

OPTIMALISASI *SELF-EFFICACY* DAN PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SLB

Rina Husnaini Febriyanti*¹, Hanna Sundari², Widya³

^{1,3} Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

²Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

*Penulis korespondensi: Rina Husnaini Febriyanti, rhfebriyanti@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris bagi para guru inklusi masih menjadi tantangan karena membutuhkan strategi berbeda yang harus menyesuaikan dengan perkembangan tiap peserta didik berkebutuhan khusus. Hal ini kerap memunculkan kurangnya efikasi diri guru dalam implementasinya. Selain itu, dalam menghadapi era digital saat ini, para guru dituntut untuk mengikuti alur perkembangannya agar peserta didik dapat mengenal penerapan teknologi yang relevan. Lainnya, kemunculan *Artificial Intelligence* (AI) sudah merambah dengan pesat di bidang pendidikan, dan hal ini dapat diintegrasikan di seluruh bidang, termasuk dalam pendidikan inklusi. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan terkait optimalisasi strategi *self-efficacy* dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk para guru di SLB Mahardika Depok. Metode PkM yang diterapkan adalah pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dengan detail tahapan pelaksanaan berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan persepsi guru akan peningkatan efikasi diri yang ditandai dengan motivasi peserta PkM sebagai upaya untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media AI, khususnya dalam pendidikan luar biasa.

Kata Kunci: *Self-Efficacy*, *Artificial Intelligence*, *Participatory Action Research*, Pendidikan Luar Biasa

Abstract

English language instruction remains a significant challenge for inclusive education teachers, as it requires differentiated teaching strategies that are tailored to the developmental needs of each student with special educational needs. This challenge often contributes to teachers' lower self-efficacy in delivering effective English language instruction. Furthermore, in today's rapidly evolving digital era, teachers are expected to keep pace with technological advancements to ensure that students are introduced to relevant and meaningful applications of technology. In addition, the rapid emergence of *Artificial Intelligence* (AI) has transformed the educational landscape and offers considerable potential for integration across various educational contexts, including inclusive education. Therefore, this Community Service aimed to provide training on strengthening teachers' self-efficacy strategies and optimizing the use of AI in English language teaching for teachers at SLB Mahardika Depok. The program employed a *Participatory Action Research* (PAR) approach, comprising four stages: planning, action, observation, and reflection. The findings indicate teachers' perceived enhancement of self-efficacy, reflected in participants' increased motivation to implement AI-mediated English language instruction, particularly in special education contexts.

Keywords: *Self-Efficacy*, *Artificial Intelligence*, *Participatory Action Research*, *Special Education*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang penting diajarkan sebagai bekal peserta didik dalam menumbuhkan komunikasi dan menambah wawasan global. Bahkan, mulai tahun ajaran 2027/2028 akan diberlakukan sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari tingkat dasar. Kebijakan tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah untuk menyiapkan profil lulusan yang produktif dan berdaya saing global. Kebijakan tersebut diambil dari Pasal 33 Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun (2024) tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kemudian dilanjutkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun (2025) tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun (2024).

Sejalan dengan kebijakan dan peraturan tersebut, pendidikan inklusi seyogianya juga akan mengikuti dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan baik bagi pengajar maupun peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi perencanaan dan persiapan bagi guru dalam mengimplementasikannya agar proses instruksional pembelajaran bahasa Inggris dalam konteks inklusi dapat berjalan secara maksimal. Sebelum menerapkan strategi, adapun beberapa permasalahan yang didapatkan dari wawancara dengan mitra di antaranya adalah sebagai berikut: Pertama, latar belakang pendidikan pengajar tidak semuanya dari bidang pendidikan bahasa Inggris, di mana sebagian besar dari latar belakang pendidikan luar biasa atau bimbingan dan konseling. Hanya satu pengajar berlatar belakang pendidikan bahasa Inggris dan tidak dapat mengakomodasi semua jenjang untuk pengajaran bahasa Inggris karena jumlah pengajar sendiri terbatas dan satu guru mengelola satu kelas. Untuk mencukupi semua jenjang, tiap guru mengajar bahasa Inggris untuk satu kelas. Hal ini berdampak pada pengajar yang bukan bahasa Inggris, memunculkan ketidakpercayaan diri dalam mengajar yang bukan bidangnya. Kedua, proses pembelajaran untuk anak luar biasa membutuhkan keterampilan dan penanganan khusus, di mana proses pembelajaran membutuhkan atensi secara personal dan tidak dapat disamaratakan karena ragam diagnosis yang berbeda, sehingga membutuhkan pendampingan yang menyesuaikan dengan kebutuhan secara individu dan membutuhkan waktu yang lebih. Ketiga, tidak semua pengajar mahir dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga implementasi pembelajaran, khususnya bahasa Inggris, kurang optimal. Oleh karena itu, sangat diperlukan pemberian pelatihan baik secara konseptual maupun praktikal terkait penggunaan teknologi dan penerapannya dalam proses pembelajaran. Keempat, para pengajar masih banyak yang belum mengenal berbagai macam platform aplikasi berbasis AI yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan penguasaan bahasa Inggris. Kelima, keterbatasan waktu dalam perencanaan dan persiapan pada proses pembelajaran sering tersita dan tertunda karena para pengajar memprioritaskan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kreativitas dalam menyuguhkan variasi media pembelajaran menjadi terbatas. Keenam, meskipun pembelajaran bahasa Inggris yang bersifat fungsional sosial sederhana, seperti simbol atau instruksi bahasa Inggris yang ada di sekitar lingkungan sekolah atau tempat umum, penting untuk dijadikan pengetahuan bagi peserta didik inklusi, namun jika pengajar kurang percaya diri dalam pengajarannya karena beragam faktor, seperti kekhawatiran dalam pengucapan dan pemahaman tata bahasa yang benar,

akan berdampak pada meminimalisasikan perkembangan kemampuan bahasa Inggris yang akan diperoleh oleh siswa. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini memberikan pelatihan untuk mengoptimalkan efikasi diri guru ketika mengajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI.

Self-Efficacy merupakan keyakinan diri seseorang dalam menuntaskan tugas atau aktivitas dalam mencapai target atau keberhasilan dari tujuan proses pembelajaran (Washington, 2023; Zimmerman, 2000). Proses menumbuhkan *Self-Efficacy* pada pengajar merupakan hal yang penting karena berkaitan dengan pengendalian diri dan keyakinan akan kemampuan diri (Marín-lópez, 2024). Saat *Self-Efficacy* meningkat, akan menurunkan tingkat kecemasan pengajar, khususnya bagi pengajar bahasa asing, ketika memecahkan permasalahan bahasa Inggris (Shen & Tao, 2025). Sebagaimana Pellas (2023) melaporkan dalam studinya, memanfaatkan AI dapat meningkatkan inteligensi naratif dan juga *Self-Efficacy*. Lainnya, Huang dan Mizumoto (2024) mengungkapkan bahwa memanfaatkan AI dalam kelas bahasa Inggris sebagai bahasa asing membantu meningkatkan motivasi intrinsik pengajar dan meningkatkan pengalaman pengajaran dengan kondisi yang lebih rileks dan menyenangkan. Zheng et al. (2017) menggarisbawahi lima sumber efikasi diri pengajar dalam konteks EFL meliputi pengalaman, peniruan, dukungan sosial, dan kondisi emosional-fisik saat proses pembelajaran.

Berbagai penerapan strategi dalam meningkatkan efikasi diri pengajar untuk kelancaran dan keberhasilan proses pengajaran bahasa Inggris. Alagözölü (2016) melaporkan beberapa strategi seperti menerapkan kombinasi strategi pedagogis yang terstruktur dan komunikatif, termasuk penggunaan bahasa ibu, hafalan, penerjemahan, tugas interaktif, integrasi media audiovisual, pengajaran tata bahasa secara eksplisit, serta pemberian kesempatan praktik bahasa yang autentik. Wyatt dan Dikilitaş (2021) menekankan bahwa untuk meningkatkan efikasi guru diperlukan integrasi antara penguatan kompetensi linguistik dan pedagogis, penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti *discovery learning*, serta keterlibatan dalam refleksi dan pengembangan profesional berkelanjutan. Grgic (2023) menambahkan bahwa efikasi diri guru dalam mengintegrasikan media dan ICT dapat diperkuat melalui peningkatan kompetensi pedagogis dan digital, pengalaman praktik langsung, pelatihan yang relevan, serta dukungan institusional yang mendorong kepercayaan diri dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan teknologi di kelas.

Ali Saad Al-Yaari (2013) mengadvokasi bahwa strategi pengajaran bahasa Inggris untuk siswa berkebutuhan khusus (ABK) dapat dioptimalkan melalui penggunaan media audiovisual dan *Computer-Assisted Language Instruction* (CALI), yang membantu meningkatkan kemampuan membaca dengan menyajikan materi secara lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mengurangi kesulitan belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, M. S. Kim (2017) dan Ting (2014) mengungkapkan bahwa aktivitas pembelajaran multimodal dalam konteks informal, dengan memanfaatkan berbagai representasi seperti visual dan gestur, mendukung pemahaman bahasa secara lebih bermakna melalui *scaffolding* dan kolaborasi. Lainnya, Badilla-Quintana et al. (2020) dan Köse dan Güner-Yildiz (2021) menyarankan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) berpotensi menjadi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas ABK. Sedangkan, Gallud et al. (2023) merekomendasikan penggunaan *game* sebagai media yang bermanfaat dalam mengajar bahasa Inggris.

Media teknologi yang relevan saat ini, seperti platform inteligensi buatan, dapat dimanfaatkan untuk mendukung peningkatan efikasi diri guru, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris. Corbin et al. (2025) menekankan bahwa efikasi diri guru dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan umpan balik *Gen-AI* yang berbasis pengenalan (*recognition*), yaitu dengan membantu guru mengidentifikasi kualitas kinerja, membandingkan dengan standar yang jelas, serta merefleksikan dan menyesuaikan praktik pengajaran secara mandiri, sehingga memperkuat kepercayaan diri dalam pengambilan keputusan pedagogis. Sejalan dengan sebelumnya, Hawkins et al. (2025) melalui penguatan literasi umpan balik dalam penggunaan AI, yaitu dengan mendorong siklus iteratif seperti merangkum, mengelaborasi, dan merevisi kembali, sehingga guru lebih mampu memanfaatkan umpan balik AI secara reflektif, adaptif, dan percaya diri dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan penilaian. Berbeda dengan studi sebelumnya yang menekankan literasi umpan balik dan refleksi iteratif, Kim dan Kim (2022) menunjukkan bahwa efikasi diri guru yang difasilitasi melalui pengalaman langsung menggunakan alat AI dapat membantu menyederhanakan tugas kompleks, memberikan dukungan instan, serta meningkatkan persepsi kemudahan dan kegunaan teknologi, sehingga guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan AI ke dalam praktik pedagogis mereka.

Azka et al. (2025) menambahkan bahwa optimalisasi peran guru dalam mengajar bahasa Inggris bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK) terletak pada kemampuan guru sebagai fasilitator adaptif, mediator pembelajaran, dan pemberi dukungan emosional, melalui penerapan strategi diferensiasi, penggunaan media multimodal, serta interaksi yang terstruktur dan berulang. Peran ini dapat semakin dioptimalkan dengan pemanfaatan teknologi (termasuk AI) untuk personalisasi materi dan peningkatan aksesibilitas, sehingga guru lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam praktik pedagogis. Hopcan et al. (2022) merekomendasikan bahwa pengajaran bahasa Inggris bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK) ketika mengintegrasikan AI dalam pembelajaran yang dipersonalisasi, berbasis multimodal, dilakukan secara bertahap, didukung oleh pelatihan guru dan pendekatan kolaboratif, serta evaluasi berkelanjutan guna memastikan efektivitas dan inklusivitas pembelajaran. Sebagaimana dilaporkan dalam beberapa hasil penelitian, pemanfaatan media berbasis AI untuk pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan potensi yang positif, khususnya untuk peserta didik ABK. Oleh karena itu, Tim PkM akan melaksanakan kegiatan PkM dengan memberikan pelatihan kepada guru yang berfokus pada media pembelajaran berbasis AI seperti *Gemini*, *Canva*, dan *novakidschool.com* untuk pengajaran bahasa Inggris. Platform berbasis AI ini merupakan media pembelajaran bahasa Inggris yang mendukung optimalisasi efisiensi guru karena menawarkan fitur kemudahan dalam menyusun materi dan latihan.

Dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yakni pendekatan yang menekankan pentingnya pengajar dalam mengambil keputusan yang tepat ketika menggunakan teknologi, yang tidak hanya mencakup pengetahuan dan keterampilan teknologis, tetapi juga pemahaman teknologi yang selaras dengan konten pembelajaran dan pendekatan pedagogis yang relevan (Park & Son, 2022). Selain itu, pendekatan *gamification* juga diadopsi sebagai pendukung proses pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan tidak hanya memprioritaskan hasil performansi keterampilan berbahasa Inggris, tetapi juga menyenangkan dan meningkatkan motivasi serta efikasi diri baik bagi pengajar maupun peserta didik (Fithriani, 2021). Dengan mengombinasikan

dua pendekatan PkM ini, diharapkan dapat mengoptimalisasi efikasi diri para pengajar dalam mengajar bahasa Inggris, khususnya untuk peserta didik ABK.

Kegiatan PkM ini menawarkan kebaruan yang terletak pada pengembangan kemampuan guru SLB yang mengintegrasikan aspek psikologis (*self-efficacy*), teknologi pedagogi (TPACK), teknik pembelajaran (gamifikasi), dan partisipasi kolaboratif (PAR) dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis AI. Jadi, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan penggunaan AI, tetapi juga meningkatkan keyakinan dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan AI untuk kebutuhan pembelajaran siswa SLB. Dengan mengintegrasikan semua aspek ini, diharapkan dapat mengoptimalkan efikasi diri para pengajar dalam mengajar bahasa Inggris, khususnya untuk peserta didik ABK.

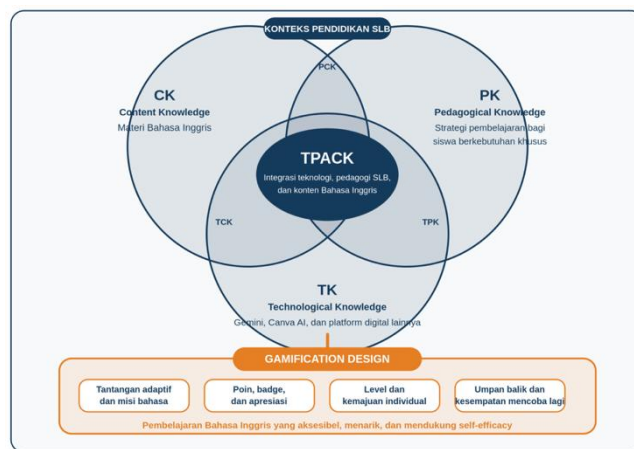
METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam kegiatan PkM ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). PAR merupakan pendekatan yang bertujuan untuk pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan berbagai literasi, seperti menulis, membaca, penelitian, dan komunikasi lisan (Wright, 2015). McIntyre (2008) mengkategorisasikan tiga karakteristik dalam pendekatan PAR, di antaranya: karakteristik pertama, yaitu kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan, tercermin dalam keterlibatan masyarakat sejak tahap identifikasi masalah hingga perumusan solusi yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Selanjutnya, pengembangan kesadaran diri dan kritis diwujudkan melalui proses refleksi bersama yang mendorong masyarakat untuk memahami permasalahan yang dihadapi serta mengambil peran dalam menciptakan perubahan, baik pada tingkat individu maupun komunitas. Terakhir, pembentukan kemitraan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan diseminasi memastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dilakukan secara partisipatif dan berkelanjutan, sehingga hasil yang dicapai tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga mampu memberikan dampak jangka panjang bagi pemberdayaan masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, metode PAR sangat relevan karena menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif, bukan sekadar objek program.

Berikut rincian langkah-langkah pendekatan PAR berdasarkan Kemmis et al. (2014): 1) *Planning* (Perencanaan), yakni a) Mengidentifikasi permasalahan para guru SLB Mahardika dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan melakukan wawancara bersama Kepala Sekolah dan perwakilan guru di tempat mitra; b) Melakukan diskusi partisipatif (wawancara yang dilakukan baik di tempat mitra atau melalui media pesan *Whatsapp* dan observasi di tempat mitra) kepada para guru di SLB Mahardika; dan c) Menyusun rencana kegiatan pelatihan untuk para guru SLB Mahardika yang berkaitan dengan pengoptimalisasian efikasi diri guru dalam pengajaran bahasa Inggris bersama pihak mitra berkaitan dengan substansi materi dan jadwal kegiatan. 2) *Action* (Pelaksanaan Tindakan): a) Implementasi pelatihan untuk para guru SLB Mahardika dimulai dari pemahaman teori, konsep, dan contoh penerapan dalam pengajaran bahasa Inggris berkaitan dengan pengoptimalisasian efikasi diri guru dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI yang diselenggarakan di tempat mitra; dan b) Simulasi penerapan hasil pelatihan dipraktikkan di kelas bersama dengan siswa yang dilakukan di tempat mitra. 3) *Observing* (Observasi): a) Mencatat respons para guru ketika mengajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI; b) Mengumpulkan hasil kerja atau performa ketika mengajar bahasa Inggris dengan

memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI; c) Mendokumentasikan proses kegiatan ketika mengajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI. 4) *Reflecting* (Refleksi): a) Mengevaluasi hasil kegiatan baik dalam pelatihan maupun praktik di kelas; b) Mengidentifikasi dan menganalisis kelebihan dan kekurangan; dan c) Refleksi dilakukan dengan pemberian angket dan wawancara kepada para guru SLB Mahardika yang mengikuti kegiatan PkM melalui *Google Form*.

Dalam pelaksanaannya, penyusunan dan penyajian materi dalam kegiatan ini, kerangka TPACK dan gamification dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi fondasi dan kerangka teoritis. TPACK membantu memberikan landasan kompetensi guru yang mencakup pedagogi, teknologi, konten dan integrasi ketiganya. Sedangkan *gamification* merupakan penggunaan unsur desain permainan dalam konteks non-permainan; dalam konteks ini, pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SLB. Kerangka teoritis penyusunan dan penyajian materi kegiatan dapat dilihat pada skema di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Teoretis TPACK dan Gamification Dalam Penyajian Materi

Penerapan IPTEK yang diterapkan dalam kegiatan PkM ini adalah mengenalkan beberapa media pembelajaran berbasis AI dengan kriteria, di antaranya:

1. Kemudahan akses bagi guru dan siswa
2. Fleksibilitas dalam penggunaan bagi guru dan siswa
3. Kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan siswa SLB
4. Kesesuaian dengan ketersediaan dan keterjangkauan infrastruktur di sekolah

Berdasarkan pertimbangan kriteria tersebut, pelaksanaan kegiatan ini menggunakan beberapa media, yaitu platform novakidschool.com, untuk pengajaran bahasa Inggris dengan tujuan meningkatkan efikasi diri guru ketika mengajar bahasa Inggris, khususnya untuk peserta didik luar biasa, melalui pelatihan dan praktik simulasi di kelas. Platform berbasis kecerdasan buatan seperti *Gemini AI* dan *Canva AI* untuk simulasi praktik penyusunan materi ajar berbasis multimodal berbentuk suara, gambar dan gerakan.

Peserta PkM yang mengikuti kegiatan melibatkan jumlah keseluruhan pengajar dari tempat mitra. Semua pengajar dilibatkan untuk mengikuti kegiatan karena kesemuanya mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di rombongan belajar yang berbeda. Berikut ini adalah deskripsi data demografis peserta kegiatan PkM.

Data Demografis Partisipan Guru

Kegiatan PkM ini, diikuti oleh 7 Guru SLB Mahardika sebagai peserta dengan detail informasi demografis sebagai berikut:

Tabel 1. Demografis Partisipan Guru

No.	Peserta	Usia	Jenis Kelamin	Pengalaman Mengajar	Status
1.	G01	35 th	Perempuan	9 th	Guru Tetap Yayasan
2.	G02	49 th	Perempuan	25 th	Guru Tetap Yayasan
3.	G03	36 th	Perempuan	7 th	Guru Tetap Yayasan
4.	G04	22 th	Perempuan	1 th	Guru Tetap Yayasan
5.	G05	43 th	Laki-Laki	20 th	Guru Tetap Yayasan
6.	G06	24 th	Perempuan	5 th	Guru Tetap Yayasan
7.	G07	25 th	Perempuan	1 th	Guru Tetap Yayasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM oleh Tim Pelaksana dengan mitra SLB Mahardika sudah dilakukan dan berjalan lancar. Metode PkM dilaksanakan dengan menerapkan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang meliputi tahapan *Planning* (Perencanaan), *Action* (Pelaksanaan), *Observing* (Observasi), dan *Reflection* (Refleksi). Pada tahapan *Planning* (Perencanaan), Tim Pelaksana mengumpulkan informasi seputar mitra dan menganalisis permasalahan yang dialami oleh para guru, khususnya ketika mengajar bahasa Inggris di tempat mitra PkM, melalui wawancara dan pengamatan dengan mitra, sehingga menjadi latar belakang dan tujuan menuju tahapan *Action* (Pelaksanaan). Berikut tangkapan layar pada tahapan *Planning* (Perencanaan):



Gambar 2. Tangkap Layar Tahapan *Planning* (Perencanaan) di Tempat Mitra

Tahapan *Action* (Pelaksanaan), Tim Pelaksana bekerja sama dengan mitra untuk merealisasikan kegiatan PkM berupa pelatihan dengan topik mengoptimalkan efikasi diri guru ketika mengajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2026 yang terbagi menjadi dua sesi, yakni sesi pemahaman secara konsep dan teoretikal, kemudian dilanjutkan dengan sesi berikutnya, yaitu sesi praktikal dan simulasi.

Sesi pertama berisi kegiatan pelatihan, yaitu Tim Pelaksana mentransfer paparan secara konsep dan teoritis dengan substansi sub-pembahasan sebagai berikut: 1) Esensi Pengajaran Bahasa Inggris untuk Pendidikan Luar Biasa; 2) Menilik Istilah “*Self-Efficacy*” (“Efikasi Diri”); 3) Strategi Peningkatan Efikasi Diri Guru pada Pengajaran Bahasa Inggris; 4) Potensi Media Pembelajaran Berbasis AI; dan 5) Ilustrasi Penerapan. Berikut tangkapan layar dari sesi pertama:



Gambar 3. Tangkap Layar Tahapan *Action* (Pelaksanaan) Sesi Pertama

Pada sesi ini, peserta diberikan detail paparan terkait faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi pentingnya efikasi diri untuk diperhatikan dalam mengajar bahasa Inggris. Selain itu, penting untuk mengetahui pemahaman terkait efikasi diri dan juga strategi apa saja yang dapat diimplementasikan dalam meningkatkan efikasi diri dan mengurangi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tambahan lainnya adalah peserta dapat menambah wawasan terkait potensi dan benefit apa saja yang dapat dioptimalkan dalam memanfaatkan fitur yang ditawarkan oleh media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat yang dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian, peserta diberikan ilustrasi penerapan dan contoh prosesi dalam pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan memaksimalkan media berbasis AI dalam setiap fase kegiatan pembelajaran.

Pada fase pendahuluan, peserta diberikan contoh salah satu platform AI nonberbayar (*Gemini*) yang dapat dipergunakan untuk aktivitas pembuka seperti membuat lagu yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pada fase kegiatan inti peserta dicontohkan dengan platform nonberbayar (*Canva AI*) untuk pembuatan salindia (PPT) yang disusun sesuai kebutuhan materi yang sedang dipelajari. Pada fase terakhir, yakni fase penutup, peserta dikenalkan dengan *website* interaktif berbasis AI nonberbayar, yaitu <https://www.novakidschool.com/id/games/>, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan evaluasi pada materi yang sudah diajarkan pada aktivitas kegiatan inti. Selain itu, peserta juga diinformasikan bahwa mendesain pembelajaran dengan menggunakan platform berbasis AI membutuhkan *prompter* yang spesifik dan detail untuk mendapatkan hasil yang dikehendaki. Lainnya, dalam memberikan direksi pada AI sering dibutuhkan upaya iteratif atau berulang untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Sesi selanjutnya adalah sesi praktikal dan simulasi, di mana kegiatannya berupa mempraktikkan pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran di tiap fase pengajaran dengan tangkapan layar sebagai berikut:



Gambar 4. Tangkap Layar Tahapan *Action* (Pelaksanaan) Sesi Kedua dan *Observing* (Observasi)

Pada sesi ini, peserta, dalam hal ini para guru, diberikan arahan untuk melakukan simulasi dan praktik dari apa yang sudah dipahami pada sesi sebelumnya. Guru mensimulasikan mulai dari kegiatan pendahuluan, yakni mengajarkan lagu berbahasa Inggris dengan topik “*Colors*”, di mana lirik dan juga lagu serta animasi yang ditampilkan merupakan hasil olahan dari *Gemini*. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru mensimulasikan salindia masih dengan topik serupa dengan menggunakan hasil olah “*Canva AI*”. Berikutnya adalah kegiatan penutup, yakni pemberian evaluasi secara lisan dengan <https://www.novakidschool.com/id/games/> berupa *games* dengan topik yang sama. Pada aktivitas penutup terakhir, guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan topik yang diajarkan.

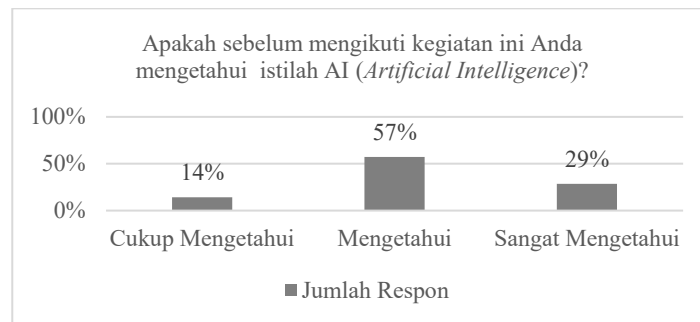
Pada sesi ini, Tim Pelaksana maupun guru melakukan observasi mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Selain itu, Tim Pelaksana juga memberikan arahan tentang cara penggunaan masing-masing platform serta memberikan masukan ketika menerapkan setiap platform berbasis AI yang diperkenalkan maupun teknik pengajaran ketika memanfaatkan AI dalam penyampaian di tiap fase kepada siswa. Lainnya, Tim Pelaksana memberikan asistensi terhadap peserta didik yang terlibat dalam simulasi, mengingat siswa yang terlibat adalah siswa disabilitas.

Setelah sesi simulasi dan praktikal dilakukan, Tim Pelaksana kembali berkumpul dengan peserta pelatihan untuk melakukan tahapan *Reflection* (Refleksi) yang dilaksanakan dengan sesi tanya jawab antara peserta dan Tim Pelaksana. Selain itu, peserta diperkenalkan untuk memberikan komentar terkait materi dan juga praktik yang sudah dipelajari bersama, misalnya dengan melakukan komparasi dengan pengalaman mengajar sebelumnya dengan paparan teori ataupun praktikal yang sudah diperoleh dari kegiatan PkM. Lainnya, pada tahapan ini para peserta diminta untuk mengisi angket refleksi yang berkaitan dengan pengalaman sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan terkait optimalisasi efikasi diri dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI dalam pengajaran bahasa Inggris. Hasil analisis angket dibahas pada bagian berikut ini:

Deskripsi Data Pra-Kegiatan PkM

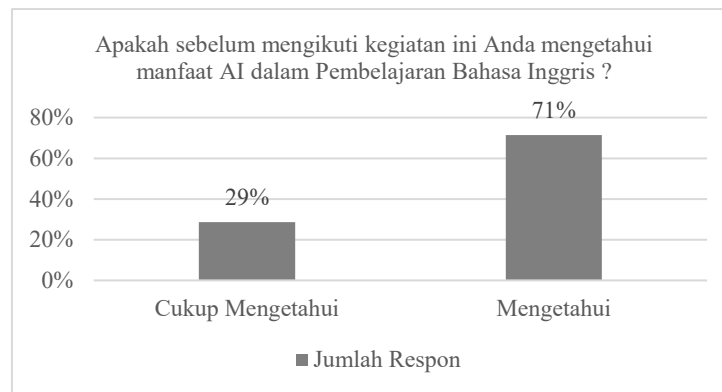
Peserta mendeskripsikan bahwa sebelum partisipan mengikuti kegiatan PkM sebagian besar sudah mengetahui terkait istilah *Artificial Intelligence* (AI) dengan hasil

data 57% (4 dari 7 peserta), sangat mengetahui 29% (2 dari 7 peserta), dan cukup mengetahui 14% (1 dari 7 peserta) dengan tampilan Grafik 1. di bawah ini:



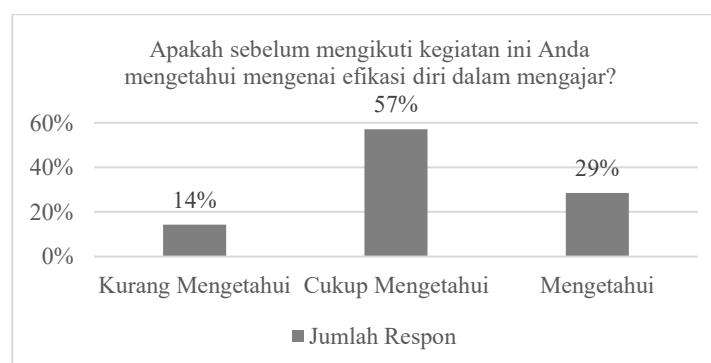
Grafik 1. Pengetahuan Istilah AI

Sedangkan pada poin pertanyaan terkait manfaat AI pada proses pembelajaran ditunjukkan pada Grafik 2 peserta memberikan respon 71% (5 dari 7 peserta) mengetahui dan 29% (2 dari 7 peserta) cukup mengetahui.



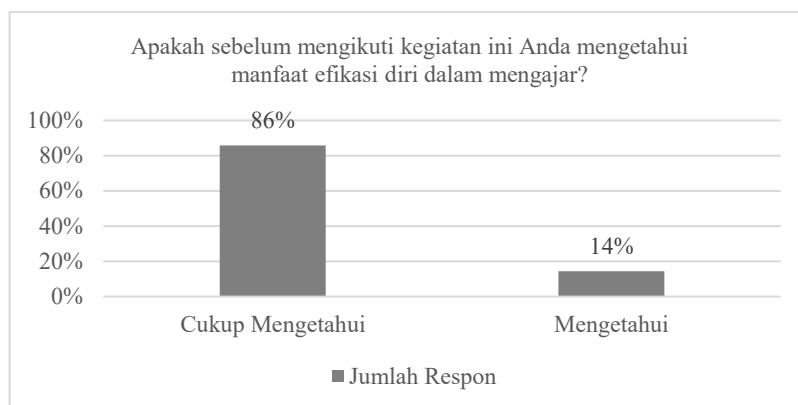
Grafik 2. Pengetahuan Manfaat AI

Selanjutnya peserta merespon mengenai pengetahuan seputar efikasi diri yang ditampilkan pada Grafik 3. Menunjukkan bahwa partisipan cukup mengetahui sebesar 57% (4 dari 7 peserta), mengetahui 29% (2 dari 7 peserta), dan kurang mengetahui 14% (1 dari 7 peserta)



Grafik 3. Pengetahuan Istilah Efikasi Diri

Berikut adalah respon dari peserta mengenai pertanyaan terkait manfaat dari efikasi diri dalam mengajar menunjukkan 86% (6 dari 7 peserta) cukup mengetahui dan 14% (1 dari 7 peserta) mengetahui ditampilkan pada Grafik 4.



Grafik 4. Pengetahuan Manfaat Efikasi Diri

Sementara pada pertanyaan mengenai kendala ketika memanfaatkan AI sebagai media pembelajaran para guru mendeskripsikan dengan beragam respon yang ditunjukkan pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Partisipan Pada Kendala Penggunaan AI

<i>Capaian pembelajaran belum tercapai</i>
<i>Kurang menguasai</i>
<i>Signal dan anaknya kurang kondusif dalam pembelajaran AI</i>
<i>Tidak ada kendala, dalam penggunaan AI yang di mana cukup bermanfaat karena gampang dalam mengaplikasikan dalam pembelajaran</i>
<i>Penyesuaian tingkat materi untuk bahan ajar</i>
<i>Memberikan prompt yang kurang pas</i>
<i>Beberapa fitur tidak free atau harus berlangganan, dan terkadang hasilnya tidak sesuai dengan prompt</i>

Deskripsi di atas menunjukkan bahwa sebagian besar menyatakan terdapat kesulitan yang dikarenakan beberapa faktor seperti mengutamakan capaian terlebih dahulu, kurang terampil dalam menguasai AI, kendala jaringan, penyesuaian tingkat materi, kurang mahir dalam membuat prompt sehingga hasil kurang sesuai ekspektasi, dan pertimbangan platform yang harus berbayar. Sementara, terkait hambatan peserta ketika menguatkan efikasi diri dalam pengajaran bahasa Inggris diungkapkan pada Tabel 3. sebagai berikut:

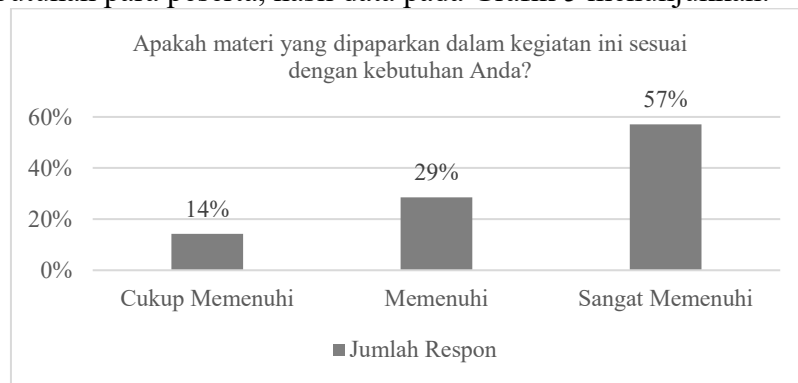
Tabel 3. Hasil Respon Partisipan Pada Kendala Pengembangan Efikasi Diri

<i>Hambatan dalam berkomunikasi dalam mengajar anak tunarungu</i>
<i>Harus mempersiapkan materi pembelajaran lebih rinci</i>
<i>Keterbatasan murid yang kurang fokus dan beberapa anak yang mampu mengikuti pembelajaran bahasa Inggris</i>
<i>Untuk bahasa inggris sendiri terkendala dalam pengucapan dan arti dalam bahasa inggris untuk pembelajaran selama ini</i>
<i>Respon dari siswa kurang sesuai dengan harapan</i>
<i>Siswa kurang responsif</i>
<i>Saya masih kurang percaya diri dalam mengajar menggunakan bahasa inggris, lalu saya juga masih harus menyesuaikan kemampuan anak-anak, di kelas yang saya ajar terdapat kemampuan yang berbeda-beda, jadi saya harus menyesuaikan satu persatu</i>

Selanjutnya pada pertanyaan mengenai pengalaman sebelumnya apakah sudah pernah mendapatkan pelatihan optimalisasi efikasi diri dan penggunaan AI dalam pengajaran bahasa Inggris 100% (7 dari 7 peserta) peserta merespon “tidak pernah”.

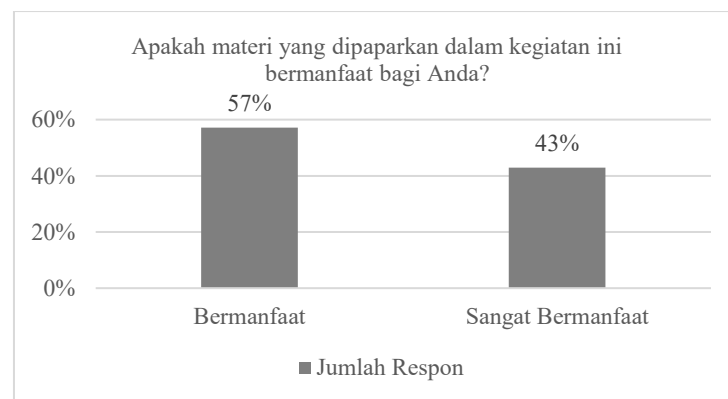
Deskripsi Data Pasca-Kegiatan PkM

Pada bagian ini mendeskripsikan respon peserta setelah dilaksanakan kegiatan PkM, dengan pertanyaan pertama yakni mengenai materi yang disampaikan sudah memenuhi kebutuhan para peserta, hasil data pada Grafik 5 menunjukkan:



Grafik 5. Kesesuaian Materi Dengan Kebutuhan

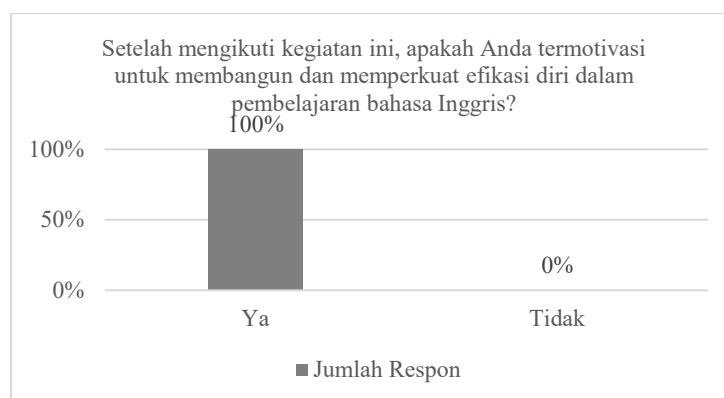
57% (4 dari 7 peserta) partisipan menyatakan sudah sangat memenuhi, 29% (2 dari 7 peserta) memenuhi, dan 14% (1 dari 7 peserta) cukup memenuhi. Sementara terkait pertanyaan apakah materi yang diberikan memberikan manfaat bagi peserta menunjukkan 57% (4 dari 7 peserta) peserta menyatakan sangat bermanfaat dan 43% (3 dari 7 peserta) mengungkapkan bermanfaat yang ditunjukkan pada data Grafik 6.



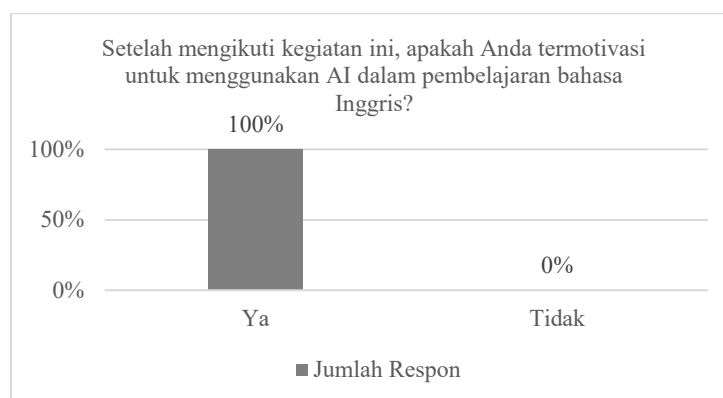
Grafik 6. Kebermanfaatan Kegiatan PkM Bagi Partisipan

Selanjutnya, peserta merespons berkaitan dengan membangun dan memperkuat efikasi diri dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil data menunjukkan 100% (7 dari 7 peserta) (lihat Grafik 7) menyatakan “ya”. Dengan kata lain, hasil data mengindikasikan bahwa kegiatan PkM memantik para peserta untuk kembali meningkatkan efikasi diri dengan memanfaatkan AI. Sebagaimana sebelum kegiatan, peserta mendeskripsikan kendala dalam pengembangan efikasi diri seperti hambatan komunikasi dan pengucapan bahasa Inggris, keterbatasan respon dan fokus siswa, perbedaan kemampuan siswa, serta tuntutan persiapan materi yang lebih rinci, yang berdampak pada kepercayaan diri dalam mengajar. Namun, setelah kegiatan, peserta tercerahkan dengan memanfaatkan AI sebagai alat yang dapat membantu mengembangkan motivasi dan efikasi diri dalam

pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peluang yang dapat mengurangi hambatan efikasi diri yang dialami peserta. Selaras dengan respon dari seluruh peserta, 100% (7 dari 7 peserta) (Lihat Grafik 8) menyatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan PkM, peserta termotivasi untuk menggunakan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris. Respon peserta menunjukkan bahwa persepsi peserta terbuka dan ada kemauan untuk memanfaatkan AI sebagai alat bantu belajar sekaligus alat yang dapat membantu mengurangi kendala dalam mengembangkan efikasi diri khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.



Grafik 7. Persepsi Peserta Pada Peningkatan Motivasi Membangun dan Memperkuat Efikasi Diri



Grafik 8. Persepsi Peserta Pada Peningkatan Motivasi Untuk Penggunaan AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Lainnya, pada pertanyaan terakhir mengenai materi yang perlu disampaikan pada kegiatan berikutnya, peserta merespon dengan beragam pernyataan yang ditunjukkan pada Tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4. Saran Materi untuk Kegiatan Kedepan

<i>Pembelajaran interaktif bagi anak autis dan tunarungu</i>
<i>Materi tentang manfaat AI bagi anak hambatan tunarungu</i>
<i>Anggota tubuh dan boleh atau tidak (larangan)</i>
<i>Motivasi untuk penggunaan bahasa inggris</i>
<i>Cara evaluasi dan solusi ketika pembelajaran kurang tercapai</i>
<i>Kegiatan yang lebih menarik dan canggih serta mudah di aplikasikan</i>
<i>Strategi atau teknik pengajaran bahasa inggris untuk siswa Teman Tuli</i>

Hasil respon peserta mulai dari prakegiatan PkM menunjukkan sebagian besar partisipan sudah mengetahui istilah dan manfaat AI sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, akan tetapi dalam memanfaatkannya belum maksimal karena beberapa sebab, di antaranya dari segi substansi materi pokok yang sesuai dengan tujuan pembelajaran lebih mendesak untuk dijadikan prioritas utama sehingga meminimalkan waktu untuk menyiapkan media pembelajaran. Sedangkan untuk penyebab secara teknis yakni berkaitan dengan kepiawaian dan keterbiasaan partisipan dalam berkolaborasi dengan AI, isu jaringan, interaksi dan respon siswa yang kurang kondusif, dan permasalahan pembiayaan.

Di sisi lain, sebagian peserta sudah mengenal istilah dan manfaat efikasi diri, namun partisipan juga mengungkapkan bahwa pengembangan efikasi diri, khususnya dalam mengajar bahasa Inggris, mengalami hambatan, seperti dari segi persepsi guru, sebagian besar kurang yakin dan kurang percaya diri dengan kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris, dikarenakan banyak dari guru berlatar belakang pendidikan bukan dari jurusan bahasa Inggris, meskipun materi yang diajarkan masih tingkat dasar. Dari segi siswa, dalam perspektif guru, peserta didik cenderung kurang fokus, kurang responsif, dan respon dari siswa kurang sesuai dengan harapan, serta diversifikasi kemampuan siswa yang heterogen. Sehingga peserta mengungkapkan bahwa perlu mempersiapkan materi dengan lebih rinci dan detail dalam mengajar. Dengan kata lain, meskipun hambatan yang diungkapkan oleh peserta cukup beragam, terdapat upaya dalam mengajar bahasa Inggris secara baik dan benar, terlebih untuk siswa luar biasa, misalnya mengondisikan siswa, mempertimbangkan materi, menyesuaikan kemampuan siswa, mempersiapkan rincian pembahasan materi, dan menjaga kesabaran dalam mengajar siswa disabilitas.

Sementara hasil respon peserta pascakegiatan PkM terkait kesesuaian materi dengan kebutuhan dan kebermanfaatan ditunjukkan oleh peserta dengan respon memenuhi dan bermanfaat. Selain itu, partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka termotivasi untuk mengupayakan optimalisasi efikasi diri dengan memanfaatkan AI untuk mempermudah, khususnya ketika mengajar bahasa Inggris. Adapun beberapa saran kepada Tim Pelaksana terkait kegiatan ke depannya di antaranya strategi, teknik dan prosedur yang menarik untuk siswa "Teman Tuli" (penyandang tuna rungu), lebih banyak sampel ragam topik pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa luar biasa, teknik peningkatan motivasi bagi guru dalam mengajar bahasa Inggris dengan latar belakang yang non-linier, ragam evaluasi dan solusi ketika pembelajaran kurang tercapai, dan teknik pengasahan keterampilan dalam pengoperasian aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis AI.

Hasil respon dari peserta sejalan dengan apa yang ditekankan oleh Washington (2023) dan Zimmerman (2000) efikasi diri yang baik dapat menentukan keberhasilan tujuan yang akan dicapai. Selain itu selaras dengan Marín-lópez, (2024) (2024), efikasi diri perlu dipupuk dan ditumbuhkan serta terus ditingkatkan untuk mengoptimalkan kepercayaan diri sebagai bagian dari pencapaian tujuan. Terlebih ketika pengajar mengalami kendala dalam penyampaian materi, efikasi diri sangat berperan penting sebagai landasan keberhasilan capaian (Shen & Tao, 2025). Sebagaimana Zheng et al. (2017) implementasi peningkatan efikasi diri membutuhkan intensitas pengalaman, dukungan sosial yang suportif, dan kondisi emosional-fisik yang stabil. Oleh karena itu dibutuhkan strategi dan perencanaan yang baik dalam setiap pembelajaran sehingga efikasi diri dapat selalu dalam kondisi yang optimal (Alagözlü, 2016). Salah satunya adalah memaksimalkan kompetensi guru dalam mengajar (Wyatt & Dikilitaş, 2021).

Seperti halnya Grgic (2023) dan Ali Saad Al-Yaari (2013), penguatan keterampilan ICT dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri guru ketika mengajar bahasa Inggris.

Selain itu, persepsi peserta PkM mengungkapkan bahwa, sebagaimana Pellas (2023) menjelaskan, pemanfaatan media teknologi dapat membantu meningkatkan efikasi diri. Partisipan mendeskripsikan bahwa penggunaan AI bermanfaat dalam meningkatkan efikasi diri dalam pengajaran bahasa Inggris yang selaras dengan (Hawkins et al., 2025; N. J. Kim & Kim, 2022). Penggunaan AI meningkatkan self-efficacy guru melalui pengalaman keberhasilan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kesempatan yang diperoleh guru untuk mencoba, melakukan perbaikan, memperoleh hasil, dan mengalami secara langsung manfaat penggunaan AI membantu membangun rasa percaya diri guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Namun, seperti halnya diungkapkan oleh peserta PkM, pengajaran dengan peserta disabilitas membutuhkan keterampilan khusus, yakni selain penguasaan materi sesuai dengan level kognitif siswa dan media pembelajaran berbasis AI yang sederhana, menarik, interaktif, dan aplikatif, serta memerlukan kompetensi dalam manajemen kelas untuk ABK (Azka et al., 2025). Memahami tiap kemampuan peserta tidak hanya dari sisi kognitif akademik, tetapi juga emosional yang akan menjadi dasar kesiapan peserta didik untuk menerima input dari guru. Lainnya adalah penerapan media AI sebagai alat instruksional yang membutuhkan keterampilan dalam mengolah *prompt-nya* sehingga hasilnya sesuai dengan harapan dan materi yang diajarkan, yang membutuhkan waktu dan latihan yang bersifat “*trial and error*”. Lebih lanjut, keterampilan dalam pemilihan konten AI dapat menstimulasi respons minat dan motivasi siswa ABK, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang membutuhkan kesenggangan waktu bagi guru untuk mencari dan melakukan eksplorasi, sehingga platform AI yang diseleksi dapat adaptif dan aplikatif ketika digunakan di kelas.

Kompleksitas yang dialami oleh para guru SLB dalam pembelajaran bahasa Inggris cenderung lebih menantang. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan intensif dan kolaborasi yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal (Hopcan et al., 2022). Pelatihan yang diberikan seyogianya bersifat dualisme, yang artinya tidak hanya pada penajaman *skill* pada guru, tetapi juga pada peserta didik SLB ketika berinteraksi dengan platform AI, karena tidak hanya menyangkut *eksposur* dalam hal kognitif akademik, tetapi juga sosio-emosional kognitif, yakni bagaimana beradaptasi, bersikap, dan beretika ketika berkolaborasi dengan AI.

Tambahan lainnya yang dapat menjadi perhatian guru adalah prinsip penggunaan AI yang aman, etis, dan bertanggung jawab. Kerahasiaan data pribadi dan informasi sensitif siswa perlu dijaga. Selain itu, verifikasi terhadap hasil dan informasi dari AI harus selalu dilakukan oleh guru. Jadi, AI digunakan sebagai alat bantu yang tetap berada di bawah supervisi dan pertimbangan profesional guru.

Rencana Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program adalah bagian yang penting dalam program pengabdian kepada masyarakat untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang sudah diperoleh dapat terus diterapkan setelah program selesai dilaksanakan. Oleh karena itu, tindak lanjut kegiatan dilakukan melalui pendampingan kepada guru setelah pelatihan. Evaluasi akan dilakukan untuk mengetahui kendala dan kebutuhan guru dalam penggunaan AI, yang nantinya dapat menjadi dasar untuk pelatihan berikutnya. Di samping itu, komunikasi antara tim pelaksana dan guru SLB akan tetap dijaga sebagai bentuk dukungan dan tindak lanjut terhadap kegiatan ini.



SIMPULAN

Implementasi PkM di SLB Mahardika Depok dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan PkM berfokus pada optimalisasi *self-efficacy* dengan pemanfaatan AI sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana substansi materi mengadopsi pendekatan TPACK dan *gamification*. Pelatihan yang diberikan kepada guru terbagi menjadi dua sesi, yakni sesi pemahaman teori dan konsep, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktikal dan simulasi dengan siswa ABK secara langsung di kelas.

Hasil data respon dari para peserta PkM sebelum kegiatan dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman terkait efikasi diri dan penggunaan media AI sudah diketahui dan disadari kebermanfaatannya, akan tetapi belum sepenuhnya dikuasai dikarenakan beragam faktor seperti penguasaan penyampaian materi, teknikal penerapan AI, dan manajemen kelas ketika berinteraksi dengan AI. Sementara, hasil data respon dari peserta pasca pelaksanaan kegiatan PkM menunjukkan minat dan motivasi untuk mengembangkan dan meningkatkan efikasi diri sebagai faktor penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Selain itu, antusiasme yang ditunjukkan siswa dalam simulasi secara langsung di kelas mendorong guru untuk menggunakan AI sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Dengan kata lain, kegiatan PkM memberikan wawasan dan informasi kepada Guru SLB Mahardika Depok yang tidak hanya berkaitan dengan strategi peningkatan efikasi diri dalam mengajar, tetapi juga dengan memaksimalkan pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan PkM dilaksanakan di tempat mitra, yaitu di SLB Mahardika Depok, dan diikuti oleh 7 peserta yang merupakan jumlah keseluruhan dari sekolah tersebut. Pelatihan diberikan secara langsung dengan interaksi tatap muka sehingga para peserta dapat secara langsung mengemukakan kendala ketika mengajar bahasa Inggris kepada Tim Pelaksana. Limitasi dari kegiatan PkM adalah kendala sedikit ketidakstabilan jaringan nirkabel yang membutuhkan durasi waktu ketika *loading* (memproses) pada saat pemaparan teori dan simulasi yang membutuhkan koneksi internet seperti menayangkan ilustrasi penyusunan *prompter* dalam pembuatan lagu melalui *Gemini*, pembuatan salindia (PPT) melalui *Canva*, dan pembuatan *Game* interaktif melalui <https://www.novakidschool.com/id/games/>.

Lainnya, jumlah siswa yang mengikuti simulasi hanya berjumlah 10 siswa ABK, mengingat kondisi keseluruhan siswa yang tidak semuanya dapat kondusif dan adaptif ketika melihat pengajar yang belum terbiasa dan familiar mengajar di SLB, dalam hal ini dikarenakan Tim Pelaksana ikut terlibat langsung di kelas untuk melakukan asistensi baik pada guru maupun siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis AI. Pada PkM selanjutnya, disarankan untuk menyiapkan jaringan nirkabel yang stabil sehingga dapat menunjang kelancaran ketika akan menampilkan materi yang membutuhkan koneksi internet. Selain itu, topik dan platform AI yang diberikan dan diperkenalkan dapat lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program pengabdian kepada masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak

0935/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/V/2026. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alagözülü, N. (2016). Pre-service EFL teachers' professional self-concept: English teaching efficacy, self reported English proficiency and pedagogical strategies: A case study in Turkish context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232(April), 196–200. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.045>
- Ali Saad Al- Yaari, S. (2013). Using audio-visual aids and Computer-Assisted Language Instruction (CALI) to overcome learning difficulties of reading in students of special needs. *Journal for the Study of English Linguistics*, 1(2), 168. <https://doi.org/10.5296/jsel.v1i2.4741>
- Azka, S. N., Saputra, R. A., Agustina, I. W., Aristy, D., & Amanatillah, A. (2025). Teacher ' s roles in teaching English to students with special needs : Strategies , challenges , and impacts. *STAIRS: English Language Education Journal*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/10.21009/stairs.6.1.3>
- Badilla-Quintana, M. G., Sepulveda-Valenzuela, E., & Arias, M. S. (2020). Augmented reality as a sustainable technology to improve academic achievement in students with and without special educational needs. *Sustainability (Switzerland)*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198116>
- Corbin, T., Tai, J., & Flenady, G. (2025). Understanding the place and value of GenAI feedback: a recognition-based framework. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/02602938.2025.2459641>
- Fithriani, R. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Call-Ej*, 22(3), 146–163.
- Gallud, J. A., Carreño, M., Tesoriero, R., Sandoval, A., Lozano, M. D., Durán, I., Penichet, V. M. R., & Cosio, R. (2023). Technology-enhanced and game based learning for children with special needs: a systematic mapping study. *Universal Access in the Information Society*, 22(1), 227–240. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00824-0>
- Grgic, M. (2023). Competencies and beliefs of Swiss teachers with regard to the modular curriculum 'Media and ICT.' *International Journal of Educational Research Open*, 5(March), 100288. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100288>
- Hawkins, B., Taylor-Griffiths, D., & Lodge, J. M. (2025). Summarise, elaborate, try again: exploring the effect of feedback literacy on AI-enhanced essay writing. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/02602938.2025.2492070>
- Hopcan, S., Polat, E., Ozturk, M. E., & Ozturk, L. (2022). Artificial intelligence in special education: a systematic review. *Interactive Learning Environments*, May, 1–19. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2067186>
- Huang, J., & Mizumoto, A. (2024). Examining the effect of generative AI on students' motivation and writing self-efficacy. *Digital Applied Linguistics*, 102324, 1–20. <https://doi.org/10.29140/dal.v1.102324>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing*



- critical participatory action research*. Springer.
- Kim, M. S. (2017). Multimodal modeling activities with special needs students in an informal learning context: Vygotsky revisited. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(6), 2133–2154. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.01218a>
- Kim, N. J., & Kim, M. K. (2022). Teacher's perceptions of using an artificial intelligence-based educational tool for scientific writing. *Frontiers in Education*, 7(755914), 1–13. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.755914>
- Köse, H., & Güner-Yıldız, N. (2021). Augmented reality (AR) as a learning material in special needs education. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1921–1936. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10326-w>
- Marín-lópez, J. R. I. (2024). Is artificial intelligence use related to self-control, self-esteem and self-efficacy among university students? *Education and Information Technologies*, 2507–2524. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12906-6>
- Mcintyre, A. (2008). *Participatory Action Research*. Sage Publication.
- Park, M., & Son, J. B. (2022). Pre-service EFL teachers' readiness in computer-assisted language learning and teaching. *Asia Pacific Journal of Education*, 42(2), 320–334. <https://doi.org/10.1080/02188791.2020.1815649>
- Pellas, N. (2023). The effects of generative AI platforms on undergraduates' narrative intelligence and writing self-efficacy. *Education Sciences*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/educsci13111155>
- Permendikbudristek. (2024). *Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia*.
- Permendikdasmen. (2025). *Peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah republik Indonesia*.
- Shen, X., & Tao, Y. (2025). Metacognitive strategies, AI-based writing self-efficacy and writing anxiety in AI-assisted writing contexts: A structural equation modeling analysis. *International Journal of TESOL Studies*, 7(1), 70–87. <https://doi.org/10.58304/ijts.20250105>
- Ting, K. Y. (2014). Multimodal resources to facilitate language learning for students with special needs. *International Education Studies*, 7(8), 85–93. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n8p85>
- Washington, J. (2023). The impact of generative artificial intelligence on writer's self-efficacy: A critical literature review. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4538043>
- Wright, D. E. (2015). Active learning: Social justice education and participatory action research. In *Active Learning: Social Justice Education and Participatory Action Research*. <https://doi.org/10.4324/9781315743141>
- Wyatt, M., & Dikilitaş, K. (2021). English language teachers' self-efficacy beliefs for grammar instruction: implications for teacher educators. *Language Learning Journal*, 49(5), 541–553. <https://doi.org/10.1080/09571736.2019.1642943>
- Zheng, C., Liang, J. C., & Tsai, C. C. (2017). Validating an instrument for EFL learners' sources of self-efficacy, academic self-efficacy and the relation to English proficiency. *Asia-Pacific Education Researcher*, 26(6), 329–340. <https://doi.org/10.1007/s40299-017-0352-3>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In *In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), handbook of self-Regulation* (In M. Boek, pp. 13–39). Cambridge MA Academic press.