yang reflektif dan adaptif, yang mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan bermakna (Benu, et al., 2025).

Dengan demikian, kolaborasi antara manusia dan teknologi adalah jalan terbaik. Guru tetap menjadi aktor utama dalam proses pendidikan, sementara AI berfungsi sebagai mitra yang memperkaya strategi dan sumber daya pembelajaran.



Gambar 3.

Sesi praktek dan diskusi penggunaan AI dengan guru-guru

c. Sinergi Mahasiswa, Sekolah, dan Dampak Jangka Panjang

Peran mahasiswa sebagai fasilitator dalam "English Fun Camp" dan pendamping teknis pelatihan AI memberi dampak ganda: siswa merasakan bimbingan penuh energi dari pendamping sebaya, sementara mahasiswa mengasah keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan penerapan teori belajar di lapangan. Ini sesuai dengan konsep *situated learning* dan praktik pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Hubungan institusi UKAW dengan SMP Negeri 8 Fatuleu diperkuat melalui kegiatan ini; memberikan model kolaborasi jangka panjang yang bisa dikembangkan menjadi pendampingan intensif dan monitoring perkembangan sekolah mitra.

Kombinasi pendekatan interaktif berbasis gamifikasi dan penguatan literasi AI di tingkat guru terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris serta efisiensi administratif di sekolah. Pendekatan *fun learning* yang mengintegrasikan elemen permainan, lagu, kuis, dan *role-play* sesuai dengan teori pedagogi modern, meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi siswa, dan rasa percaya diri. Sementara pelatihan AI memberi manfaat nyata untuk personalisasi pembelajaran dan pengurangan beban administratif guru. Dampak positif ini memberi dasar kuat untuk replikasi dan pengembangan program di sekolah-sekolah serupa di daerah 3T lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap memberikan dampak positif yang signifikan baik bagi siswa maupun guru. Melalui program *English Fun Camp*, siswa mengalami peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan, lagu, kuis, dan *roleplay* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan. Strategi ini juga memperkuat retensi kosakata dan pemahaman struktur bahasa secara alami.

Sementara itu, pelatihan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk guru berhasil membuka wawasan baru mengenai potensi AI dalam mendukung proses pembelajaran dan administrasi pendidikan. Guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi seperti ChatGPT dan Canva AI untuk menyusun RPP, membuat media ajar, serta menyusun asesmen. Selain meningkatkan efisiensi kerja guru, pelatihan ini mendorong integrasi

teknologi dalam proses pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Meskipun demikian, ditegaskan bahwa AI hanya berperan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti peran guru yang bersifat manusiawi, empatik, dan kontekstual.

Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah menciptakan sinergi yang produktif. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam mendampingi siswa dan guru, sementara sekolah mendapatkan penguatan kapasitas yang nyata. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan fun learning dan literasi teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan di daerah 3T.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, disarankan agar model program ini direplikasi dan dikembangkan di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, khususnya di wilayah 3T, dengan tetap mempertimbangkan penyesuaian terhadap konteks lokal masing-masing. Untuk menjamin keberlanjutan dan efektivitasnya, perlu dilakukan pendampingan lanjutan secara berkala, terutama guna memastikan bahwa pendekatan *fun learning* terus diterapkan oleh guru dan integrasi teknologi AI berjalan optimal dalam praktik pembelajaran. Di samping itu, pelibatan komunitas pendidikan secara lebih luas—termasuk perguruan tinggi, dinas pendidikan, dan organisasi pendidikan lokal—perlu diperkuat agar dampak program dapat diperluas, khususnya dalam peningkatan literasi digital dan kompetensi pedagogis tenaga pendidik. Guru juga diharapkan mulai mengembangkan kurikulum dan perangkat ajar berbasis AI yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan lokal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Terakhir, penting dilakukan evaluasi jangka panjang terhadap hasil program ini, baik dalam hal peningkatan kemampuan siswa maupun efisiensi kerja guru, guna menyediakan dasar yang kuat bagi pengambilan kebijakan berbasis bukti (*evidence-based policy*) dalam peningkatan mutu pendidikan di daerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kristen Artha Wacana Kupang yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hingga penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penghargaan juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, khususnya pihak sekolah SMP Negeri 8 Fatuleu Satu Atap, para guru, siswa, serta mahasiswa yang terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan terlaksana secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzmi, N. A., Bidin, S., Selvaraj, B., & Saad, S. (2024). The Role of Gamification in Enhancing Engagement and Motivation in Language Learning. *International Journal Of Research And Innovation In Social Science (IJRISS)*, VIII(IX), 2402–2411. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Al-Khresheh, M. H. (2025). The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning: A Systematic Review. *The Open Psychology Journal*, 18(1), 1–19. <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>
- Artini, N. K., & Numertayasa, I. W. (2024). Program “English Fun” Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar Desa Pesaban. *Global Abdima*, 4(2), 66–76. <https://journal.intelekmadani.org/index.php/globalabdimas/article/view/587>
- Azhara, A. A., & Setiyawan, H. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Fun Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Games And Sport Kelas 3 Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 6384–6390. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3784>
- Benu, N. N., Beeh, N., & Nandara, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Stik Pepaya Untuk Pemberdayaan Ekonomi Jemaat GMT Hosana Sungkaen. *JURNAL ABDIMADES*, 5(2), 34–44. <https://jurnallpmukaw.com/index.php/abdima/article/view/118>
- Benu, N. N., Beeh, N., & Nenotek, S. A. (2025). Implementing Deep Learning In The Efl Classroom:

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



- Strategies For Fostering Mindful, Meaningful, And Joyful Language Learning. *LedTure: Journal on Language, Education, Literature and Culture*, 3(1), 70–85. <https://doi.org/10.33323/l.v3i1.64>
- Biasutti, M. (2011). Flow and Optimal Experience. In *Encyclopedia of Creativity, Second Edition, Two Volume Set* (2nd ed., Vol. 1). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375038-9.00099-6>
- Butarbutar, R., Leba, S. M. R., Weda, S., & Nur, S. (2023). Computer-Supported Collaborative Learning-Based Instruction in Teaching Speaking EFL in Indonesian Context. *Proceedings of the 4th International Conference on Progressive Education 2022 (ICOPE 2022)*, 1, 116–126. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_12
- Cahyaningrum, A., Susetyo, A. M., & Citraningrum, D. M. (2024). Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Di Sdn Summersari 03 Jember. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i5.316>
- Chotimah, C., Parnawati1, T. A., Fajarwati1, Y. E., & Soelistyari, H. T. (2025). Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Dasar Bahasa Inggris Siswa Sd Melalui Metode Pembelajaran Interaktif “Let’s Learn English The Fun Way” Di Sdn Dinoyo 1 Malang. *Jamas: Jurnal Abdi Masyarakat*, 3(2), 872–877. <https://doi.org/10.62085/jms.v3i2.191>
- Cubio, J. V. (2024). The Role of Artificial Intelligence in Teaching and Administrative Tasks: Perspectives of DepEd Personnel. *International Journal Of Research And Innovation In Social Science (IJRISS)*, IX(IV), 3207–3225. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90400502>
- Dikti. (2024). *Buku Panduan _ Penggunaan Generative AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Vol. 1). Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Febriana, M., Nurkamto, J., Rochsantiningasih, D., & Rosyidi, M. (2018). Teaching Rural Indonesian Schools Students: Effective Strategies. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.333>
- Gecker, J. (2025). *How ChatGPT and other AI tools are changing the teaching profession*. 1–14. <https://apnews.com/article/ai-chatgpt-teacher-chatbot-b1630bc549e9044d1e3bbcc060fb422c>
- Gligorea, I., Cioca, M., Oancea, R., Gorski, A. ., Gorski, H., & Tudorache, P. (2023). Adaptive Learning Using Artificial Intelligence in e-Learning: A Literature Review. *Education Sciences*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/educsci13121216>
- Hui, L., Rovers, S. F. ., van Merriënboer, J. J. ., Donkers, J., & de Bruin, A. B. H. (2025). Self-regulation of Flow: Creating “Seemingly Effortless” Learning Among Higher Education Students. *International Journal of Educational Research*, 131(June 2023). <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2025.102573>
- Iaremenko, N. V. (2017). Enhancing English Language Learners’ Motivation Through Online Games. *Information Technologies and Learning Tools*, 59(3), 126–133. <https://doi.org/10.33407/itlt.v59i3.1606>
- Nenotek, S. A., & Benu, N. N. (2022). The Use of Technology in Teaching and Learning (Case Study in Two State Schools in Kupang, Indonesia during the COVID-19 Pandemic). *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 3(2), 249–255. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v3i2.452>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Tan, X., Cheng, G., & Ling, M. . (2025). Artificial intelligence in teaching and teacher professional development: A systematic review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8(November 2024). <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100355>
- UNESCO. (2023). *International forum on AI and education: Steering AI to empower teachers and transform teaching*. UNESCO. <http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>
- Yang, X., Wang, Q., & Lyu, J. (2024). Assessing ChatGPT’s Educational Capabilities and Application

- Potential. *ECNU Review of Education*, 7(3), 699–713. <https://doi.org/10.1177/20965311231210006>
- Yaseen, H., Mohammad, A. ., Ashal, N., Abusaimh, H., Ali, A., & Sharabati, A. A. . (2025). The Impact of Adaptive Learning Technologies, Personalized Feedback, and Interactive AI Tools on Student Engagement: The Moderating Role of Digital Literacy. *Sustainability*, 17(3), 1–27. <https://doi.org/10.3390/su17031133>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>