

PEMBERDAYAAN GURU SD DAN MASYARAKAT MELALUI AI GENERATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG DI LIKUPANG BARAT

Fince L Sambeka¹, Muhammad Ilham Ali²

¹ Universitas Negeri Manado, Indonesia; fincesambeka@unima.ac.id

² Universitas Negeri Manado, Indonesia; ilhamali@unima.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-14

Revised 2026-06-30

Accepted 2026-07-20

ABSTRAK

Kawasan Likupang, termasuk Desa Paputungan di Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa Utara, ditetapkan sebagai salah satu Destinasi Super Prioritas pariwisata nasional sehingga penguasaan bahasa asing, termasuk bahasa Jepang, menjadi kebutuhan penting bagi guru dan masyarakat setempat. Namun, akses terhadap pelatihan bahasa Jepang masih terbatas dan pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) generatif sebagai media belajar belum banyak dikenal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan dasar bahasa Jepang guru SD Inpres Paputungan dan masyarakat melalui pemanfaatan AI generatif (ChatGPT, Google Gemini, dan Microsoft Copilot) sebagai media belajar mandiri dan penyusunan materi ajar. Kegiatan dilaksanakan pada 19 Juni 2026 dengan melibatkan 17 peserta, terdiri atas 5 guru dan 12 warga masyarakat, menggunakan metode pelatihan partisipatif berupa sosialisasi, praktik, pendampingan, serta evaluasi pre-test-post-test pada enam aspek. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rata-rata skor pre-test, post-test, dan persentase peningkatan (*gain*), sedangkan kepuasan peserta diukur melalui angket dengan kategori sangat puas, puas, cukup puas, dan kurang puas. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor pada seluruh aspek, yaitu kosakata dasar (36,5–74,5), membaca hiragana (29,5–66,5), percakapan sederhana (34,0–71,5), tata bahasa dasar (26,0–63,0), literasi AI (41,0–85,0), dan kepercayaan diri berkomunikasi (37,5–79,0). Sebanyak 58,8% peserta menyatakan sangat puas, 35,3% puas, dan 5,9% cukup puas. Temuan ini menunjukkan bahwa AI generatif efektif sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang sekaligus mendukung kesiapan sumber daya manusia lokal dalam menyongsong perkembangan pariwisata di kawasan Likupang.

Kata Kunci: AI Generatif; Bahasa Jepang; Pemberdayaan Masyarakat; Literasi Digital; Desa Wisata

ABSTRACT

The Likupang area, including Paputungan Village in West Likupang District, North Minahasa Regency, has been designated as one of Indonesia's National Super-Priority Tourism Destinations, making foreign language proficiency, particularly in Japanese, increasingly important for teachers and the local community. However, access to structured Japanese language training remains limited, and the use of generative artificial intelligence (AI) as a language-learning tool is still largely unfamiliar in the area. This community service program aimed to improve the basic Japanese language skills of teachers at SD Inpres Paputungan and local community members by utilizing

generative AI (ChatGPT, Google Gemini, and Microsoft Copilot) as a self-directed learning medium and a tool for developing teaching materials. The program was conducted on 19 June 2026 and involved 17 participants, comprising five teachers and twelve community members, using a participatory training approach that included socialization, hands-on practice, mentoring, and pre-test–post-test evaluation across six aspects. Data were analyzed using descriptive quantitative methods by calculating the mean pre-test and post-test scores and percentage improvement (gain), while participant satisfaction was measured through a questionnaire with four categories: very satisfied, satisfied, fairly satisfied, and dissatisfied. The results demonstrated improvements in all assessed aspects, including basic vocabulary (36.5–74.5), hiragana reading (29.5–66.5), simple conversation (34.0–71.5), basic grammar (26.0–63.0), AI literacy (41.0–85.0), and communication confidence (37.5–79.0). Furthermore, 58.8% of participants were very satisfied, 35.3% were satisfied, and 5.9% were fairly satisfied. These findings indicate that generative AI is an effective alternative medium for Japanese language learning and can support the preparedness of local human resources for the continued development of tourism in the Likupang area.

Keyword: Generative AI; Japanese Language; Community Empowerment; Digital Literacy; Tourism Village

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Muhammad Ilham Ali

Universitas Negeri Manado, Indonesia; ilhamali@unima.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa Utara, Provinsi Sulawesi Utara, merupakan salah satu kawasan yang termasuk dalam Destinasi Super Prioritas (DSP) pariwisata nasional yang dicanangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Desa Paputungan, sebagai salah satu desa di kecamatan ini, berada dalam koridor pariwisata bahari Likupang yang meliputi kawasan pesisir, pulau-pulau kecil, dan titik-titik selam yang mulai banyak dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara. Perkembangan sektor pariwisata tersebut membuka peluang ekonomi baru bagi masyarakat melalui penyediaan homestay, jasa pemandu wisata, transportasi lokal, dan usaha kuliner. Kondisi ini sekaligus meningkatkan kebutuhan masyarakat terhadap kemampuan komunikasi menggunakan bahasa asing sebagai salah satu kompetensi pelayanan wisata.

Bahasa Jepang dipilih sebagai fokus kegiatan karena wisatawan asal Jepang merupakan salah satu segmen wisatawan mancanegara yang memiliki minat terhadap wisata bahari, ekowisata, dan budaya lokal di kawasan Sulawesi Utara. Selain itu, bahasa Jepang relatif belum banyak diperkenalkan kepada masyarakat dibandingkan bahasa Inggris, padahal penguasaan ungkapan dasar, kosakata pelayanan wisata, dan etika komunikasi sederhana berpotensi meningkatkan kualitas interaksi dengan wisatawan serta mendukung pelayanan berbasis masyarakat (*community-based tourism*).

SD Inpres Paputungan merupakan satu-satunya sekolah dasar negeri yang melayani anak-anak di Desa Paputungan dan sekitarnya. Sekolah ini belum memiliki guru bahasa asing sehingga pengenalan bahasa Jepang kepada peserta didik bergantung pada inisiatif guru kelas. Di sisi lain, sebagian masyarakat mulai merintis usaha wisata skala kecil sehingga memerlukan kemampuan komunikasi dasar dalam bahasa Jepang untuk melayani wisatawan.

Hasil identifikasi kebutuhan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pihak sekolah serta pemerintah desa menunjukkan bahwa seluruh 17 calon peserta menyatakan membutuhkan pelatihan bahasa Jepang dasar yang relevan dengan aktivitas pendidikan dan pelayanan wisata. Dari jumlah tersebut, tidak satu pun pernah mengikuti pelatihan bahasa Jepang secara formal, sebagian besar belum mampu memperkenalkan diri maupun menggunakan ungkapan sederhana dalam bahasa Jepang, serta hanya sebagian kecil yang mengenal AI generatif seperti ChatGPT, Google Gemini, atau Microsoft Copilot sebagai media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi pada aspek kosakata dasar, pembacaan huruf hiragana, percakapan sederhana, tata bahasa dasar, serta literasi pemanfaatan AI untuk belajar secara mandiri.

AI generatif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran bahasa yang fleksibel, personal, dan dapat diakses kapan saja tanpa bergantung pada ketersediaan pengajar tatap muka (Baidoo-Anu & Ansah, 2023; Kasneci et al., 2023). Berbeda dengan pelatihan bahasa konvensional yang umumnya bergantung pada instruktur, jadwal belajar yang tetap, serta penggunaan buku ajar sebagai media utama, program ini memanfaatkan AI generatif sebagai pendamping belajar yang mampu memberikan umpan balik secara langsung, menghasilkan contoh dialog sesuai konteks lokal, menyusun kartu belajar hiragana, serta membantu peserta berlatih percakapan secara mandiri. Pendekatan ini dipilih karena lebih sesuai dengan keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan yang hanya berlangsung satu hari intensif sekaligus memberikan bekal pembelajaran berkelanjutan (*self-directed learning*). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa chatbot dan AI generatif efektif meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan kemandirian pembelajar bahasa pemula (Chen, Widarso, & Sutrisno, 2020; Du & Daniel, 2024; Haristiani, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan prioritas yang disepakati bersama mitra meliputi dua aspek utama, yaitu: (1) rendahnya kompetensi dasar bahasa Jepang guru dan masyarakat, khususnya pada kosakata pelayanan wisata, aksara hiragana, percakapan sederhana, dan tata bahasa dasar; serta (2) rendahnya literasi dalam memanfaatkan AI generatif sebagai media pembelajaran bahasa asing secara mandiri.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan secara spesifik untuk: (1) meningkatkan kemampuan dasar bahasa Jepang peserta yang diukur melalui peningkatan skor pre-test dan post-test pada enam aspek, yaitu kosakata dasar, kemampuan membaca hiragana, percakapan sederhana, tata bahasa dasar, literasi AI, dan kepercayaan diri berkomunikasi; (2) meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan ChatGPT, Google Gemini, dan Microsoft Copilot untuk menghasilkan materi belajar bahasa Jepang secara mandiri; serta (3)

meningkatkan kesiapan guru dan masyarakat dalam mendukung pelayanan wisata di kawasan Likupang melalui penguasaan komunikasi dasar bahasa Jepang berbasis AI. Kegiatan ini sejalan dengan pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Goal 4 tentang pendidikan berkualitas dan Goal 8 tentang pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, serta mendukung transformasi digital pendidikan di wilayah pedesaan pesisir yang selama ini memiliki akses terbatas terhadap pelatihan bahasa asing formal.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan desain pre-eksperimen satu kelompok (one-group pretest–posttest design) yang bersifat deskriptif untuk melihat perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Juni 2026 selama satu hari pelatihan intensif, bertempat di ruang serbaguna SD Inpres Paputungan, Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa Utara, dengan melibatkan 17 peserta yang terdiri atas 5 orang guru SD Inpres Paputungan dan 12 orang warga masyarakat Desa Paputungan dan sekitarnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (participatory training) yang dipadukan dengan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) generatif sebagai media utama pembelajaran bahasa Jepang. Seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pre-test, penyampaian materi, praktik penggunaan AI generatif, hingga post-test dan pengisian angket kepuasan.

2.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Durasi	Kegiatan
Pre-test	20 menit	Pengukuran kemampuan awal peserta pada enam aspek pembelajaran
Penyampaian materi	60 menit	Pengenalan bahasa Jepang dasar, AI generatif, dan demonstrasi penggunaan ChatGPT, Google Gemini, serta Microsoft Copilot
Praktik terbimbing	120 menit	Peserta menggunakan AI untuk belajar kosakata, hiragana, tata bahasa, dan percakapan sederhana
Post-test	20 menit	Pengukuran kemampuan akhir menggunakan instrumen yang setara dengan pre-test
Evaluasi dan refleksi	20 menit	Pengisian angket kepuasan dan diskusi pengalaman peserta

Total durasi pelaksanaan kegiatan sekitar 240 menit (4 jam).

2.2 Materi Pelatihan Bahasa Jepang

Materi pelatihan difokuskan pada kemampuan dasar yang relevan dengan kebutuhan guru dan masyarakat dalam mendukung sektor pariwisata, meliputi:

- salam dan pengenalan diri (*aisatsu* dan *jikoshoukai*);
- kosakata pelayanan wisata;
- angka dan waktu;

- d) aksara hiragana dasar;
- e) pola kalimat sederhana (です、ます、これは～です);
- f) percakapan sederhana dengan wisatawan.

Materi disusun secara kontekstual menggunakan contoh situasi yang sering dijumpai di kawasan wisata Likupang, seperti menyambut tamu, memberikan petunjuk arah, memperkenalkan objek wisata, dan menawarkan bantuan kepada wisatawan.

2.3 Pemanfaatan AI Generatif

Pelatihan memanfaatkan ChatGPT, Google Gemini, dan Microsoft Copilot sebagai media belajar mandiri. Peserta diperkenalkan pada teknik penyusunan *prompt* agar AI menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Contoh *prompt* yang digunakan selama pelatihan antara lain:

"Buatkan 20 kosakata bahasa Jepang tentang pariwisata beserta arti dan cara membacanya."

"Buat dialog sederhana antara pemandu wisata dan wisatawan Jepang menggunakan bahasa yang mudah dipahami pemula."

"Jelaskan cara membaca huruf hiragana beserta contoh penggunaannya."

"Perbaiki kalimat bahasa Jepang berikut jika masih salah."

Output AI selanjutnya didiskusikan bersama fasilitator sebelum digunakan sebagai bahan latihan peserta.

2.4 Pembagian Peran Fasilitator

Pelaksanaan kegiatan melibatkan tiga orang fasilitator dengan pembagian tugas sebagai berikut:

- a) Fasilitator 1 bertanggung jawab menyampaikan materi bahasa Jepang dasar.
- b) Fasilitator 2 mendampingi praktik penggunaan AI generatif serta membantu peserta menyusun *prompt* yang efektif.
- c) Fasilitator 3 mengelola evaluasi, observasi proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta membantu peserta selama sesi praktik.

Pembagian tugas ini bertujuan agar seluruh peserta memperoleh pendampingan secara optimal selama kegiatan berlangsung.

2.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan meliputi:

- a) soal pre-test dan post-test;
- b) lembar observasi aktivitas peserta;
- c) angket kepuasan peserta menggunakan skala Likert empat tingkat;
- d) dokumentasi kegiatan.

Pre-test dan post-test terdiri atas enam aspek penilaian:

Tabel 2. Aspek Penilaian pre-test dan post-test

Aspek	Indikator
-------	-----------

Kosakata	Mengenali dan menggunakan kosakata dasar
Hiragana	Membaca huruf hiragana
Percakapan	Menyusun dialog sederhana
Tata bahasa	Menggunakan pola kalimat dasar
Literasi AI	Mengoperasikan AI generatif untuk belajar
Kepercayaan diri	Kesediaan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang

Setiap aspek diberi skor 0–100, kemudian dihitung rata-ratanya untuk memperoleh nilai pre-test dan post-test.

2.6 Validitas Instrumen dan Prosedur pre-test dan post-test

Instrumen pre-test, post-test, dan angket kepuasan disusun berdasarkan capaian pembelajaran pelatihan kemudian ditelaah (expert judgment) oleh dua dosen yang memiliki kompetensi pada bidang pendidikan bahasa Jepang dan teknologi pembelajaran. Hasil telaah digunakan untuk memperbaiki kejelasan indikator, kesesuaian materi, dan keterbacaan instrumen sebelum digunakan dalam kegiatan. Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengukur kemampuan awal peserta. Post-test diberikan setelah seluruh sesi praktik selesai menggunakan instrumen yang setara sehingga dapat dibandingkan secara langsung. Peningkatan kemampuan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Gain (\%)} = \frac{\text{Post-test} - \text{Pre-test}}{\text{Pre-test}} \times 100\%$$

Selain itu dihitung pula rata-rata skor setiap aspek sebagai dasar analisis peningkatan kemampuan peserta.

2.7 Teknik Analisis Data, Etika Penelitian, Keamanan Data, dan Verifikasi AI

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor *pre-test*, rata-rata skor *post-test*, persentase peningkatan (*gain*), serta distribusi tingkat kepuasan peserta yang dikategorikan menjadi sangat puas, puas, cukup puas, dan kurang puas. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan diskusi digunakan untuk melengkapi interpretasi hasil kegiatan. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara sukarela setelah memperoleh penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan penggunaan data, sedangkan identitas peserta dijaga kerahasiaannya dengan hanya menyajikan data dalam bentuk agregat. Selama pelatihan, peserta diimbau untuk tidak memasukkan data pribadi ke dalam platform AI generatif, dan seluruh keluaran (*output*) AI diverifikasi oleh fasilitator sebelum digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk memastikan akurasi serta kesesuaiannya dengan materi bahasa Jepang yang diajarkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

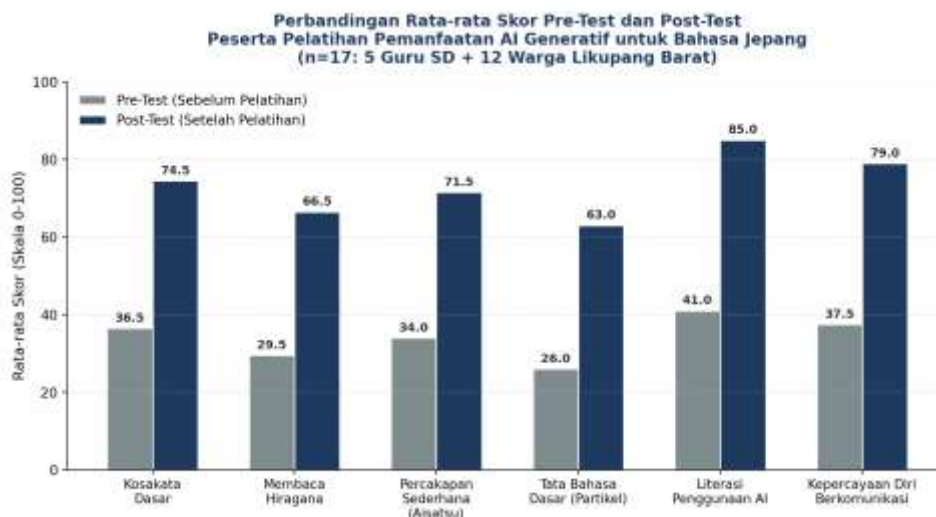
HASIL

3.1 Peningkatan Kemampuan Bahasa Jepang dan Literasi AI

Hasil pre-test dan post-test terhadap 17 peserta menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada seluruh aspek yang diukur. Rekapitulasi hasil evaluasi disajikan pada Tabel 3 dan divisualisasikan pada Gambar 1.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta (n = 17)

Aspek yang Diukur	Jumlah Peserta	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Selisih	Peningkatan (%)
Kosakata dasar bahasa Jepang	17	36,5	74,5	38,0	+104,1%
Membaca huruf hiragana	17	29,5	66,5	37,0	+125,4%
Percakapan sederhana (aisatsu)	17	34,0	71,5	37,5	+110,3%
Tata bahasa dasar (partikel)	17	26,0	63,0	37,0	+142,3%
Literasi penggunaan AI generatif	17	41,0	85,0	44,0	+107,3%
Kepercayaan diri berkomunikasi	17	37,5	79,0	41,5	+110,7%

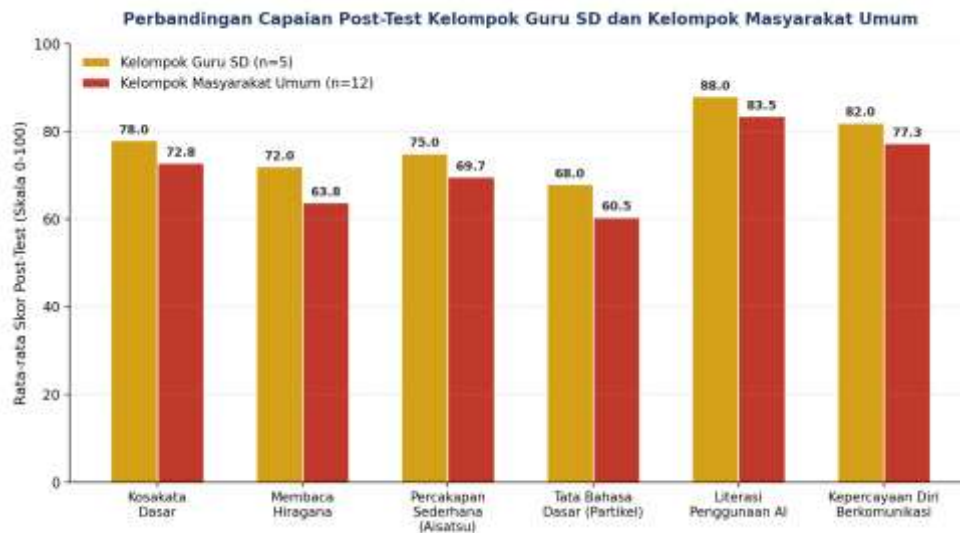


Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor Pre-Test dan Post-Test pada Enam Aspek yang Diukur

Data pada Tabel 3 dan Grafik menunjukkan bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan yang signifikan setelah pelatihan. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek tata bahasa dasar (partikel), yaitu sebesar 142,3%, dari rata-rata skor 26,0 menjadi 63,0. Hal ini dapat dijelaskan karena tata bahasa merupakan aspek yang paling asing bagi peserta sebelum pelatihan, sementara AI generatif mampu menjelaskan pola partikel dasar bahasa Jepang (seperti は, が, dan を dalam ejaan latin wa, ga, wo) secara sederhana dan berulang sesuai kebutuhan peserta, sehingga proses pemahaman berlangsung lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Aspek literasi penggunaan AI generatif juga menunjukkan peningkatan besar, yaitu 107,3%, yang mengindikasikan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan bahasa Jepang, tetapi juga keterampilan digital baru yang dapat terus dimanfaatkan secara mandiri setelah kegiatan berakhir.

3.2 Perbandingan Capaian Kelompok Guru dan Kelompok Masyarakat

Untuk melihat perbedaan capaian antar kelompok peserta, dilakukan perbandingan skor post-test antara kelompok guru SD ($n=5$) dan kelompok masyarakat umum ($n=12$), sebagaimana disajikan pada Grafik 2.

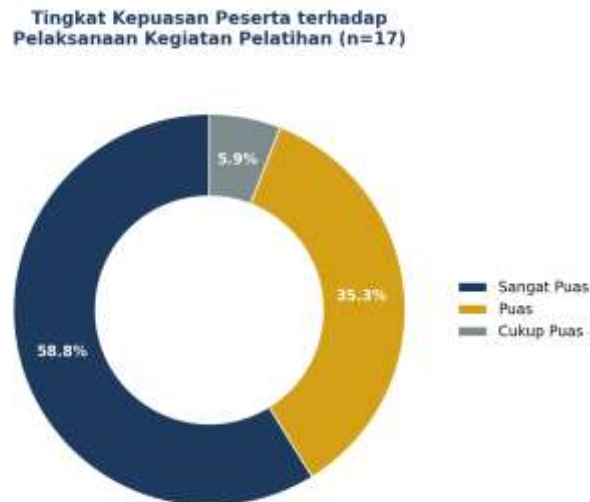


Gambar 2. Grafik Perbandingan Capaian Post-Test Kelompok Guru SD dan Kelompok Masyarakat Umum

Grafik 2 memperlihatkan bahwa kelompok guru secara konsisten memperoleh skor post-test yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok masyarakat umum pada seluruh aspek, dengan selisih rata-rata sekitar 5–8 poin. Kondisi ini sejalan dengan temuan sejumlah kajian bahwa latar belakang pendidikan formal dan pengalaman mengajar berkontribusi terhadap kecepatan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran baru, termasuk AI generatif (Dai, Liu, & Lim, 2023; van den Berg & du Plessis, 2023). Meskipun demikian, selisih capaian antara kedua kelompok relatif tidak terlalu lebar, yang menunjukkan bahwa AI generatif cukup ramah digunakan (user-friendly) baik oleh kalangan pendidik maupun masyarakat umum dengan latar belakang pendidikan yang beragam, termasuk peserta lanjut usia yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi AI sama sekali.

3.3 Tingkat Kepuasan Peserta

Seluruh aspek pada Tabel 3 mengalami peningkatan skor di atas 100%, yang menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis AI generatif meski waktu pelatihan relatif singkat (satu hari intensif). Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu bahwa chatbot dan AI generatif mempercepat pemerolehan bahasa asing tahap awal karena sifatnya yang interaktif, personal, dan bebas dari rasa canggung (anxiety) yang biasa muncul saat belajar langsung dengan penutur asli (Haristiani, 2019; Zou, Reinders, Thomas, & Barr, 2023). Hasil angket kepuasan pada Grafik 3 memperkuat temuan tersebut.



Gambar 3. Grafik Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Kegiatan (n = 17)

Sebanyak 58,8% peserta menyatakan sangat puas dan 35,3% menyatakan puas terhadap pelaksanaan kegiatan, sedangkan sisanya (5,9%) menyatakan cukup puas, dan tidak ada peserta yang menyatakan kurang puas. Tingginya kepuasan ini didukung oleh suasana pelatihan yang interaktif, materi yang relevan dengan kebutuhan sehari-hari peserta (khususnya konteks pariwisata), serta pendampingan individual yang memungkinkan peserta dengan latar belakang teknologi berbeda tetap nyaman mengikuti kegiatan.

Hasil observasi selama pelatihan dan sesi diskusi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pemanfaatan AI generatif sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan dalam menyusun *prompt* dan belum terbiasa menggunakan platform AI generatif. Namun, setelah memperoleh pendampingan, peserta mampu memanfaatkan ChatGPT, Google Gemini, dan Microsoft Copilot untuk mencari kosakata, menyusun dialog sederhana, mempelajari huruf hiragana, serta memperoleh penjelasan tata bahasa dasar secara mandiri. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran berbasis AI lebih menarik, mudah dipahami, dan fleksibel dibandingkan pembelajaran konvensional karena memungkinkan mereka berlatih kapan saja sesuai kebutuhan. Temuan observasi ini memperkuat hasil evaluasi kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta sekaligus tingginya tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan.

3.4 Dokumentasi dan Narasi Pelaksanaan Kegiatan

Dokumentasi berikut menggambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan pada 19 Juni 2026 di SD Inpres Paputungan, disajikan dalam bentuk ilustrasi representatif untuk menjaga privasi peserta.



Gambar 4 Sesi Pembukaan dan Sosialisasi Kegiatan

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan sosialisasi yang dihadiri oleh Kepala SD Inpres Paputungan, lima orang guru, serta perwakilan tokoh masyarakat dan warga Desa Paputungan. Pada sesi ini, tim pengabdian memaparkan latar belakang, tujuan, dan manfaat kegiatan, dilanjutkan dengan pengenalan konsep dasar AI generatif serta contoh sederhana ungkapan sapaan bahasa Jepang (konnichiwa, arigatou) sebagai pembuka suasana belajar yang santai dan tidak menegangkan bagi peserta yang baru pertama kali mengenal bahasa Jepang.



Gambar 5. Ilustrasi Sesi Praktik dan Pendampingan Individual Penggunaan AI Generatif

Pada sesi inti, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk praktik langsung mengoperasikan ChatGPT, Google Gemini, dan Microsoft Copilot menggunakan gawai maupun laptop. Setiap peserta didampingi oleh tim pengabdian atau mahasiswa untuk berlatih menyusun perintah (prompt) yang tepat, misalnya meminta AI membuatkan daftar kosakata wisata, kartu latihan hiragana, atau contoh dialog singkat menyambut tamu di homestay. Pendampingan ini terbukti penting terutama bagi peserta lanjut usia dan peserta yang belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan artifisial.



Gambar 6. Ilustrasi Sesi Evaluasi Akhir dan Berbagi Pengalaman (Sharing Session)

Kegiatan ditutup dengan sesi evaluasi berupa pengisian post-test dan angket kepuasan, dilanjutkan dengan sesi berbagi pengalaman di mana beberapa peserta mempraktikkan hasil belajar mereka melalui simulasi percakapan singkat menyambut wisatawan Jepang. Suasana pada sesi ini berlangsung hangat dan antusias, dengan sejumlah peserta menyampaikan keinginan untuk melanjutkan praktik penggunaan AI generatif secara mandiri di rumah maupun di tempat usaha masing-masing.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa AI generatif merupakan alternatif strategi pembelajaran bahasa asing yang efektif dan efisien di wilayah dengan keterbatasan akses instruktur bersertifikat seperti Desa Paputungan. Temuan ini memperkuat kesimpulan yang telah diperoleh dari kegiatan sejenis, di mana pengembangan bahan ajar berbasis kebutuhan calon tenaga kerja migran terbukti mampu menjembatani kesenjangan kompetensi bahasa asing di tengah keterbatasan sumber daya pengajar formal (Sambeka & Ali, 2026). Dengan demikian, penggunaan AI generatif tidak hanya menjadi solusi darurat, tetapi juga dapat diposisikan sebagai bagian dari strategi jangka panjang dalam pemerataan akses pendidikan bahasa di wilayah pedesaan dan pesisir.

Salah satu keunggulan utama yang teramati selama kegiatan adalah kemampuan AI generatif dalam mempersonalisasi pengalaman belajar bahasa sesuai dengan kebutuhan, kecepatan, dan gaya belajar masing-masing peserta, sejalan dengan temuan Du dan Daniel (2024). Personalisasi ini memungkinkan peserta dengan latar belakang pendidikan dan usia yang beragam untuk tetap mengikuti materi tanpa merasa tertinggal, karena sistem AI dapat menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, memberikan umpan balik instan, serta mengulang penjelasan pada bagian yang belum dipahami. Karakteristik adaptif inilah yang membedakan pendekatan berbasis AI generatif dari model pembelajaran konvensional yang cenderung seragam bagi seluruh peserta.

Selain aspek personalisasi, kegiatan ini juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri peserta, khususnya bagi mereka yang berstatus pembelajar pemula dalam bahasa asing. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Chen et al. (2020) yang menyatakan bahwa interaksi

dengan sistem AI memberikan ruang aman bagi pembelajar untuk berlatih tanpa rasa takut dievaluasi secara negatif oleh instruktur maupun sesama peserta. Rasa nyaman ini pada gilirannya mendorong partisipasi aktif peserta dalam sesi latihan percakapan sederhana, yang menjadi fondasi penting sebelum mereka melanjutkan ke tahap pembelajaran bahasa yang lebih kompleks, termasuk dalam konteks persiapan menghadapi seleksi kerja atau magang ke luar negeri.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bagaimana AI generatif berperan dalam memperluas akses pembelajaran bahasa bagi kelompok masyarakat dengan keterbatasan geografis maupun ekonomi, sebagaimana dikemukakan oleh Alasadi dan Baiz (2023) serta Jing (2020). Desa Paputungan, yang berada pada koridor wisata Likupang namun masih menghadapi keterbatasan akses terhadap lembaga kursus bahasa formal, menjadi contoh nyata bagaimana teknologi AI dapat menggantikan sebagian peran instruktur bersertifikat tanpa mengorbankan kualitas interaksi pembelajaran. Fenomena ini juga sejalan dengan perkembangan kajian linguistik digital, yang menempatkan integrasi teknologi kecerdasan buatan sebagai salah satu frontier baru dalam pembelajaran dan analisis bahasa di era digital (Posumah & Ali, 2026).

Meskipun demikian, sejumlah tantangan turut teridentifikasi selama pelaksanaan kegiatan. Karakteristik peserta yang berasal dari latar belakang profesi dan tingkat literasi digital yang beragam menyebabkan proses adaptasi terhadap pemanfaatan AI generatif berlangsung dengan kecepatan yang berbeda. Selain itu, keterbatasan jaringan internet di beberapa titik lokasi sempat menghambat akses terhadap platform AI generatif secara real-time, sehingga memengaruhi kelancaran praktik pembelajaran. Untuk mengatasi kondisi tersebut, tim pengabdian menerapkan strategi pendampingan individual secara intensif bagi peserta yang membutuhkan bimbingan tambahan serta menyediakan modul cetak sebagai alternatif belajar mandiri ketika koneksi internet tidak stabil. Desain pelatihan yang mengombinasikan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan terbukti membantu peserta, termasuk mereka yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi AI, untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara lebih percaya diri.

Kemudahan penggunaan AI generatif dalam menghasilkan kosakata, dialog, dan penjelasan tata bahasa yang kontekstual juga menjadikannya relevan dengan kebutuhan masyarakat di kawasan pariwisata Likupang yang memerlukan kemampuan komunikasi dasar dengan wisatawan asing. Namun demikian, AI generatif tetap memiliki keterbatasan berupa potensi kesalahan terjemahan (*translation errors*) atau keluaran yang kurang sesuai dengan konteks budaya dan kebahasaan, sehingga seluruh materi yang dihasilkan perlu diverifikasi oleh fasilitator sebelum digunakan sebagai bahan pembelajaran. Selain itu, peserta juga diingatkan agar tidak bergantung sepenuhnya pada AI, melainkan memanfaatkannya sebagai alat bantu yang tetap perlu diimbangi dengan pemahaman konsep dasar bahasa Jepang dan latihan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil dan tantangan yang telah diuraikan, tim pengabdian merekomendasikan adanya pendampingan lanjutan secara berkala guna memastikan

keberlanjutan peningkatan kompetensi bahasa asing dan literasi AI peserta setelah kegiatan berakhir. Pendampingan tersebut penting untuk memperkuat kemampuan belajar mandiri sekaligus meminimalkan ketergantungan terhadap AI tanpa proses verifikasi terhadap hasil yang diberikan. Selain itu, replikasi kegiatan serupa juga direkomendasikan untuk dilaksanakan di desa-desa lain pada koridor wisata Likupang, mengingat karakteristik geografis, kebutuhan masyarakat, dan potensi pengembangan pariwisata yang relatif serupa. Pendekatan ini diharapkan dapat diperkuat melalui pengembangan bahan ajar yang lebih kontekstual, sebagaimana telah dirintis dalam upaya penyiapan tenaga kerja migran (Sambeka & Ali, 2026), sekaligus memanfaatkan perkembangan riset linguistik digital untuk terus menyempurnakan model pembelajaran bahasa berbasis AI generatif di masa mendatang (Posumah & Ali, 2026).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan AI generatif untuk pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan pada 19 Juni 2026 di SD Inpres Paputungan, Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa Utara, menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kemampuan dasar bahasa Jepang dan literasi penggunaan AI pada 17 peserta yang terdiri atas 5 guru SD dan 12 anggota masyarakat. Peningkatan terlihat pada seluruh aspek yang diukur melalui pre-test dan post-test, yaitu kosakata dasar, membaca huruf hiragana, percakapan sederhana, tata bahasa dasar, literasi penggunaan AI generatif, dan kepercayaan diri berkomunikasi. Selain itu, sebagian besar peserta (94,1%) menyatakan puas hingga sangat puas terhadap pelaksanaan pelatihan, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis AI generatif dapat diterima dengan baik sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jepang bagi guru dan masyarakat di Desa Paputungan. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, pembentukan kelompok belajar berbasis komunitas untuk mendukung praktik mandiri, serta penyediaan modul dan contoh prompt AI yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta. Selain itu, diperlukan evaluasi jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan kompetensi peserta serta pengukuran penerapan keterampilan bahasa Jepang dan pemanfaatan AI dalam situasi nyata, khususnya pada kegiatan pembelajaran di sekolah maupun interaksi masyarakat dengan wisatawan di kawasan Likupang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Inpres Paputungan beserta jajaran guru, tokoh dan warga masyarakat Desa Paputungan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Manado, serta mahasiswa pendamping yang telah berkontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Alasadi, E. A., & Baiz, C. R. (2023). Generative AI in education and research: Opportunities, concerns, and solutions. *Journal of Chemical Education*, 100(8), 2965–2971. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.3c00323>

- Baidoo-Anu, D., & Ansah, L. O. (2023). Education in the era of generative artificial intelligence (AI): Understanding the potential benefits of ChatGPT in promoting teaching and learning. *Journal of AI*, 7(1), 52–62. <https://doi.org/10.61969/jai.1337500>
- Chen, H., Widarso, G. V., & Sutrisno, H. (2020). A ChatBot for learning Chinese: Learning achievement and technology acceptance. *Journal of Educational Computing Research*, 58(6), 1161–1189. <https://doi.org/10.1177/0735633120929622>
- Dai, Y., Liu, A., & Lim, C. P. (2023). Reconceptualizing ChatGPT and generative AI as a student-driven innovation in higher education. *Procedia CIRP*, 119, 84–90. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2023.05.002>
- Du, J., & Daniel, B. K. (2024). Transforming language education: A systematic review of AI-powered chatbots for English as a foreign language speaking practice. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100230. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100230>
- Haristiani, N. (2019). Artificial intelligence (AI) chatbot as language learning medium: An inquiry. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012020>
- Jing, Y. (2020). Research on the application of artificial intelligence natural language processing technology in Japanese teaching. *Journal of Physics: Conference Series*, 1682(1), 012081. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1682/1/012081>
- Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Posumah, J., & Ali, M. I. (2026). *Digital linguistics: New frontiers in language learning and analysis*. Penerbit Tahta Media.
- Sambeka, F. L., & Ali, M. I. (2026). Pengembangan bahan ajar oleh calon tenaga kerja ke Jepang pada LPK Cahaya Matahari Manado. *JUKEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.60126/jukemas.v3i1.1454>
- Sambeka, F. L., Tengker, D., Mamentu, A. C., Ali, M. I., & Supriyanto. (2025). Pelatihan gamifikasi digital dan flipped classroom dalam pembelajaran bahasa asing di SMA Negeri 2 Tomohon. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4(3). <https://doi.org/10.52622/jam.v4i3.498>
- Van den Berg, G., & du Plessis, E. (2023). ChatGPT and generative AI: Possibilities for its contribution to lesson planning, critical thinking and openness in teacher education. *Education Sciences*, 13(10), 998. <https://doi.org/10.3390/educsci13100998>
- Zou, B., Reinders, H., Thomas, M., & Barr, D. (2023). Editorial: Using artificial intelligence technology for language learning. *Frontiers in Psychology*, 14, 1287667. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1287667>