

# Pelatihan Pemanfaatan AI Dalam Meningkatkan Percakapan Bahasa Inggris di Desa Belitar Seberang

Dhanu Ario Putra<sup>1)</sup>; Ami Pradana<sup>2)</sup>; Aila Maisya<sup>3)</sup>; Pelistepani<sup>4)</sup>  
<sup>1,2,3,4)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1</sup> [dhanryu@unived.ac.id](mailto:dhanryu@unived.ac.id); <sup>2</sup> [ami.pradana@unived.ac.id](mailto:ami.pradana@unived.ac.id); <sup>3</sup> [aldimasmaulana@gmail.com](mailto:aldimasmaulana@gmail.com); <sup>4</sup> [agetpramana@gmail.com](mailto:agetpramana@gmail.com)

## ARTICLE HISTORY

Received [20 Desember 2024]  
Revised [21 Januari 2025]  
Accepted [31 Januari 2025]

## KEYWORDS

*The Use Of AI, English.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## ABSTRAK

Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk mengenalkan teknologi AI dalam membantu proses peningkatan kemampuan bercakap-cakap dengan menggunakan bahasa inggris. Desa Wisata Belitar Seberang merupakan salah satu objek wisata yang banyak dikunjungi baik warga lokal maupun mereka yang datang dari luar negeri. Keterbatasan mereka adalah hanya satu orang warga yang memiliki kemampuan bisa bercakap-cakap dengan bahasa inggris, sehingga ketika pemandu tersebut sedang berhalangan, para warga dan Pokdarwis yang bertugas merasa kesulitan dalam berkomunikasi kepada tamu dari negara lain. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan dan memberi panduan bagaimana memanfaatkan AI untuk meningkatkan kemampuan bercakap dengan AI dengan menggunakan bahasa inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah dan praktek. berdasarkan hasil pendampingan, warga desa Belitar Seberang merasa terbantu dikarenakan mereka dengan bantuan AI mereka bisa meningkatkan kemampuan bahasa inggris, AI juga membantu mereka untuk melayani tamu dari negara yang bukan menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa mereka. Dengan teknik ini mereka mampu bercakap-cakap seperti biasa dengan menggunakan bahasa inggris dan bahasa lainnya.

## ABSTRACT

*This activity is one of the community service activities that aims to introduce AI technology in helping the process of improving conversation skills using English. Belitar Seberang tourist village is one of the tourist attractions that is widely visited by both local residents and those who come from abroad. Their limitation is that only one resident has the ability to speak English, so when the guide is absent, the residents and Pokdarwis on duty find it difficult to communicate with guests from other countries. The purpose of this activity is to introduce and provide guidance on how to use AI to improve conversation skills with AI using English. The methods used in this activity are lectures and practice. Based on the results of the mentoring, the residents of Belitar Seberang village felt helped because with the help of AI they could improve their English skills, AI also helped them to serve guests from countries that do not use English as their language. With this technique, they are able to converse as usual using English and other languages.*

## PENDAHULUAN

Desa Belitar Seberang merupakan desa wisata yang terkenal di Provinsi Bengkulu pasca masuk kedalam nominasi 50 besar dalam ajang Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) tahun 2022. Dibutuhkan waktu sekitar 2.5 jam berkendara untuk menuju desa ini dari jalan lintas Curup-Bengkulu (Elfianty, 2022). Desa ini terdiri dari 3 (tiga) dusun (Sawentar, Simpang dan Penataran) dengan 1010 jiwa penduduk di wilayah seluas 625 Ha. Desa ini memiliki potensi alam yang indah dan masih asri yang dtunjang dengan fasilitas yang memadai. Secara geografis berikut adalah peta lokasi Desa Belitar Seberang.

Desa ini terkenal dengan pesona alamnya yang indah dan masih asri. Ada beberapa air terjun dan pemandian air panas alami dan sungai yang sejuk dan jernih yang menjadi daya tarik desa ini. Ada 3 atraksi wisata yang dapat ditemui di desa ini antara lain: atraksi wisata alam seperti: Air Terjun Tri Sakti, Air Terjun Pemandian Dewa, Trekking Kebun Kopi, Susur Sungai, River Tubing, Air Terjun Tedung Sakti, Air Terjun Cepit, Pemandian Air Panas, Air Terjun Lubuk Tigo, Air Terjun Air Panas Trisakti, dan Air Terjun Don. Untuk atraksi wisata budaya ditemui adanya Wisata Budaya Kuda Lumping dan Sedekah Bumi. Sementara atraksi wisata buatan terdiri dari: Canyoning dengan ketinggian 80 m, Forest Gump Glamour Camp, Rumah Nira, Rumah Inovasi Seni Kreatif dan Pembuatan Eco Enzyme. Selain itu njuga ditemui berbagai macam permainan edukasi yang menghibur wisatawan.

Berikut adalah beberapa tujuan yang dapat diidentifikasi:

- Mengenal AI dan jenis-jenisnya.
- Memasang dan berlatih dengan AI untuk latihan.
- Praktek memanfaatkan AI secara langsung.

Pendampingan pemanfaatan AI ini memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, termasuk:

- Memberi pemahaman tentang kehadiran AI terhadap kehidupan .
- Meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan AI dalam pembelajaran.

- c. Meningkatkan motivasi belajar dikarenakan bisa melakukan pembelajaran bahasa inggris sendiri ketika dirumah atau dimana saja.

Target capaian kegiatan pendampingan mencakup beberapa hal, antara lain:  
Pemahaman Naratif yang Lebih Mendalam:

- a. Meningkatkan kemampuan warga desa Belitar Seberang dalam memahami AI dalam belajar bahasa inggris.
- b. Mengembangkan keterampilan analisis dan kritis dalam memanfaatkan AI.
- c. Lebih aktif dalam meningkatkan kemampuan belajar.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung (tatap muka) dalam 1 ruangan. Selain dikemas dalam bentuk sosialisasi, kegiatan ini juga dilengkapi dengan kegiatan turun langsung ke lapangan untuk mensosialisasikan AI sekaligus memberikan motivasi kepada mereka untuk melanjutkan pembelajaran setelah kegiatan selesai. Adapun jenis AI yang diperkenalkan adalah Elsa, Learn, Talkpal AI dan Meta AI (Whatsapp) Kegiatan dilaksanakan secara semi formal agar warga dapat menyerap ilmunya dengan baik tanpa adanya unsur tekanan. Sumber dana dalam pelaksanaan berasal dari dana pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.



Gambar 1. Work Breakdown Structure Pengabdian Kepada Masyarakat

Berikut proses kegiatan sampai akhir kegiatan yaitu finalisasi kegiatan.

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Penentuan judul	Dhanu Ario Putra	Laptop
2	Survey Awal	Dhanu Ario Putra, Aila Masya	Laptop, Smartphone
3	Presentasi kegiatan	Dhanu Ario Putra	Infokus, Laptop
N	Pembuatan Laporan	Ami Pradana, Pelistepani	Smartphone

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Aktivitas

Hasil dari kegiatan di Desa Belitar Seberang dapat mencakup berbagai aspek positif. Berikut adalah beberapa hasil yang mungkin dicapai:

- a. Warga dan Pokdarwis mengetahui bahwa ada AI didalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mereka mampu mengenal jenis-jenis AI yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercakap-cakap dengan bahasa inggris.
- c. Meningkatkan motivasi untuk belajar lebih giat dirumah masing-masing dengan AI.
- d. Meningkatkan kepercayaan diri dalam menemani tamu dari negara lain meskipun tidak mampu berbahasa inggris.

### Penyelesaian Masalah

Evaluasi kegiatan pelatihan pengenalan AI untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dapat mencakup beberapa aspek evaluatif yang dapat menggambarkan keberhasilan dan area perbaikan dari kegiatan tersebut. Berikut adalah hasil evaluasi yang mungkin dicapai:

1. Partisipasi dan Keterlibatan warga:

Positif: Partisipasi Warga aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Area Perbaikan: Evaluasi menyeluruh terhadap tingkat keterlibatan dapat membantu mengidentifikasi Warga yang memerlukan dorongan tambahan.

2. Kualitas Produk Akhir:

Positif: Warga menghasilkan produk akhir yang berupa teks yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang mencerminkan pemahaman mendalam dan kreativitas mereka.

Area Perbaikan: Feedback konstruktif dapat membantu Warga meningkatkan kualitas dan detail produk akhir mereka.

3. Kemajuan Individu Warga:

Positif: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menerjemahkan Warga selama kegiatan.

Area Perbaikan: Identifikasi Warga yang memerlukan dukungan tambahan atau pembenahan dalam pemahaman menerjemahkan.

4. Refleksi dan Pembelajaran:

Positif: Warga terlibat dalam sesi refleksi, mengidentifikasi pencapaian dan area perbaikan, serta merumuskan rencana pembelajaran selanjutnya.

Area Perbaikan: Mendukung Warga dalam mengembangkan refleksi yang lebih mendalam dan konkrit.

Hasil evaluasi ini dapat membantu menyusun rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam implementasi program pendampingan pemanfaatan AI Dalam Meningkatkan Percakapan Bahasa Inggris di Desa Belitar Seberang Untuk Warga/i Desa Belitar Seberang. Evaluasi secara berkala dan berkelanjutan akan memastikan perbaikan terus-menerus dan peningkatan hasil pembelajaran Warga.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan dan situasi yang ada, masih banyak Warga yang berada di daerah belum memahami konsep menerjemahkan, bagi mereka menerjemahkan hanya sekedar mengalih bahasakan dan masih banyak yang belum mengetahui peluang yang bisa diambil dimasa depan terkait penerjemahan. Untuk itu perlu adanya pengenalan dunia penerjemahan lebih banyak ke Masyarakat.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan kepada Universitas Dehasen Bengkulu yang sudah bersedia dalam membiayai kegiatan ini, tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Halimah, L., dan Lis Marwati. 2022. Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ngalimun. 2018. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Niranjani, I Ketut Suliavitri dkk. 2022. "Analisis Kanal Dongeng Kita sebagai Materi Teks Cerita Fabel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP". Jurnal Sandibasa 1: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 326–338.
- Novita, Erina dan Nursaid. 2020. "Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Warga Kelas VII SMP Negeri 7 Padang". Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9(3), 55–68.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahaWarga. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6 (1), 60-71. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>. Diakses 05 Januari 2024.

Riyanto, Y. (2014). Paradigma baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi guru/pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Jakarta: Prenadamedia Group.

Santyasa, IW. (2017). Pembelajaran inovatif. Singaraja: Undiksha Press.

<https://maps.app.goo.gl/9VUwqq5BsYW3sHHK6>