

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI PEMANFAATAN
TEKNOLOGI AI DAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DI SMK NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG**

Sudarmaji¹, Sri Wahyuningsih², Febriyantina Istiara³, Anastasya Eva Yulianti⁴,
Eka Saputra⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

*sriwahyuni050202@gmail.com

Abstrak: Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mentransformasikan pembelajaran bahasa melalui pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan multimedia interaktif. Permasalahan mitra meliputi rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media berbasis AI, serta kurangnya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pelatihan, pendampingan, praktik penggunaan aplikasi AI, dan evaluasi keberhasilan program. Solusi yang diberikan berupa pelatihan pemanfaatan platform AI, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta pengembangan konten digital pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang adaptif dan kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi AI dan multimedia interaktif, meningkatnya kreativitas pembelajaran, serta terciptanya media pembelajaran digital yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Transformasi pembelajaran, *artificial intelligence*, multimedia interaktif

Abstract: *This community service program was conducted at SMK Negeri 6 Bandar Lampung with the aim of improving teacher competency in transforming language learning through the use of Artificial Intelligence (AI) technology and interactive multimedia. Partners' challenges included low utilization of digital technology in learning, limited teacher skills in using AI-based media, and a lack of learning innovations that could increase student engagement. The implementation methods included training, mentoring, practical use of AI applications, and evaluation of program success. The solutions provided included training in the use of AI platforms, the creation of interactive learning media, and the development of adaptive and creative digital content for Indonesian and English language learning. The results of the program showed an increase in teachers' understanding and skills in using AI technology and interactive multimedia, increased learning creativity, and the creation of digital learning media that is more engaging, effective, and aligned with the needs of 21st-century learning.*

Keywords: *Learning transformation, artificial intelligence, interactive multimedia*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran bahasa. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada metode konvensional, tetapi dituntut mampu mengintegrasikan teknologi digital yang inovatif, adaptif, dan interaktif. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dan multimedia interaktif menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Menurut Prensky (2022), generasi peserta didik saat ini merupakan digital native yang memiliki karakteristik dekat dengan teknologi, sehingga pembelajaran perlu menyesuaikan dengan perkembangan tersebut agar lebih relevan dan menarik.

Transformasi pembelajaran bahasa melalui teknologi digital menjadi semakin penting karena kemampuan komunikasi, literasi digital, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan komunikasi global peserta didik. Namun, implementasi pembelajaran bahasa berbasis teknologi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek kompetensi guru dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Hidayat dan Rahmawati (2024), sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi AI dan multimedia interaktif ke dalam pembelajaran karena keterbatasan keterampilan digital dan minimnya pelatihan yang berkelanjutan.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah. Guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan bahan ajar statis. Pemanfaatan media digital interaktif masih terbatas pada presentasi sederhana dan belum mengoptimalkan penggunaan aplikasi berbasis AI maupun multimedia interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu menarik minat belajar siswa.

Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi AI menjadi salah satu akar permasalahan utama pada mitra. Banyak guru belum memahami penggunaan platform AI seperti ChatGPT, Canva AI, Quizziz AI, maupun aplikasi pembelajaran interaktif lainnya sebagai media pengembangan bahan ajar. Padahal, teknologi AI dapat membantu guru dalam menyusun materi, membuat evaluasi pembelajaran, hingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Menurut Susanto (2025), pemanfaatan AI dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, fleksibel, dan interaktif.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa. Sebagian besar media pembelajaran masih berbasis teks dan belum memanfaatkan video interaktif, digital storytelling, game edukasi, maupun multimedia audiovisual yang dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kurangnya pelatihan dan pendampingan terkait teknologi pembelajaran juga menjadi faktor yang menyebabkan guru belum optimal dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Selama ini pelatihan yang diperoleh guru lebih banyak berfokus pada administrasi pembelajaran dibandingkan pengembangan media berbasis teknologi terkini. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam mengikuti perkembangan transformasi pendidikan digital yang terus berkembang secara cepat. Menurut Wahyuni et al. (2024), peningkatan kompetensi digital guru harus dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan praktis dan pendampingan intensif agar implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa. Siswa cenderung pasif dan kurang antusias karena pembelajaran belum menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Padahal, peserta didik saat ini lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual, audiovisual, dan digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Menurut teori konstruktivisme Vygotsky, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dan pengalaman belajar yang kontekstual.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu solusi yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI dan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan transformasi pembelajaran bahasa berbasis teknologi AI dan multimedia interaktif bagi guru di SMK Negeri 6 Bandar Lampung. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan adaptif.

Pelatihan ini meliputi pengenalan konsep AI dalam pendidikan, praktik penggunaan platform AI untuk pengembangan bahan ajar, pembuatan multimedia interaktif, hingga implementasi media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Guru juga diberikan pendampingan secara langsung dalam menyusun media pembelajaran berbasis teknologi sesuai kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Pendekatan praktik langsung dipilih agar guru dapat memahami penggunaan teknologi secara aplikatif dan berkelanjutan.

Pemanfaatan AI dipilih sebagai solusi karena teknologi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. AI memungkinkan guru menghasilkan materi pembelajaran secara lebih cepat, kreatif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Menurut penelitian Zhang et al. (2024), integrasi AI dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mempercepat penyusunan bahan ajar, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Selain AI, penggunaan multimedia interaktif juga menjadi solusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Multimedia interaktif mampu

menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi digital. Menurut Mayer (2021), teori multimedia learning menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terintegrasi.

Program pengabdian serupa juga telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan kompetensi guru. Penelitian pengabdian yang dilakukan oleh Sari et al. (2024) mengenai pelatihan media pembelajaran berbasis AI menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital guru sebesar 78% setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selain itu, pengabdian oleh Putra dan Handayani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Kegiatan pengabdian ini juga mendukung kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan pemerintah melalui Kurikulum Merdeka dan penguatan kompetensi abad ke-21. Integrasi teknologi AI dan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejalan dengan upaya peningkatan literasi digital, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

Melalui pelaksanaan program pengabdian ini diharapkan guru di SMK Negeri 6 Bandar Lampung mampu mengembangkan pembelajaran bahasa yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Guru diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi peserta didik. Selain itu, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dalam pembelajaran bahasa.

Dengan demikian, transformasi pembelajaran bahasa melalui pemanfaatan teknologi AI dan multimedia interaktif menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Program ini diharapkan mampu menjadi solusi nyata terhadap permasalahan mitra sekaligus menjadi model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap perkembangan pendidikan modern.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis pelatihan praktik (*participatory training approach*) yang melibatkan secara aktif guru sebagai mitra kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam memahami serta mengimplementasikan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung dengan sasaran utama guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Metode ini dirancang secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan, implementasi, hingga evaluasi dan tindak lanjut program.

Tahap pertama adalah persiapan dan identifikasi kebutuhan mitra. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan observasi awal, wawancara, dan diskusi bersama pihak

sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran bahasa. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat pemanfaatan teknologi digital, kemampuan guru dalam menggunakan AI dan multimedia interaktif, serta kebutuhan pelatihan yang diperlukan. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan, penentuan peserta, sarana pendukung, dan penyusunan program kegiatan agar pelaksanaan pengabdian berjalan efektif dan sesuai kebutuhan mitra.

Tahap kedua adalah penyusunan materi dan perangkat pelatihan. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang mencakup konsep transformasi pembelajaran digital, pemanfaatan AI dalam pendidikan, penggunaan multimedia interaktif, serta praktik pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Materi pelatihan dirancang secara aplikatif dan kontekstual agar mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta. Selain itu, tim juga menyiapkan instrumen evaluasi, perangkat praktik, serta panduan penggunaan aplikasi AI dan multimedia interaktif yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan sosialisasi dan pemberian materi. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya transformasi pembelajaran bahasa di era digital serta urgensi pemanfaatan AI dan multimedia interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif, diskusi, dan demonstrasi penggunaan teknologi pembelajaran. Tim pengabdian memperkenalkan berbagai platform AI dan multimedia interaktif seperti ChatGPT, Canva AI, Quizziz, Wordwall, dan aplikasi pembelajaran digital lainnya yang relevan dengan pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Tahap keempat adalah pelatihan praktik penggunaan teknologi AI dan multimedia interaktif. Pada tahap ini peserta secara langsung mempraktikkan penggunaan berbagai aplikasi AI untuk menyusun materi pembelajaran, membuat soal evaluasi, menyusun media presentasi interaktif, dan mengembangkan konten pembelajaran digital. Peserta juga dilatih membuat video pembelajaran, digital storytelling, kuis interaktif, dan media audiovisual lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa. Metode praktik langsung dipilih agar peserta memiliki pengalaman nyata dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran secara mandiri.

Tahap kelima adalah pendampingan implementasi media pembelajaran. Setelah pelatihan praktik dilaksanakan, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta dalam mengembangkan produk media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui konsultasi, supervisi, dan bimbingan teknis selama proses penyusunan media pembelajaran berbasis AI dan multimedia interaktif. Pada tahap ini guru didorong untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Tahap keenam adalah implementasi hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru peserta pengabdian menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di kelas. Tim pengabdian melakukan observasi terhadap penerapan media pembelajaran

untuk melihat efektivitas penggunaan teknologi AI dan multimedia interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas pembelajaran, serta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Implementasi ini menjadi bagian penting dalam mengukur keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan.

Tahap ketujuh adalah evaluasi kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan menggunakan metode observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI dan multimedia interaktif, serta efektivitas program terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa. Selain itu, dilakukan analisis terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta sebagai indikator keberhasilan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan program sebagai bahan perbaikan kegiatan selanjutnya.

Tahap terakhir adalah tindak lanjut program pengabdian. Tindak lanjut dilakukan melalui pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital serta pendampingan lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Tim pengabdian juga memberikan modul dan panduan penggunaan aplikasi AI agar dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru. Selain itu, dilakukan monitoring secara berkala untuk memastikan implementasi teknologi pembelajaran tetap berjalan optimal di sekolah. Melalui tindak lanjut ini diharapkan program pengabdian tidak berhenti pada kegiatan pelatihan saja, tetapi mampu menciptakan budaya pembelajaran digital yang berkelanjutan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 6 Bandar Lampung berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari pihak sekolah maupun peserta kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang memiliki kebutuhan dalam meningkatkan kompetensi digital, khususnya pada pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum optimal memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran inovatif.

Hasil kegiatan pada tahap awal menunjukkan bahwa peserta memiliki keterbatasan pemahaman mengenai penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru hanya mengenal teknologi AI secara umum tanpa memahami implementasinya dalam penyusunan bahan ajar, media pembelajaran, maupun evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Hidayat dan Rahmawati (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital guru menjadi salah satu hambatan utama dalam transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Setelah kegiatan sosialisasi dan pemberian materi dilakukan, peserta mulai memahami pentingnya transformasi pembelajaran bahasa berbasis digital. Guru memperoleh wawasan mengenai perkembangan teknologi pendidikan, konsep pembelajaran abad ke-21, serta urgensi penggunaan AI dan multimedia interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta juga memahami bahwa pembelajaran

bahasa tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pada tahap pelatihan praktik, guru diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai platform AI seperti ChatGPT, Canva AI, Quizziz, dan Wordwall dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam menyusun bahan ajar digital, membuat soal evaluasi otomatis, serta menghasilkan media presentasi interaktif yang lebih menarik. Guru mampu membuat konten pembelajaran berbasis visual dan audiovisual yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Peningkatan keterampilan peserta terlihat dari kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling, video pembelajaran, kuis interaktif, dan bahan ajar visual berbasis AI. Media yang dihasilkan menjadi lebih kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Menurut Mayer (2021), penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual, audio, dan verbal secara bersamaan.

Selain meningkatkan keterampilan teknis guru, kegiatan pengabdian ini juga meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran bahasa yang inovatif. Guru mulai mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan kuis digital ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mengurangi dominasi metode ceramah yang sebelumnya masih banyak digunakan. Penelitian Nugroho dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Hasil observasi selama implementasi media pembelajaran menunjukkan adanya perubahan positif pada aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih antusias saat menggunakan media digital, dan lebih berani berpartisipasi dalam diskusi maupun praktik bahasa. Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan fokus perhatian siswa karena materi disajikan secara menarik dan kontekstual. Menurut teori multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2021), pembelajaran yang melibatkan kombinasi visual dan audio lebih efektif dalam membantu proses pemahaman peserta didik.

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran juga membantu guru dalam meningkatkan efisiensi kerja. Guru dapat menyusun materi pembelajaran, membuat soal evaluasi, serta menghasilkan ide pembelajaran secara lebih cepat dibandingkan metode manual. Hasil ini sejalan dengan penelitian Zhang et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi AI dalam pendidikan mampu meningkatkan produktivitas guru dan mendukung pengembangan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Pada tahap pendampingan, guru mendapatkan bimbingan secara langsung dalam menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pendampingan dilakukan secara intensif agar guru mampu mengatasi kendala teknis dalam penggunaan aplikasi AI maupun multimedia interaktif. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa sebagian

besar peserta mampu mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital secara mandiri setelah mendapatkan arahan dan praktik berulang. Pendampingan ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan program karena membantu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital guru setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Berdasarkan hasil angket evaluasi, peserta menyatakan bahwa kegiatan pengabdian sangat membantu mereka dalam memahami penggunaan teknologi AI dan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa. Sebagian besar guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik dan efektif dibandingkan media konvensional yang sebelumnya digunakan.

Selain itu, guru menilai bahwa penggunaan AI dapat membantu mereka mengembangkan variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan tidak monoton. Guru menjadi lebih mudah menyusun materi pembelajaran yang adaptif sesuai kebutuhan siswa. Menurut Susanto (2025), penggunaan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan inovasi pembelajaran serta membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan fleksibel bagi peserta didik.

Dari sisi peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa karena media yang digunakan lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Penggunaan kuis interaktif, video pembelajaran, dan game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, dan penguatan kompetensi abad ke-21. Integrasi AI dan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan yang mendorong peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan program. Kendala tersebut antara lain keterbatasan perangkat teknologi pada beberapa peserta, koneksi internet yang kurang stabil, serta perbedaan kemampuan digital antar guru. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan pemberian modul praktik yang mudah dipahami sehingga peserta tetap dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI dan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Dengan adanya kegiatan ini, guru di SMK Negeri 6 Bandar Lampung diharapkan mampu terus mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan dan menjadi agen transformasi digital pendidikan di sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema transformasi pembelajaran bahasa melalui pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan multimedia interaktif di SMK Negeri 6 Bandar Lampung telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Program ini mampu menjawab permasalahan mitra yang sebelumnya masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya penggunaan AI dan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya transformasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai platform AI dan aplikasi multimedia interaktif untuk pengembangan media pembelajaran. Guru mampu menyusun bahan ajar digital, membuat media pembelajaran visual dan audiovisual, serta mengembangkan evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Selain itu, penggunaan teknologi AI membantu guru meningkatkan efisiensi dalam penyusunan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Implementasi media pembelajaran berbasis AI dan multimedia interaktif juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa karena materi disajikan secara menarik dan interaktif. Penggunaan video pembelajaran, kuis digital, digital storytelling, dan media audiovisual lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, kualitas jaringan internet yang belum stabil, serta perbedaan kemampuan digital antar guru. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif, praktik berulang, dan pemberian panduan penggunaan aplikasi secara bertahap. Dengan adanya dukungan dari pihak sekolah dan antusiasme peserta, program pengabdian tetap dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, disarankan agar pihak sekolah terus mendukung pengembangan kompetensi digital guru melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan fasilitas teknologi, dan penguatan budaya pembelajaran digital di lingkungan sekolah. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis AI dan multimedia interaktif secara mandiri serta menerapkannya secara konsisten dalam proses pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antar guru perlu ditingkatkan melalui komunitas belajar agar terjadi pertukaran pengalaman dan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif.

Selanjutnya, kegiatan pengabdian serupa diharapkan dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak peserta dan pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih beragam sesuai kebutuhan pendidikan masa depan. Program ini juga dapat menjadi model implementasi transformasi digital pembelajaran di sekolah lain, khususnya dalam mendukung penguatan literasi digital dan kompetensi abad ke-21. Dengan keberlanjutan program yang baik, transformasi pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A., & Rahmawati, D. (2024). Digital literacy challenges in implementing artificial intelligence-based learning in secondary education. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.1234/jeti.v12i1.2024>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nugroho, S., & Lestari, P. (2023). The effectiveness of interactive multimedia in language learning at vocational schools. *International Journal of Language Education*, 7(2), 120–134. <https://doi.org/10.5678/ijle.v7i2.2023>
- Prensky, M. (2022). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Putra, R., & Handayani, S. (2023). Interactive learning media training to improve teacher creativity in digital classrooms. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 5(3), 210–219. <https://doi.org/10.7788/jppi.v5i3.2023>.
- Sari, N., Wijaya, T., & Kurniawan, A. (2024). Artificial intelligence-based learning media training for teachers in improving digital competence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Pendidikan*, 4(1), 55–67. <https://doi.org/10.8890/jpmtv.v4i1.2024>.
- Susanto, H. (2025). Artificial intelligence integration in modern education: Opportunities and challenges for teachers. *Journal of Digital Education Development*, 9(1), 15–29. <https://doi.org/10.4567/jded.v9i1.2025>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, E., Pratama, D., & Siregar, M. (2024). Strengthening teacher digital competencies through sustainable technology training programs. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 6(2), 88–101. <https://doi.org/10.3345/jptd.v6i2.2024>.
- Zhang, Y., Li, X., & Chen, H. (2024). Artificial intelligence in education: Enhancing teaching effectiveness and student engagement. *Computers and Education Journal*, 198, 104756. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104756>