

DAMPAK PENGAJARAN BERBASIS AI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Tiara Noviarini¹, Edison Hamid²

¹Universitas Muhammadiyah Lampung, ²Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Mitra Karya
Email: tiaranoviarini140315@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam pengajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Pringsewu. Fenomena di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan digital, di mana fasilitas seperti Smart TV, laptop, dan WiFi telah tersedia, namun proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan manual menggunakan buku teks. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (One-Group Pretest-Posttest) pada sampel sebanyak 33 siswa. Intervensi dilakukan oleh guru yang memanfaatkan ChatGPT untuk penyusunan materi kontekstual dan Canva untuk visualisasi media interaktif. Data diolah menggunakan SPSS versi 26 melalui uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 58,03 menjadi 88,48 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan tools AI efektif dalam meningkatkan ketuntasan klasikal hingga 100% dan mengoptimalkan fungsi infrastruktur digital sekolah melalui penyajian materi yang kreatif dan adaptif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: AI Generatif, ChatGPT, Canva, Hasil Belajar, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

Abstract

The Impact of AI-Based Teaching on English Learning Outcomes at SDN 1 Pringsewu

This study aims to analyze the impact of integrating Artificial Intelligence (AI) into English language teaching on the learning outcomes of 2nd-grade students at SDN 1 Pringsewu. Field phenomena indicate a digital gap where facilities such as Smart TVs, laptops, and WiFi are available, yet the learning process remains conventional and manual using textbooks. This quantitative research employed a Pre-Experimental design (One-Group Pretest-Posttest) with a sample of 33 students. The intervention involved teachers utilizing ChatGPT for contextual material preparation and Canva for interactive media visualization. Data were processed using SPSS version 26 through the Paired Sample T-Test. The results showed a significant increase in the mean score from 58.03 to 88.48, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The conclusion of this study proves that the use of AI tools is effective in increasing classical mastery to 100% and optimizing the function of the school's digital infrastructure through the presentation of creative and adaptive materials for elementary school students.

Keywords: Generative AI, ChatGPT, Canva, Learning Outcomes, English Language, Elementary School.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini tengah mengalami transformasi besar melalui integrasi teknologi kecerdasan buatan yang merambah ke berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Artificial Intelligence (AI) dipandang sebagai paradigma baru yang mampu meretas cara pandang tradisional dalam proses transfer pengetahuan di ruang kelas. Penggunaan AI dalam konteks pendidikan dasar bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Aini et al.,

2024). Sebagai asisten virtual bagi pendidik, AI menawarkan potensi besar untuk mendobrak batasan-batasan pedagogis yang selama ini menghambat efektivitas pembelajaran di sekolah. Transformasi ini menjadi sangat krusial mengingat karakteristik siswa masa kini yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital sejak usia dini.

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, tren pemanfaatan teknologi telah menjadi faktor kunci keberhasilan pengajaran kosakata atau vocabulary bagi anak usia sekolah dasar. Pendekatan konstruktivis yang didukung oleh alat

digital memungkinkan hasil belajar siswa meningkat secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Santosa et al., 2021). Keberadaan AI memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi yang beragam dan dinamis, yang sangat penting bagi pembelajaran bahasa yang membutuhkan pengulangan dan stimulasi berkelanjutan. Kemampuan AI dalam mempersonalisasi materi ajar menjadi fondasi utama dalam meningkatkan antusiasme serta akseptansi pembelajaran bahasa bagi siswa di tingkat dasar (Kurniawati et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak lagi bersifat opsional, melainkan elemen esensial dalam kurikulum bahasa Inggris modern.

Implementasi AI sebenarnya dapat diterapkan secara luas mulai dari tingkat sekolah dasar, terutama dalam upaya menilai dan mengevaluasi hasil belajar siswa secara lebih komprehensif (Wibowo & Ariany, 2024). Penggunaan model bahasa generatif seperti ChatGPT memberikan dampak positif yang signifikan dalam mempermudah guru merancang konten teks yang relevan dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Selain membantu dalam penyusunan narasi, AI generatif juga memungkinkan terciptanya sistem penilaian yang lebih transparan dan cepat bagi pengajaran bahasa Inggris (Elza et al., 2024). Dengan dukungan infrastruktur yang tepat, pemanfaatan alat-alat AI ini seharusnya mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih bermutu dan terukur. Integrasi teknologi AI dalam penyusunan materi ajar menjadi langkah strategis dalam meningkatkan profesionalisme dan kompetensi pendidik di era transformasi digital.

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang kontras antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan praktik pembelajaran sehari-hari. Di SDN 1 Pringsewu, infrastruktur digital seperti Smart TV, laptop, dan koneksi WiFi telah tersedia di setiap ruang kelas sebagai

bentuk dukungan terhadap modernisasi pendidikan. Meskipun fasilitas ini sudah memadai, fenomena yang ditemukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas 2 masih didominasi oleh metode manual dan konvensional. Guru masih sangat bergantung pada buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga perangkat canggih yang tersedia hanya berfungsi sebagai alat bantu minimalis tanpa memberikan dampak nyata pada kualitas pembelajaran. Ketidaksiapan dalam mengoperasikan alat digital untuk memproduksi konten kreatif menjadi hambatan utama dalam mengoptimalkan potensi Smart TV yang ada.

Masalah utama muncul ketika metode ceramah yang monoton berbenturan dengan karakteristik siswa kelas 2 yang memiliki rentang konsentrasi yang sangat pendek. Siswa usia 7-8 tahun cenderung lebih cepat merasa bosan dan kehilangan minat jika materi yang disajikan tidak mengandung unsur visual yang menarik atau interaktivitas yang tinggi. Ketidakmampuan guru dalam menjembatani kebutuhan kognitif siswa dengan fasilitas Smart TV menyebabkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris menurun secara signifikan. Dampak dari ketimpangan akses pembelajaran dan kesenjangan kualitas pengajaran ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak mencapai target yang diharapkan (Ratni, 2024). Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi inovatif yang dapat mengubah cara guru menyusun dan menyajikan bahan ajar agar lebih selaras dengan perkembangan psikologis siswa sekolah dasar.

Kesenjangan atau gap penelitian ini terletak pada fakta bahwa ketersediaan perangkat keras digital yang mewah tidak secara otomatis menjamin terjadinya pembelajaran yang efektif tanpa adanya penguasaan perangkat lunak yang kreatif. Integrasi antara ChatGPT sebagai pengolah teks dan Canva sebagai media visualisasi merupakan langkah kunci untuk

mengaktifkan fungsi Smart TV dari sekadar layar menjadi media pembelajaran interaktif (Alatas, 2024). Kolaborasi kedua aplikasi berbasis AI ini terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pendidik dan proses belajar peserta didik di sekolah dasar (Dwiyono et al., 2024). Pemanfaatan AI generatif untuk pembuatan presentasi dan video animasi dapat mengubah materi yang abstrak menjadi konkret, sehingga lebih mudah diserap oleh siswa usia dini (Maharani et al., 2024). Sinergi inilah yang menjadi solusi atas masalah rendahnya keterlibatan siswa di SDN 1 Pringsewu.

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada model pendampingan berkelanjutan bagi 36 guru untuk mengintegrasikan AI generatif secara spesifik pada kurikulum bahasa Inggris kelas 2 SD dengan memaksimalkan penggunaan Smart TV. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan aplikasi tunggal, penelitian ini menawarkan alur kerja sistematis mulai dari perancangan instruksi di ChatGPT hingga visualisasi di Canva (Nursyahida, 2024). Penggunaan teknologi AI dalam pengembangan media pembelajaran ini dirancang untuk menjawab tantangan pengajaran bahasa Inggris di tingkat dasar yang seringkali kekurangan sumber daya materi kreatif (Permana & Putri, 2020). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan nilai siswa, tetapi juga mendemonstrasikan bagaimana AI generatif dapat merevitalisasi fungsi infrastruktur sekolah yang sebelumnya tidak terutilisasi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara kuantitatif dampak pengajaran berbasis AI terhadap hasil belajar 24 siswa kelas 2 di SDN 1 Pringsewu. Fokus utama akan diarahkan pada bagaimana penggunaan ChatGPT dan Canva dapat meningkatkan pemahaman kosakata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris (Asriyanti et al., 2024). Diharapkan, melalui pengajaran yang lebih interaktif

berbasis AI, efektivitas pemanfaatan Smart TV dapat meningkat seiring dengan kenaikan capaian akademik siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi sekolah-sekolah dasar lain yang memiliki fasilitas digital serupa namun masih terjebak dalam pola pengajaran konvensional. Melalui pendekatan ini, paradigma pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar diharapkan dapat bergeser ke arah yang lebih inovatif, kreatif, dan berorientasi pada hasil (Dharma, 2024).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental tipe One-Group Pretest-Posttest Design untuk mengukur dampak intervensi secara akurat pada satu kelompok sasaran. Subjek penelitian melibatkan 33 siswa kelas 2 di SDN 1 Pringsewu, yang dipilih karena berada pada fase perkembangan kognitif awal yang sangat membutuhkan stimulasi visual intensif. Pemilihan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk melihat perbandingan performa akademik siswa sebelum dan sesudah guru mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pengajaran. Penggunaan kelompok tunggal memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel lingkungan sekolah yang sama, mengingat 36 guru di sekolah tersebut telah difasilitasi perangkat digital namun belum memanfaatkannya secara optimal. Alasan utama penerapan metode ini adalah untuk memberikan bukti empiris mengenai sejauh mana efektivitas transformasi materi dari buku cetak manual menuju konten digital interaktif dalam meningkatkan retensi memori siswa kelas 2 terhadap kosakata Bahasa Inggris.

Alur intervensi dilakukan melalui sinergi dua platform utama, yaitu ChatGPT dan Canva, yang dirancang untuk mengoptimalkan fasilitas Smart TV dan WiFi sekolah. Pertama, guru memanfaatkan ChatGPT sebagai asisten pedagogis untuk merancang materi

kontekstual seperti lagu pendek, naskah cerita fabel sederhana, dan instruksi permainan (games) yang telah disesuaikan dengan tingkat kesulitan Bahasa Inggris untuk anak usia 7-8 tahun. Penggunaan ChatGPT krusial karena mampu menghasilkan konten yang personal dan kreatif dalam waktu singkat, mengatasi hambatan guru dalam keterbatasan ide materi. Selanjutnya, konten teks tersebut diolah menggunakan Canva untuk ditransformasikan menjadi media visual berupa kartu kata bergambar (flashcards), presentasi animasi, dan video singkat dengan skema warna yang menarik minat anak. Pemilihan Canva didasarkan pada kemampuannya mengintegrasikan audio-visual yang dapat langsung ditampilkan secara jernih melalui Smart TV, sehingga mampu mengatasi masalah rentang konsentrasi siswa yang pendek melalui stimulasi indera yang beragam. Data penelitian kemudian dikumpulkan melalui instrumen tes pilihan ganda bergambar (picture-based multiple choice) yang dilakukan pada tahap pre-test dan post-test, di mana penggunaan gambar dalam soal bertujuan untuk menyesuaikan dengan kemampuan literasi siswa kelas 2 yang masih dalam tahap transisi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Penelitian ini data diolah menggunakan perangkat lunak SPSS untuk melihat signifikansi perbedaan antara sebelum dan sesudah intervensi AI pada 33 siswa kelas 2.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test (Konvensional)	Post-test (Berbasis AI)	Delta
Mean (Rata-rata)	58.03.00	88.48.00	30.45.00
Median	58.00.00	90.00.00	32.00.00
Std. Deviation	08.42	06.15	-2.27
Minimum	40	75	35
Maximum	75	100	25

Tabel 1 menyajikan perbandingan performa akademik yang sangat kontras. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 30.45 poin menunjukkan bahwa intervensi teknologi memberikan akselerasi pemahaman yang signifikan. Penurunan nilai Standard Deviation dari 8.42 menjadi 6.15 mengindikasikan bahwa kesenjangan kemampuan antar siswa semakin mengecil; artinya, pengajaran berbasis AI mampu membantu siswa yang sebelumnya "tertinggal" untuk mencapai standar kompetensi yang sama dengan siswa lainnya.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebaran Data (Shapiro-Wilk)

Kelompok Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pre-test	0,654167	33	0.072	Berdistribusi Normal
Post-test	0,646528	33	0.058	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi untuk kedua kelompok data berada di atas 0.05. Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik *Paired Sample T-Test* dianggap valid dan memiliki kekuatan generalisasi yang baik.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Variabel	t-value	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest - Posttest	-21.431	32	0.000	Signifikan

Hasil uji-t pada Tabel 3 menunjukkan nilai hitung sebesar -21.431 dengan nilai (*Sig.*) sebesar 0.000. Karena, maka terdapat pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dari penggunaan pengajaran berbasis AI terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.

Optimalisasi Fasilitas melalui Media Kreatif

Keberhasilan peningkatan nilai ini didukung oleh perubahan radikal dalam perilaku pedagogis 36 guru di SDN 1 Pringsewu. Berikut adalah matriks perubahan penggunaan infrastruktur sekolah:

Tabel 4. Transformasi Pemanfaatan Ekosistem Digital Sekolah

Komponen Fasilitas	Pola Lama (Manual)	Pola Baru (AI-Integrated)	Peningkatan Frekuensi
Smart TV	Alat menonton video pasif.	Medium interaktif Canva Magic Studio.	300%
Akses WiFi	Terbatas untuk staf TU/Admin.	Infrastruktur kuis real-time & Cloud AI.	200%
Laptop/Tab	Alat pengetikan administrasi.	Workstation desain & Prompt Engineering.	150%
Smart Android	Alat komunikasi pribadi guru.	Alat kontrol kuis interaktif di kelas.	400%

Tabel 5. Distribusi Tingkat Ketuntasan Siswa

Kategori Nilai	Rentang Nilai	Pre-test (f)	Post-test (f)
Sangat Baik	86 - 100	0	22
Baik	71 - 85	11	11
Cukup (KKM)	70	0	0
Kurang	< 70	22	0
Total		33	33

Pembahasan

Data statistik dan observasi lapangan membuktikan bahwa fenomena "teknologi yang terbengkalai" di SDN 1 Pringsewu berhasil diatasi melalui pemberdayaan guru dalam menggunakan teknologi AI. Keberhasilan transformasi ini didorong oleh kemampuan AI Generatif dalam menjembatani kebutuhan psikologis siswa kelas 2 yang berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini, siswa memerlukan rangsangan visual yang kuat untuk memahami konsep abstrak, termasuk bahasa asing. Guru tidak lagi memberikan ceramah satu arah yang monoton, melainkan menyajikan materi yang sangat personal. Penggunaan ChatGPT untuk menghasilkan narasi cerita fabel yang mencantumkan nama-nama siswa di kelas menciptakan kedekatan emosional antara siswa dan materi ajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Aini et al. (2024) dalam

penelitiannya mengenai "Meretas Paradigma Baru", yang menyatakan bahwa metode pengajaran yang interaktif dan berbasis AI mampu mengubah cara pandang tradisional di sekolah dasar menjadi lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Integrasi teknologi ini terbukti menciptakan keterlibatan (engagement) yang sangat tinggi di ruang kelas. Saat guru memanfaatkan Smart TV untuk menampilkan kuis interaktif berbasis gambar yang diproduksi secara instan melalui Canva, siswa kelas 2 menunjukkan antusiasme yang jauh lebih besar dibandingkan saat hanya berinteraksi dengan buku paket fisik. Efisiensi yang ditawarkan AI menjadi kunci utama; guru mampu memproduksi hingga 10 variasi latihan kosa kata dalam hitungan menit, yang jika dilakukan secara manual akan memakan waktu berjam-jam. Penelitian terdahulu oleh Santosa et al. (2021) memperkuat temuan ini, di mana praktik konstruktivis dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar akan jauh lebih berhasil jika didukung oleh dampak penggunaan teknologi yang beragam. Dengan AI, variasi media bukan lagi menjadi kendala teknis bagi guru, melainkan menjadi kekuatan utama dalam mempertahankan atensi siswa.

Secara teoritis, pengajaran berbasis AI ini secara langsung menjawab tantangan rentang konsentrasi pendek (short attention span) pada anak usia 7-8 tahun. Melalui pergantian slide yang dinamis, integrasi audio yang jernih melalui Smart TV, dan materi yang terus diperbarui secara instan, motivasi intrinsik siswa meningkat drastis. Kenaikan ketuntasan klasikal dari 33,3% menjadi 100% (sebagaimana terlihat pada Tabel 5) menegaskan bahwa kendala utama pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Pringsewu selama ini bukan terletak pada kemampuan kognitif siswa, melainkan pada

kurang interaktifnya media yang digunakan. Hal ini didukung oleh Wibowo & Ariany (2024) yang menjelaskan bahwa implementasi AI, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, memiliki dampak yang signifikan tidak hanya dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam efektivitas penilaian dan evaluasi hasil belajar siswa secara real-time.

Selain itu, keberhasilan ini memberikan bukti empiris bahwa transformasi digital di sekolah memerlukan sinergi antara infrastruktur dan kompetensi SDM. Pemanfaatan teknologi tidak akan memberikan hasil yang optimal jika guru tidak diberikan kebebasan dan kemampuan untuk berinovasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Ratni (2024), kesenjangan kualitas pengajaran seringkali disebabkan oleh ketimpangan akses terhadap inovasi pembelajaran. Di SDN 1 Pringsewu, kesenjangan tersebut berhasil ditutup dengan penggunaan asisten cerdas seperti ChatGPT dan Canva yang memudahkan guru dalam mewujudkan konsep Freedom to Learn di era AI. Implementasi ini pada akhirnya berhasil mengubah SDN 1 Pringsewu dari sekadar sekolah dengan perangkat teknologi menjadi sebuah Smart School yang sesungguhnya, di mana teknologi benar-benar berfungsi meningkatkan capaian akademik siswa melalui media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengajaran berbasis AI memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 2 di SDN 1 Pringsewu. Secara kuantitatif, hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata siswa yang sangat drastis, dari 58.03 pada saat pre-test menjadi 88.48 pada post-test. Uji Paired

Sample T-Test memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi 0.000 (< 0.05), yang berarti penggunaan AI generatif (ChatGPT dan Canva) secara nyata meningkatkan pemahaman kognitif siswa dibandingkan metode konvensional.

Secara kualitatif, penelitian ini berhasil memecahkan fenomena "teknologi terbengkalai" di sekolah. Integrasi ChatGPT sebagai penyusun materi dan Canva sebagai pengolah visual terbukti mampu mengaktifkan fasilitas Smart TV dan WiFi sekolah menjadi media pembelajaran yang interaktif. Inovasi ini sangat efektif untuk mengatasi rentang konsentrasi pendek pada siswa kelas 2, di mana materi yang personal dan visualisasi yang dinamis mampu meningkatkan motivasi serta ketuntasan klasikal hingga mencapai 100%. SDN 1 Pringsewu kini telah bertransformasi menjadi ekosistem Smart School yang sesungguhnya melalui pemberdayaan 36 guru dalam menguasai teknologi AI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. P., Yuliati, Y., & Febriyanto, B. (2024). Meretas paradigma baru: Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional UNMA*, 1–10. <https://prosiding.unma.ac.id>
- Alatas, M. A. (2024). Penggunaan AI dalam pembelajaran Bahasa Madura pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Pamekasan. *Ganesha: Journal of Applied Linguistics*, 4(1), 15–25.
- Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., & Nugroho, D. A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di sekolah. *Google Books: PT. Media Pustaka*.
- Asriyanti, S., Haris, A., & Yahya, F. (2024). Literature review: Pengaruh Artificial Intelligent dalam peningkatan pemahaman Bahasa Inggris. *Jurnal Kependidikan*, 8(2),

- 112–120. <https://ejournal.lppmunsa.ac.id>
- Dharma, E. (2024). Efektivitas dan dampak pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 45–52. <https://ejournal.ummuba.ac.id>
- Dwiyono, Y., & Wahyudi, N. (2024). Pemanfaatan Chat GPT, Canva, dan media pembelajaran interaktif untuk peningkatan kompetensi pendidik. *Communio: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 88–95. <https://jurnal.litnuspublisher.com>
- Elza, M., Yulita, R., Hudia, H., Maiyona, P., Lutviah, S., & Diva, A. (2024). The use of Artificial Intelligence in the preparation of English teaching materials in vocational schools. *Repository PPNP*. <https://repository.pnp.ac.id>
- Kurniawati, R., Suyatno, B. Y., & Sudikan, S. Y. (2024). Apakah reality dan Artificial Intelligence berpengaruh pada antusiasme dan akseptansi pembelajaran bahasa siswa sekolah dasar? *Jurnal Pendidikan Unair*, 12–24. <https://e-journal.unair.ac.id>
- Maharani, D., & Anggraeni, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembuatan presentasi bagi guru-guru Brainfor Islamic School Kisaran. *Journal of Indonesian Community Service*, 56–63.
- Nazar, M., & Puspita, R. K. (2024). Media pembelajaran berbasis ICT. *Google Books: Penerbit Buku*.
- Nursyahida, N. (2024). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva berbantuan ChatGPT pada materi pemanasan global kelas X (Skripsi, Universitas Sulawesi Barat). <https://repository.unsulbar.ac.id>
- Permana, P. T. H., & Putri, N. L. P. N. S. (2020). Artificial Intelligence dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 145–152.
- Ratni, N. P. (2024). Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Freedom to Learn di era Artificial Intelligence. Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. <https://ejournal.ummuba.ac.id>
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris pada sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(1), 34–42. <https://jurnal.umj.ac.id>
- Sujana, I. M., Saputra, A., & Melani, B. Z. (2023). Pengembangan modul ajar inovatif Bahasa Inggris SMP dengan menggunakan Artificial Intelligence (AI) dan Game-Based Instructions (GBI). *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(3), 567–575. <https://jppipa.unram.ac.id>
- Wibowo, M. U., & Ariany, R. L. (2024). Dampak kecerdasan buatan dalam penilaian dan evaluasi hasil pembelajaran siswa. *Gunung Djati Conference Series*, 12, 45–58. <https://conferences.uinsgd.ac.id>
- Wulandari, T., Wijaya, A., Rosmalina, I., & Hayati, R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan OpenAI: ChatGPT dalam pengajaran Bahasa Inggris bagi guru Sekolah Menengah Pertama. *TAAWUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–22.