



IMPLIKASI PENGGUNAAN AI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ali Suhada^{1*} dan Ichsan Fauzirachman²

^{1,2} UNIVERSITAS SILIWANGI

Alisuhada2006@gmail.com¹, ichsanfauzirachman@unsil.ac.id²

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh AI dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode yang digunakan adalah kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif, menganalisis literatur terkait pemanfaatan AI dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi AI meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif dan gamifikasi. AI juga memungkinkan personalisasi pembelajaran dan pelestarian bahasa serta budaya. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan dana, penerapan metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan AI dan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merumuskan strategi yang tepat untuk memanfaatkan teknologi AI dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Kata Kunci : *Artificial Intelligence (AI), Gamifikasi, Sekolah Menengah Pertama*

Abstract

The development of information and communication technology, particularly Artificial Intelligence (AI), has brought significant changes to the education sector. This study aims to explore the impact of AI on the development of Indonesian speaking skills at the Junior High School (SMP) level. The methodology employed is a literature review with a qualitative approach, analyzing relevant literature on the utilization of AI in education. The results indicate that the integration of AI enhances student motivation and engagement through interactive features and gamification. AI also allows for personalized learning and the preservation of language and culture. Despite challenges such as limited infrastructure and funding, the implementation of the Role Playing method has proven effective in improving students' speaking skills. This research recommends the use of AI and interactive learning methods to enhance the quality of education in SMP. Thus, this study provides important insights for educators and policymakers in formulating appropriate strategies to leverage AI technology in the learning process, creating a more engaging and effective learning environment for students.

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), gamification, Junior High School*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran. AI menawarkan berbagai potensi

untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, termasuk dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa. Di tingkat SMP, kemampuan berbicara siswa masih perlu dikembangkan secara optimal. Namun, pembelajaran

konvensional seringkali menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, kurangnya media interaktif, dan minimnya umpan balik yang konstruktif. Dalam konteks ini, AI dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung pembelajaran berbicara secara lebih efektif dan menarik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempercepat penguasaan materi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif [1]. Beragam fitur AI seperti umpan balik instan, latihan berbasis interaktivitas, dan unsur gamifikasi menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Meski demikian, sekalipun pemanfaatan AI terus berkembang, pemahaman yang komprehensif mengenai dampaknya terhadap pembelajaran bahasa di tingkat SMP masih relatif terbatas. Karena itu, studi ini bertujuan untuk menelaah bagaimana AI memengaruhi kemampuan berbicara siswa SMP, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul dalam penerapannya.

II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (library research), yaitu pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara, dan integrasi teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan.

Sumber-sumber yang digunakan dalam kajian ini mencakup artikel jurnal ilmiah, buku teks pendidikan, prosiding seminar, serta sumber daring terpercaya yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir. Literatur-literatur tersebut digunakan untuk memahami konsep dasar mengenai keterampilan berbicara, pendekatan pedagogis dalam pengajarannya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta peran dan implikasi penggunaan AI dalam proses pembelajaran.

Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi gagasan utama dari masing-masing sumber, kemudian mensintesiskannya untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan, yaitu: bagaimana implikasi penggunaan AI dalam mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di SMP. Penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif, dengan fokus pada interpretasi data sekunder dan pengembangan argumentasi berdasarkan teori serta temuan sebelumnya.

Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam dan terstruktur mengenai potensi, manfaat, serta

tantangan penggunaan AI dalam pembelajaran berbicara di lingkungan SMP, sekaligus memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan penelitian ke depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

1. Meningkatkan Motivasi Siswa

Penerapan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Fitur seperti umpan balik otomatis dan latihan dengan sistem gamifikasi membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang.

Nirwani dan Priyanto (2024) menegaskan bahwa AI memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa.

Siswa pertama dalam penelitian mereka menyatakan, “Saya lebih termotivasi belajar karena ada soal-soal seperti game. Setiap menyelesaikan tugas dengan baik, saya mendapat poin. Ini membuat saya lebih semangat.”

Siswa kedelapan juga menuturkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi AI membuatnya lebih fokus dan ingin terus belajar tanpa merasa terbebani.

2. Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

AI memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif melalui penyajian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Hal ini membuat pengalaman belajar lebih relevan, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan yang lebih tinggi.

Nirwani dan Priyanto (2024) menemukan bahwa siswa menikmati aktivitas seperti menyelesaikan soal menantang dan latihan interaktif yang memberikan poin atau penghargaan. Fitur-fitur tersebut mampu mengurangi kebosanan dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Mereka juga mencatat bahwa dukungan AI memperkaya pengalaman belajar melalui pendekatan yang adaptif dan personal, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Siswa keempat dalam penelitian tersebut menyampaikan, “Saya suka karena AI membuat belajar lebih menarik. Ada banyak fitur interaktif seperti kuis seperti permainan yang membuat saya tidak bosan.”

3. Dampak yang Dirasakan Siswa Setelah Menggunakan AI

Banyak siswa merasakan manfaat dari umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi berbasis AI. Respons cepat ini membantu mereka

memperbaiki kesalahan serta memahami materi dengan lebih baik.

Siswa ketiga menjelaskan, “Saya lebih semangat karena bisa belajar kapan saja. Ada umpan balik langsung, jadi saya tahu apa yang salah dan bisa langsung memperbaikinya.”

Siswa kesembilan menambahkan bahwa ia menjadi lebih rajin belajar karena dapat melihat perkembangan hasil latihannya secara langsung.

4. Akses Belajar yang Lebih Fleksibel

Nirwani dan Priyanto (2024) juga menyoroti bahwa AI memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, sehingga mereka dapat mengatur waktu belajar secara mandiri.

Mereka melaporkan bahwa penggunaan AI turut meningkatkan pemahaman materi, terutama dalam aspek kosakata dan tata bahasa, karena siswa dapat berlatih secara mandiri dengan ritme yang nyaman bagi mereka.

Siswa ketiga menuturkan, “Media pembelajaran AI mudah digunakan dari HP di rumah. Tinggal klik sesuai urutan yang ada di dalamnya.”

B. Peran dalam Penerapan AI

1. Personalisasi Pembelajaran

Keberadaan AI memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan metode pengajaran sesuai kebutuhan individu siswa.

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) AI dapat menilai kemampuan dan kebutuhan unik setiap siswa untuk menampilkan materi yang sejalan dengan tingkat pemahaman mereka. Melalui aplikasi pembelajaran berbasis AI siswa dapat belajar dengan kecepatan pribadi, menerima umpan balik secara instan, dan memperoleh rekomendasi untuk materi tambahan yang relevan.

2. Pelestarian Bahasa dan Budaya

AI dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan dan mengajarkan bahasa daerah yang menjadi bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknologi ini dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara bahasa nasional dan bahasa daerah sebagai elemen dari identitas budaya bangsa.

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) mengungkapkan bahwa Dalam konteks Bahasa Indonesia, AI juga dapat berkontribusi dalam mendokumentasikan dan mengajarkan bahasa daerah yang menambah kekayaan linguistic nasional. Sistem berbasis AI dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara Bahasa Indonesia dan bahasa daerah sebagai bagian dari identitas budaya.

3. Peningkatan Pengalaman Belajar

AI berkontribusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik melalui gamifikasi. Aplikasi pembelajaran

dapat didesain dengan unsur permainan, seperti poin dan tantangan berbasis AI, guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana. (2024) mengungkapkan bahwa AI dapat memberikan dorongan tambahan kepada siswa melalui laporan kemajuan belajar yang disesuaikan. Sistem ini juga dapat mengidentifikasi bidang di mana siswa memerlukan lebih banyak bantuan, sehingga memberikan dukungan pembelajaran yang lebih terfokus.

4. Pendukung Guru

AI tidak hanya berguna bagi siswa, tetapi juga memberi dukungan kepada guru. Teknologi ini bisa digunakan untuk merancang kurikulum, memantau kemajuan siswa, serta memberikan saran strategi pengajaran. Guru dapat memanfaatkan data yang dihasilkan oleh AI untuk mengambil keputusan yang lebih tepat dalam proses pengajaran. Ini membantu guru untuk menghemat waktu dalam melakukan penilaian.

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) mengungkapkan bahwa Teknologi AI dapat memberikan penilaian otomatis untuk berbagai tugas, seperti menulis esai atau menjawab kuis. Sistem ini memanfaatkan pemrosesan bahasa alami (NLP) untuk mengevaluasi tata bahasa, ejaan, dan struktur tulisan siswa. Ini membantu guru menghemat waktu dalam melakukan penilaian.

5. Implikasi Untuk Masa Depan

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) mengungkapkan bahwa Penggunaan AI dalam inovasi pembuatan kurikulum pengajaran Bahasa Indonesia berpotensi mengubah cara pendidikan di Indonesia. Dengan pendekatan pelaksanaan yang cocok, AI bisa membantu menciptakan sistem Pendidikan yang inklusif, relevan, dan berkelanjutan. Namun, menjaga fokus pada tantangan teknis dan etis sangat penting demi memastikan bahwa teknologi ini benar-benar berdampak positif bagi pendidikan nasional

C. Tantangan dalam Penerapan AI

Dalam penerapan AI dalam pembelajaran sehari-hari banyak tantangan yang harus dihadapi oleh para siswa. Berikut adalah beberapa tantangan para siswa dalam penerapan AI dalam pembelajaran sehari-hari:

1. Keterbatasan Infrastruktur

Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) mengungkapkan bahwa Banyak sekolah di wilayah terbelakang masih berhadapan dengan masalah mendasar seperti kurangnya akses listrik dan internet. Tanpa adanya infrastruktur yang memadai,

penggunaan teknologi berbasis AI menjadi sulit dilakukan.

2. Keterbatasan Dana

Budi,Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, (2024) mengungkapkan bahwa Pengeluaran untuk mengadopsi teknologi AI, termasuk pembelian software, perangkat keras, dan pelatihan guru, sering kali melampaui anggaran sekolah, terutama di daerah yang mengalami keterbatasan pendanaan pendidikan.

3. Materi Pembelajaran Menjadi Bias

Labobar, & Malatuni, (2024) mengungkapkan bahwa materi pembelajaran yang dibuat oleh AI bisa menjadi bias, dan tidak mewakili berbagai perspektif karena data yang digunakan untuk melatih algoritma AI sering kali mengandung bias bawaan.

Data ini mencerminkan perspektif yang terbatas atau pandangan dari kelompok tertentu, sehingga ketika AI menghasilkan materi pembelajaran, ia cenderung mereplikasi bias tersebut.

4. Ketergantungan Pada Penggunaan AI

Labobar, & Malatuni, (2024) mengungkapkan bahwa Jika siswa terlalu mengandalkan AI untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, mereka mungkin kehilangan keterampilan belajar mandiri dan kreativitas.

Ketergantungan pada AI dapat membuat siswa cenderung menerima informasi secara pasif tanpa mempertanyakan atau menganalisis lebih dalam.

D. Pengembangan Keterampilan Berbicara

Penggunaan AI dalam pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Apriliani (2024) menunjukkan bahwa AI dapat memberikan umpan balik langsung mengenai pengucapan, intonasi, dan kelancaran berbicara, memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka secara langsung.

1. Pemberian Motivasi

Ummah, Ghufon, Kasiyun, & Rahayu, (2020) mengungkapkan bahwa dengan guru kelas memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mendorong keberanian siswa dalam melatih keterampilan berbicara. Dengan pemberian motivasi yang guru kelas lakukan terus menerus diharapkan siswa dapat mulai memberanikan dirinya dalam mengungkapkan ide pikirannya. Hal ini membuat adanya pemberian motivasi guru kepada siswa perlu untuk dilakukan.

2. Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Ummah, Ghufon, Kasiyun, & Rahayu, (2020) mengungkapkan bahwa guru yang membuat pembelajaran yang kreatif serta inovatif, seperti membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan

masing-masing kelompok diajak untuk dapat memberikan pendapat maupun pertanyaan dalam pembelajaran. Jadi setiap kelompok harus memberikan pendapat maupun pertanyaan yang sudah mereka buat. Dengan menerapkan pembelajaran seperti itu tersebut dapat melatih keterampilan berbicara siswa.

E. Hambatan Keterampilan Berbicara Siswa

Keterampilan berbicara siswa bisa rendah itu terjadi karena adanya beberapa hambatan. berikut adalah beberapa hambatan keterampilan berbicara pada siswa.

1. Kurangnya Percaya Diri Siswa

Ummah, Ghufon, Kasiyun, & Rahayu, (2020) mengungkapkan bahwa masih banyaknya siswa yang malu-malu ketika berbicara di depan kelas. beberapa dari siswa juga usil menggoda temannya ketika sedang berbicara di depan kelas sehingga membuat teman yang sedang berbicara di depan kelas menjadi kurang percaya diri.

2. Kesulitan Siswa dalam Memilih Kata

Ummah, Ghufon, Kasiyun, & Rahayu, (2020) mengungkapkan bahwa sulitnya siswa dalam memilih kata. Hal ini terjadi dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari mereka sudah terbiasa menggunakan bahasa daerah sehingga dalam pembelajaran siswa menggunakan dua bahasa, yakni bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Seringnya menggunakan bahasa daerah membuat mereka seringkali kesulitan dalam memilih kata dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

F. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam upaya Mengembangkan keterampilan berbicara

Menurut Dewi Kristiana siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang dapat diukur melalui perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model.

| Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia | Varian | N | db | t _{hitung} | t _{tabel} | Kesimpulan |
|--|--------|----|----|---------------------|--------------------|---|
| Posstes | 5,06 | 32 | 31 | 15,722 | 2,042 | t _{hitung} > t _{tabel} H ₀ ditolak |
| Pretes | 3,24 | 32 | | | | |

Gambar1. Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Dari gambar 1. menunjukan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan model mencapai 12,25, sedangkan sebelum penerapan hanya 6,59. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi.

Dalam penelitiannya Kristiana Dewi mengungkapkan Penerapan model *Role Playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, yang merupakan indikator penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi.

Dalam penelitiannya Dewi Kristiana mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Perasaan positif ini berkontribusi pada suasana belajar yang lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk pengembangan keterampilan berbicara pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memberikan kontribusi yang berarti. Kehadiran AI mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui berbagai fitur interaktif, seperti umpan balik langsung dan elemen gamifikasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, AI turut mendukung personalisasi belajar, pelestarian bahasa dan budaya, serta memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.

Meski demikian, implementasi AI masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait keterbatasan infrastruktur dan pembiayaan. Di sisi lain, penggunaan metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai setelah penerapannya. Secara umum, penelitian ini mendorong pemanfaatan AI dan penggunaan metode pembelajaran interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi berbicara siswa di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, D. (2024). Penggunaan artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v7i1.33262>
- Alfitriana Purba, A. S. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih AFoSJ-LAS*, 3(3), 43 <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/619/0>
- Nirwani, N., & Priyanto, P. (2024). Integrasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran bahasa di SMP. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v7i1.36858>
- Dewi, A. S. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis AI dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 01–05. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.517>
- Afrita, J. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Sistem Pendidikan. *COMSEVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 2(12), 3181–3187. <https://www.researchgate.net/publication/372455007>
- Budi, I. S., Putrayasa, I. B., Wisudariani, N. M. R., & Sudiana, I. N. (2024). Peran dan tantangan penggunaan artificial intelligence dalam inovasi pengembangan kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia masa depan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1188–1194. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3767>
- Ikhsan, I., Artasoma, P., Karliani, E., & Sunarno, A. (2025). Analisis penggunaan AI dalam menunjang proses pembelajaran di kelas IX SMP Negeri 8 Palangka Raya. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3365–3372. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7473>
- Shohifur Rizal, M. A. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7080–7095. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10752>
- Kristiana Dewi, A. A. I. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/26388>
- Ummah, N. A., Ghufro, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. <https://www.researchgate.net/publication/346304471>
- Labobar, J., & Malatuni, Y. G. (2024). Artificial Intelligence: Tantangan Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan <https://doi.org/10.32585/cessj.v6i1.5224>
- Yulianto, D. (2021). Blended Learning Berbasis AI: Tantangan dan Peluang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(3), 112–125.
- Putri, S. D., & Andriani, R. (2020). Penggunaan AI dalam Pendidikan Bahasa: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 9(2), 112–123.

Amalia, R., & Santoso, H. (2023). Implementasi Teknologi AI dalam Pembelajaran Bahasa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45-58.