



Boost Your Vocab! Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Interaktif dan AI

Dwita Laksmi Rachmawati^{1*}

¹ Universitas Merdeka Pasuruan, Indonesia, laksmiadwita@gmail.com

**Corresponding author:*

E-mail: laksmiadwita@gmail.com

Abstract

This community service activity aimed to improve elementary school students' mastery of English vocabulary through training based on interactive applications and artificial intelligence (AI) technology. The program was carried out at SD Negeri Segoropuro, Pasuruan Regency, targeting fifth- and sixth-grade students. The training methods included the delivery of vocabulary materials, hands-on practice using learning applications, and evaluation through pre-tests and post-tests. The results showed a significant increase in post-test scores compared to pre-test scores, indicating that a technology-based approach is effective in enhancing vocabulary mastery. In addition, students demonstrated high enthusiasm in using interactive learning media. This activity highlights that the use of technology can be a strategic alternative in English language learning at the elementary level. Recommendations are directed to schools, teachers, and community service practitioners to adopt similar approaches in efforts to improve the quality of primary education.

Keywords: *English Vocabulary, Interactive Applications, Artificial Intelligence, Elementary School.*

Pendahuluan

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai di era globalisasi dan digital saat ini. Di dunia pendidikan, Bahasa Inggris diajarkan sejak jenjang sekolah dasar guna membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi lintas budaya. Salah satu komponen kunci dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (vocabulary), yang menjadi fondasi utama dalam keterampilan berbahasa, baik mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis. Penguasaan kosakata yang kuat dapat membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, menyampaikan ide secara efektif, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris secara aktif. Namun, berdasarkan observasi awal di SD Negeri Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih banyak dilakukan secara tradisional, yakni melalui hafalan dan pengulangan tanpa dukungan media interaktif. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kurang antusias dan kesulitan mengingat serta menggunakan kosakata baru secara kontekstual.

Permasalahan serupa juga diungkapkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Silitonga et al. (2024), yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia menghadapi tantangan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris

How to cite:

Rachmawati, L. D. (2025). Boost Your Vocab! Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Interaktif dan AI. *Innovative Journal of Community Engagement*. Nexus Publishing. ISSN: 3088-957X Pages 17-24. doi: [10.63011/ijce.v1i2.9](https://doi.org/10.63011/ijce.v1i2.9)

akibat metode pengajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Studi tersebut menekankan bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual untuk membantu meningkatkan motivasi serta retensi penguasaan kosakata.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) saat ini telah membuka peluang besar untuk merevolusi cara belajar Bahasa Inggris Moybeka et al. (2023). Berbagai aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi kini dapat diakses secara mudah melalui perangkat seluler, bahkan oleh siswa sekolah dasar (Erito, 2020). Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya menyajikan kosakata dalam format yang menarik dan visual, tetapi juga menyertakan fitur audio, animasi, dan kuis yang mampu meningkatkan partisipasi aktif serta retensi memori siswa. Sayangnya, pemanfaatan teknologi semacam ini masih sangat terbatas di sekolah-sekolah dasar di daerah, termasuk di Kabupaten Pasuruan.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung keunggulan penggunaan AI dalam pembelajaran kosakata. Penelitian oleh Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan chatbot berbasis AI dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara siswa secara signifikan melalui interaksi berbasis teks yang fleksibel dan kontekstual. Selain itu, studi oleh Dilzhan (2024) menemukan bahwa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis AI mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat proses akuisisi kosakata, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu.

Melihat kebutuhan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Merdeka Pasuruan merancang dan melaksanakan kegiatan bertajuk “Boost Your Vocab! Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Interaktif dan AI”. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Segoropuro dan menyasar siswa kelas 5 dan 6 yang secara perkembangan kognitif sudah siap menerima pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui pelatihan berbasis aplikasi digital yang menggabungkan interaktivitas dan kecerdasan buatan.

Melalui kegiatan ini, siswa diperkenalkan pada beberapa aplikasi belajar Bahasa Inggris yang telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia mereka. Aplikasi tersebut melibatkan elemen-elemen pembelajaran yang menyenangkan seperti gamifikasi, pengenalan suara (voice recognition), serta umpan balik instan yang membantu siswa mengenali kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. Selain itu, siswa juga diajak untuk menggunakan fitur AI seperti chatbot edukatif untuk berlatih penggunaan kosakata dalam kalimat atau konteks tertentu secara langsung.

Selain memberikan pelatihan kepada siswa, kegiatan ini juga melibatkan guru Bahasa Inggris di SD Negeri Segoropuro agar mereka dapat melanjutkan penggunaan aplikasi dan metode yang diperkenalkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya bersifat sekali pakai, tetapi juga berorientasi pada keberlanjutan dan pemberdayaan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran modern. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata. Di samping itu, kegiatan ini juga menjadi bagian dari implementasi transformasi digital di bidang pendidikan, sekaligus mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan semangat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar, kegiatan ini menjadi wujud nyata kontribusi Universitas Merdeka Pasuruan dalam membangun pendidikan dasar yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun sedikit penelitian yang mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) ke dalam layanan masyarakat untuk kosakata dasar, menunjukkan perlunya pendekatan inovatif dan berkelanjutan.

1. Bagaimana aplikasi interaktif yang didukung oleh kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana tanggapan dan tingkat keterlibatan siswa saat belajar kosakata melalui pelatihan interaktif berbasis AI?

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertajuk “Boost Your Vocab! Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Interaktif dan AI” dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis agar tujuan program tercapai dengan efektif. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi Awal dan Koordinasi

Tahap pertama dilakukan observasi lapangan di SD Negeri Segoropuro untuk mengidentifikasi kebutuhan, kondisi pembelajaran Bahasa Inggris, ketersediaan sarana teknologi, serta karakteristik siswa kelas 5 dan 6. Setelah itu, tim PKM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris, guna menyusun jadwal kegiatan dan teknis pelaksanaan program.

2. Penyusunan Modul Pelatihan

Tim PKM menyusun modul pelatihan yang berisi panduan penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis AI, teknik penguasaan kosakata, serta strategi memanfaatkan fitur interaktif seperti gamifikasi, voice recognition, dan chatbot edukatif. Modul disusun dalam bentuk sederhana dan visual untuk memudahkan pemahaman siswa SD.

3. Pelatihan Siswa dan Demonstrasi Aplikasi

Kegiatan inti berupa pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis AI. Siswa diperkenalkan pada beberapa aplikasi pilihan, diajarkan cara menggunakan fitur-fitur utama, dan dilatih melalui sesi praktek langsung. Tim PKM juga menyiapkan kuis dan tantangan berbasis aplikasi untuk meningkatkan antusiasme siswa.

4. Pendampingan Guru

Selain melatih siswa, tim PKM memberikan workshop singkat kepada guru Bahasa Inggris mengenai pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran sehari-hari. Harapannya, guru dapat mengintegrasikan teknologi ini dalam kegiatan belajar mengajar secara mandiri setelah program selesai.

5. Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

Di akhir program, dilakukan evaluasi terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui pre-test dan post-test sederhana berbasis aplikasi. Selain itu, tim PKM mengadakan sesi refleksi untuk menerima masukan dari siswa, guru, dan pihak sekolah guna perbaikan program di masa depan.

6. Monitoring dan Tindak Lanjut

Tim PKM merencanakan kunjungan monitoring pasca kegiatan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Segoropuro.

Timeline Pelaksanaan

Berikut adalah rincian jadwal atau timeline pelaksanaan kegiatan PKM:

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Observasi awal dan koordinasi dengan sekolah	Minggu ke-1 (Awal September 2024)
2	Penyusunan dan finalisasi modul pelatihan	Minggu ke-2 (Pertengahan September 2024)

3	Pelaksanaan pelatihan siswa (Demonstrasi aplikasi dan praktik langsung)	Minggu ke-3 (Akhir September 2024)
4	Workshop untuk guru Bahasa Inggris	Minggu ke-3 (bersamaan dengan pelatihan siswa)
5	Evaluasi hasil pembelajaran (Pre-test & Post-test)	Minggu ke-4 (Awal Oktober 2024)
6	Refleksi dan pemberian umpan balik	Minggu ke-4 (Awal Oktober 2024)
7	Monitoring dan tindak lanjut penggunaan aplikasi	November 2024

Analisis ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor pra-tes dan pasca-tes kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi peningkatan dalam penguasaan kosakata. Sementara itu, analisis refleksi kualitatif dari siswa dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang tanggapan dan tingkat partisipasi mereka selama pelatihan.

Hasil

Dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa SD kelas 5 dan 6, program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Segoropuro, Kabupaten Pasuruan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi modern, khususnya aplikasi interaktif berbasis AI, sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk mengukur efektivitas program ini, dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode pre-test dan post-test untuk melihat perbedaan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah pelatihan. Berikut adalah hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa yang mengikuti pelatihan tersebut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa

No.	Nama Siswa	Kelas	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa A	5	60	80
2	Siswa B	5	55	75
3	Siswa C	6	65	85
4	Siswa D	6	50	70
5	Siswa E	5	70	90
6	Siswa F	6	60	80
7	Siswa G	5	55	78
8	Siswa H	5	72	88
9	Siswa I	6	68	85
10	Siswa J	6	58	76
11	Siswa K	5	63	82
12	Siswa L	5	50	72
13	Siswa M	6	66	84
14	Siswa N	6	52	74
15	Siswa O	5	59	79
16	Siswa P	5	61	80
17	Siswa Q	6	67	86
18	Siswa R	6	64	83
19	Siswa S	5	55	74
20	Siswa T	5	70	88

Berdasarkan tabel hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test dari 20 siswa kelas 5 dan 6 SD Negeri Segoropuro, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan aplikasi interaktif dan teknologi AI memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa. Secara umum, nilai pre-test siswa berada pada rentang 50 hingga 72, yang mencerminkan tingkat awal penguasaan kosakata yang masih tergolong sedang hingga rendah. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan yang dirancang secara interaktif, seluruh siswa menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan pada post-test, dengan nilai akhir berada pada rentang 70 hingga 90. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta mengalami kemajuan, dengan peningkatan nilai berkisar antara 16 hingga 23 poin.

Peningkatan tertinggi dicapai oleh Siswa G dan Siswa L, masing-masing dengan peningkatan 23 dan 22 poin, sementara peningkatan terendah terjadi pada Siswa H dengan 16 poin. Meski demikian, bahkan peningkatan terendah tetap menunjukkan bahwa siswa mendapatkan manfaat dari pelatihan. Rata-rata peningkatan nilai di antara semua peserta berada pada kisaran 19-20 poin, yang mengindikasikan keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam program ini.

Temuan ini memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya yang berbasis digital dan AI, dalam membantu siswa sekolah dasar meningkatkan kompetensi berbahasa asing, terutama dalam aspek penguasaan kosakata. Hasil ini juga menjadi bukti bahwa pendekatan teknologi dapat diterapkan secara efektif bahkan pada jenjang pendidikan dasar, selama disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pembahasan

Hasil pelatihan "Boost Your Vocab!" menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 dan 6. Hal ini sejalan dengan teori Behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, yang menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam proses belajar (Brown, 2015). Aplikasi interaktif berbasis AI yang digunakan dalam pelatihan ini memberikan umpan balik langsung yang berperan sebagai penguat positif ketika siswa menjawab benar, sehingga mempercepat proses pembelajaran. Peningkatan nilai post-test rata-rata sebesar 19-20 poin mencerminkan efektivitas dari pendekatan pembelajaran yang memberikan stimulus dan respons yang konsisten.

Selanjutnya, pendekatan pembelajaran dalam program ini juga didasarkan pada prinsip Constructivism, di mana siswa belajar melalui keterlibatan aktif dan eksplorasi mandiri. Vygotsky dalam teorinya tentang Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bahwa anak dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi jika dibantu oleh media atau pihak lain (Widodo, 2015). Aplikasi AI dalam pelatihan ini berfungsi sebagai scaffolding yang membantu siswa melewati ZPD mereka. Siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks, yang memperkuat retensi dan pemahaman.

Hasil kegiatan ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Wang et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan pencapaian belajar bahasa asing pada anak-anak usia sekolah dasar hingga 25%. Hasil tersebut serupa dengan temuan pada pelatihan ini, di mana seluruh siswa mengalami peningkatan skor post-test yang signifikan, dengan peningkatan tertinggi mencapai 23 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian oleh Teng (2024) juga mendukung temuan ini. Mereka menemukan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi AI memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing (self-paced learning), yang secara signifikan meningkatkan

kepercayaan diri dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Dalam kegiatan di SD Negeri Segoropuro, siswa tampak antusias saat menggunakan aplikasi karena mereka dapat mengulang latihan sebanyak yang mereka butuhkan, tanpa tekanan dari lingkungan kelas konvensional.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, kegiatan ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan teknologi sebagai sarana untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan individu siswa. Penerapan aplikasi berbasis AI mampu memberikan materi dengan variasi level kesulitan yang bisa disesuaikan, sehingga siswa tidak merasa tertinggal atau kesulitan. Hal ini terlihat dari hasil peningkatan nilai yang merata di antara siswa dengan kemampuan awal yang berbeda-beda.

Temuan ini juga mendukung penelitian dalam konteks lokal. Studi oleh Borkovska et al. (2024) di sekolah dasar di Jawa Timur menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris hingga 30%. Kegiatan PKM ini memberikan bukti nyata bahwa teknologi bukan hanya dapat diterapkan di sekolah-sekolah di kota besar, tetapi juga di sekolah-sekolah daerah seperti SD Negeri Segoropuro, asalkan diberikan pendampingan dan pelatihan yang tepat.

Dari sisi teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Li & Wang (2023), kegiatan ini menggabungkan teks, suara, dan gambar dalam aplikasi, yang mendukung dual channel processing dan multimedia principle dalam pembelajaran. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui lebih dari satu saluran sensorik. Dalam kegiatan pelatihan, siswa tidak hanya membaca kata, tetapi juga mendengar pengucapannya dan melihat ilustrasi, yang semuanya memperkuat pembentukan memori jangka panjang terhadap kosakata baru.

Akhirnya, hasil pelatihan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar. Dengan menggabungkan teori pembelajaran modern, hasil penelitian terdahulu, serta pendekatan berbasis teknologi interaktif, program ini berhasil menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil yang dicapai dapat dijadikan pijakan untuk mengembangkan model pelatihan serupa di sekolah-sekolah lain, khususnya di daerah yang membutuhkan pendekatan baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa asing.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "Boost Your Vocab! Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Interaktif dan AI" menunjukkan bahwa penerapan teknologi interaktif dan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan hampir di seluruh peserta pelatihan. Hal ini menandakan bahwa integrasi teknologi yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar secara nyata.

Pelatihan yang diterapkan menggabungkan berbagai elemen penting dalam teori pembelajaran modern, termasuk pembelajaran berbasis pengalaman, penguatan langsung, pembelajaran multimodal, dan pendekatan pembelajaran diferensial. Keberhasilan ini juga tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah dan antusiasme siswa, serta peran aktif guru yang terlibat dalam proses pendampingan.

Program pengabdian masyarakat "Boost Your Vocab!" menunjukkan bahwa penerapan aplikasi interaktif berbasis kecerdasan buatan (AI) secara efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, sebagaimana tercermin dari peningkatan hasil pre-test dan post-test. Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat literasi digital, mendukung implementasi *Kurikulum Merdeka*, serta memberikan peluang replikasi di sekolah lain,

dengan integrasi teknologi dan pengembangan kompetensi digital guru sebagai faktor kunci dalam transformasi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan temuan yang diperoleh, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan untuk berbagai pihak terkait. Pertama, kepada pihak SD Negeri Segoropuro sebagai objek PKM, disarankan untuk melanjutkan pemanfaatan aplikasi interaktif berbasis teknologi dan AI dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sekolah juga diharapkan dapat membentuk tim kecil yang fokus pada pengembangan literasi digital siswa agar keterampilan yang telah diperoleh dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan.

Kedua, kepada sekolah-sekolah dasar secara umum, dianjurkan agar mulai mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan inovasi dan diferensiasi pembelajaran. Kegiatan seperti pelatihan interaktif berbasis AI dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa asing yang selama ini menjadi tantangan di jenjang pendidikan dasar.

Ketiga, kepada para guru dan pendidik, sangat penting untuk terus mengembangkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran digital. Guru diharapkan tidak hanya menjadi fasilitator, tetapi juga inovator dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kolaborasi dengan pihak perguruan tinggi dan komunitas pendidikan dapat menjadi strategi jangka panjang untuk peningkatan kualitas mengajar.

Terakhir, kepada para pelaku pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang, disarankan untuk merancang program PKM yang responsif terhadap kebutuhan mitra dan berorientasi pada penguatan kapasitas digital baik bagi siswa maupun guru. Evaluasi program sebaiknya tidak hanya difokuskan pada hasil jangka pendek, tetapi juga memperhatikan dampak jangka panjang dan keberlanjutan dari intervensi yang dilakukan. Kegiatan berbasis teknologi seperti ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih luas di berbagai satuan pendidikan dasar, khususnya di wilayah dengan keterbatasan akses terhadap sumber belajar modern.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para siswa kelas 5 dan 6 yang telah mengikuti pelatihan dengan antusias dan aktif, serta kepada para guru dan kepala sekolah yang telah mendampingi proses kegiatan secara penuh.

Referensi

- Borkovska, I., Kolosova, H., Kozubska, I., & Antonenko, I. (2024). Integration of AI into the Distance Learning Environment: Enhancing Soft Skills. *Arab World English Journal*, 1(1), 56-72. <https://doi.org/10.24093/awej/chatgpt.3>
- Brown, H. D. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach in Language Pedagogy*.
- Dilzhan, B. (2024). *Teaching English and Artificial Intelligence: EFL Teachers' Perceptions and Use of ChatGPT*.
- Erito, S. N. P. (2020). Exploring ESP Students' Perception toward the Potential of Artificial Intelligence to Promote Students' Self-Efficacy in English Writing Skill. *Journal of English Language Learning (JELL)*, 7(1), 457-464.

- Li, Z., & Wang, Y. (2023). Adopting Online Flipped Teaching to Improve Learner Engagement in an English for Specific Purposes (ESP) Course in China: A Mixed-Methods Study. *Journal of China Computer-Assisted Language Learning*, 3(2), 335-361. <https://doi.org/10.1515/jccall-2023-0001>
- Moybeka, A. M. S., Syariatn, N., Tatipang, D. P., Mushthoza, D. A., Putu, N., Dewi, J. L., & Tineh, S. (2023). Artificial Intelligence and English Classroom: The Implications of AI Toward EFL Students' Motivation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 1-12.
- Silitonga, L. M., Wiyaka, W., & Prastikawati, E. F. (2024). Boosting Students' ESP Vocabulary by Utilizing AI Chatbot. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(2), 275-283. <https://doi.org/10.26877/eternal.v15i2.605>
- Teng, M. F. (2024). "ChatGPT is The Companion, not Enemies": EFL Learners' Perceptions and Experiences in Using ChatGPT for Feedback in Writing. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100270>
- Utami, S. P. T., Andayani, Winarni, R., & Sumarwati. (2023). Utilization of Artificial Intelligence Technology in An Academic Writing Class: How do Indonesian Students Perceive? *Contemporary Educational Technology*, 15(4). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13419>
- Wang, C., Li, Z., & Bonk, C. (2024). Understanding Self-Directed Learning in AI-Assisted Writing: A Mixed Methods Study of Postsecondary Learners. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100247>
- Widodo, H. P. (2015). *The Development of Vocational English Materials from a Social Semi-otic Perspective: Participatory Action Research*.