

Pengembangan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Berbasis Artificial Intelligence Untuk Promosi Pariwisata Budaya

Dewa Ayu Kadek Claria^{1*}, I Nyoman Kardana², I Gusti Ngurah Adi Rajistha³, Ni Made Suwendri⁴, Aril Rifki Febrian⁵, Anak Agung Revina Puspita Dewi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Sastra Inggris, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No.24 Denpasar, Sumerta Kelod, Denpasar, Bali
E-mail: clariadewaayu@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6387>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 03 May 2026

Revised: 09 May 2026

Accepted: 15 May 2026

Kata Kunci:

Literasi Digital,
Promosi Pariwisata,
Artificial Intelligence,
Speaking.

Keywords:

Digital Literacy,
Tourism Promotion,
Artificial Intelligence,
Speaking.



Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SMAN 9 Denpasar dengan mengaplikasikan *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung promosi pariwisata budaya Bali. Di era digital saat ini, kemampuan komunikasi bahasa Inggris sangat penting untuk membantu melestarikan warisan budaya lokal dan sekaligus memperkenalkannya kepada khalayak internasional. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam kelancaran berbicara, pengucapan, penggunaan kosakata, dan rasa percaya diri saat berbicara dalam bahasa Inggris. Perangkat pembelajaran berbasis AI menyediakan latihan berbicara yang interaktif, umpan balik langsung, koreksi pengucapan, serta kesempatan belajar secara personal sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Integrasi AI diharapkan dapat menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, dan literasi digital siswa dalam menghasilkan materi promosi pariwisata yang menarik. Dengan menggabungkan pembelajaran bahasa dan teknologi, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi praktis yang relevan dengan konteks pariwisata global. Temuan penelitian diharapkan menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara berbasis AI berkontribusi positif terhadap kemampuan bahasa Inggris serta mendukung promosi pariwisata budaya lokal secara lebih inovatif dan mudah diakses.

The purpose of this study is to develop the English speaking skills of students at SMAN 9 Denpasar using Artificial Intelligence (AI) to promote Balinese cultural tourism. In this digital era, English communication skills are essential for helping preserve local cultural heritage and simultaneously introducing it to the international audiences. However, many students experience difficulties in speaking fluently, pronunciation, using the vocabulary and self-confidence when communicating in English. AI learning tools for speaking practice provide interactive speaking practice, immediate feedback, pronunciation correction, and personalized learning opportunities that can enhance students' communication abilities. The integration of AI is expected to foster students' confidence, creativity, and digital literacy in producing engaging tourism promotion materials. By combining language learning with technology, students can develop practical communication skills relevant to the global tourism context. The findings of this study are expected to demonstrate that AI-based speaking learning contributes positively to English proficiency while supporting the promotion of local cultural tourism in a more innovative and accessible.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Dewa Ayu Kadek Claria, et al. (2026), Pengembangan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Berbasis Artificial Intelligence Untuk Promosi Pariwisata Budaya, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6387>

PENDAHULUAN

SMA Negeri 9 Denpasar adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di Kota Denpasar, Provinsi Bali. SMAN 9 berada di pusat kota dan dikenal juga sebagai salah satu tempat wisata budaya sehingga sering dikunjungi wisatawan lokal dan mancanegara. Lingkungan sosial budaya di sekitar

sekolah sangat kaya akan nilai-nilai kearifan lokal seperti adat istiadat tradisional, seni pertunjukan, dan upacara keagamaan. Situasi ini memberikan konteks yang baik bagi siswa untuk membangun keterampilan komunikasi lintas budaya, yang sering dilakukan melalui bahasa Inggris. Dari aspek fasilitas dan infrastruktur, SMA Negeri 9 Denpasar sudah memiliki perangkat teknologi digital seperti komputer, telepon seluler, serta jaringan internet yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Namun, sebagian besar teknologi tersebut masih digunakan terbatas pada tingkat dasar. Siswa belum diarahkan secara optimal untuk memperkuat literasi digital yang berorientasi pada kemampuan produktif, kreatif, dan keterampilan abad ke-21. Siswa kelas XI, dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama keterampilan berbicara, telah memperoleh materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Namun, praktik bahasa Inggris lisan belum jauh berkembang dari kegiatan berbasis kelas. Simulasi pembelajaran dalam kelas hanya mencakup kegiatan rutinitas yang dilakukan siswa di kelas. Korelasi antara pembelajaran berbicara dan potensi kearifan lokal, misalnya pariwisata yang menampilkan nilai-nilai budaya, belum diaplikasikan secara optimal dalam media pembelajaran kontekstual (Widana & Suardana, 2023; Wang, 2025; Claria, dkk. 2025).

Peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat dilakukan di era digital ini. Kehadiran berbagai aplikasi dan platform berbasis AI memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, adaptif, dan personal sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Chen & Huang, 2024). Teknologi ini dapat dimanfaatkan melalui berbagai fitur, seperti latihan pengucapan (*pronunciation practice*), simulasi percakapan interaktif, koreksi tata bahasa secara otomatis, pengayaan kosakata, hingga pemberian umpan balik langsung terhadap performa berbicara siswa (Claria, dkk. 2025). Melalui fasilitas tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih secara mandiri dan berulang tanpa rasa takut melakukan kesalahan, sehingga dapat meningkatkan kelancaran berbicara, kepercayaan diri, serta kemampuan komunikasi secara lebih efektif (Mahendra & Putri, 2024). Meskipun demikian, pemanfaatan AI dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan akan pendampingan dan panduan yang tepat (Pratiwi & Ardika, 2022). Tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital, kemampuan bahasa, maupun pemahaman teknologi yang sama, sehingga penggunaan AI perlu disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat kompetensi masing-masing peserta didik (Holmes, dkk. 2022). Tanpa arahan yang jelas, terdapat risiko bahwa AI hanya digunakan sebagai alat instan untuk memperoleh jawaban atau menyelesaikan tugas, bukan sebagai sarana pembelajaran yang mendorong proses berpikir kritis, kreativitas, dan pengembangan keterampilan secara aktif (Huang & Zou, 2024). Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis dalam membimbing siswa agar mampu menggunakan AI secara efektif, etis, dan bertanggung jawab, sehingga teknologi tersebut benar-benar berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran yang bermakna dan sekadar media konsumsi pasif (Kurniawan & Widiastih, 2025). Dengan pendekatan yang tepat, AI dapat menjadi inovasi pembelajaran yang memperkuat kompetensi bahasa, literasi digital, serta kesiapan siswa menghadapi tantangan pendidikan di era transformasi digital (Kemdikbudristek, 2023; UNESCO, 2023; UNWTO 2025).

Setelah melakukan analisis situasi, dapat dinyatakan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dihadapi oleh mitra saat ini. Kondisi tersebut seperti literasi digital siswa yang masih belum tersedia secara maksimal untuk menggunakan teknologi dan produk kecerdasan buatan secara produktif sehingga pada akhirnya mampu digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kemampuan tersebut khususnya dalam keterampilan berbicara. Selain itu, sumber daya berbicara bahasa Inggris siswa di kelas masih terbatas pada konteks akademik (Kim & Park, 2023) dan belum secara signifikan dimanfaatkan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan atau situasi nyata yang berbasis konteks. Konteks nyata tersebut dapat berupa berbasis promosi pariwisata budaya. Masalah lainnya adalah bagaimana pembelajaran berbicara dan potensi pariwisata budaya lokal belum juga terintegrasi sehingga siswa belum terbiasa menyampaikan informasi lisan, cerita, dan nilai-nilai budaya Bali dalam bahasa Inggris. Di samping itu, penggunaan kecerdasan buatan atau AI dalam pembelajaran berbicara juga masih belum terstruktur, khususnya dalam hal pemilihan aplikasi, strategi penggunaan, serta panduan mengenai etika dan literasi digital (Lee & Kim, 2024). Situasi ini juga didukung dengan ketiadaan program pendampingan formal yang dapat membentuk siswa menjadi komunikator muda yang memanfaatkan kekuatan teknologi digital dan AI secara kreatif dan bertanggung jawab untuk pariwisata budaya (Li & Xu, 2024).



Gambar 1. Observasi awal kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris Siswa SMAN 9 Denpasar

Melalui observasi yang telah dilakukan pada tanggal 3 Januari 2025 di SMA Negeri 9 Denpasar yang mana telah diperoleh kesepakatan bersama dengan mitra dan diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi mitra bersifat kompleks. Berdasarkan analisis situasi tersebut dikerucutkan pada satu kebutuhan utama, yaitu perlunya model pelatihan yang terintegrasi antara keterampilan *speaking* bahasa Inggris, literasi digital, pemanfaatan *Artificial Intelligence*, dan meningkatkan kesadaran pariwisata budaya Bali. Oleh karena itu, bentuk pelatihan yang paling efisien adalah pelatihan berbasis proyek (*project-based training*) yang memfokuskan siswa pada praktik langsung, bukan sekadar teori. Pelatihan ini dirancang dalam beberapa tahapan sederhana namun terarah, dimulai dari pengenalan literasi digital dan etika penggunaan AI, dilanjutkan dengan pemanfaatan aplikasi AI (seperti *text-to-speech*, *speech feedback*, atau *AI conversation tools*) untuk melatih pelafalan, kelancaran, dan kepercayaan diri berbicara (Putra & Lestari, 2024). Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengembangkan konten *speaking* bertema pariwisata budaya Bali misalnya mendeskripsikan objek wisata, tradisi, atau cerita budaya lokal yang kemudian dipraktikkan dalam simulasi situasi nyata seperti pemandu wisata muda atau promotor budaya (Rahmawati & Nugroho, 2023). Melalui pelatihan yang singkat, kontekstual, dan berbasis produk (video promosi dan presentasi lisan), siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan *speaking* bahasa Inggris, tetapi juga terbentuk sebagai komunikator muda yang mampu memanfaatkan teknologi dan AI secara kreatif, etis, dan relevan dengan potensi lokal (Ritonga & Siregar, 2023).

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Training*) dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*experiential learning*). Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks promosi pariwisata budaya Bali (Sulastris & Handayani, 2023). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pengenalan dan sosialisasi, tahap pelatihan praktik, tahap simulasi dan tahapan evaluasi.

Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2026 untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa, literasi digital, serta kesiapan penggunaan teknologi berbasis AI. Selain itu, dilakukan penyusunan materi pelatihan, penyiapan perangkat pendukung, serta pemilihan aplikasi AI yang relevan, seperti *text-to-speech*, *AI conversation tools*, dan aplikasi *speech feedback*. Selanjutnya pada tahapan pengenalan dan sosialisasi, peserta diberikan pengenalan mengenai konsep literasi digital, pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran bahasa, serta etika penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Pada tahap ini siswa juga diperkenalkan pada pentingnya kemampuan komunikasi bahasa Inggris dalam promosi pariwisata budaya lokal. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pelatihan praktik, siswa mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi AI untuk

melatih keterampilan berbicara bahasa Inggris. Kegiatan mencakup latihan pelafalan (*pronunciation*), kelancaran berbicara (*fluency*), pengayaan kosakata (*vocabulary building*), dan simulasi percakapan menggunakan AI. Pendekatan praktik langsung diterapkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan personal. Siswa mempraktikkan hasil proyek melalui simulasi situasi nyata, seperti berperan sebagai pemandu wisata muda atau promotor budaya. Luaran kegiatan berupa presentasi lisan dan video promosi berbahasa Inggris yang menampilkan kemampuan komunikasi siswa sekaligus kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital. Pada tahap akhir yaitu evaluasi dilakukan melalui penilaian performa berbicara siswa sebelum dan sesudah pelatihan dengan indikator pelafalan, kelancaran, kepercayaan diri, penguasaan kosakata, dan kemampuan penyampaian pesan. Selain itu, refleksi peserta dilakukan untuk mengukur pengalaman belajar, pemahaman penggunaan AI secara etis, dan manfaat kegiatan terhadap keterampilan komunikasi mereka.

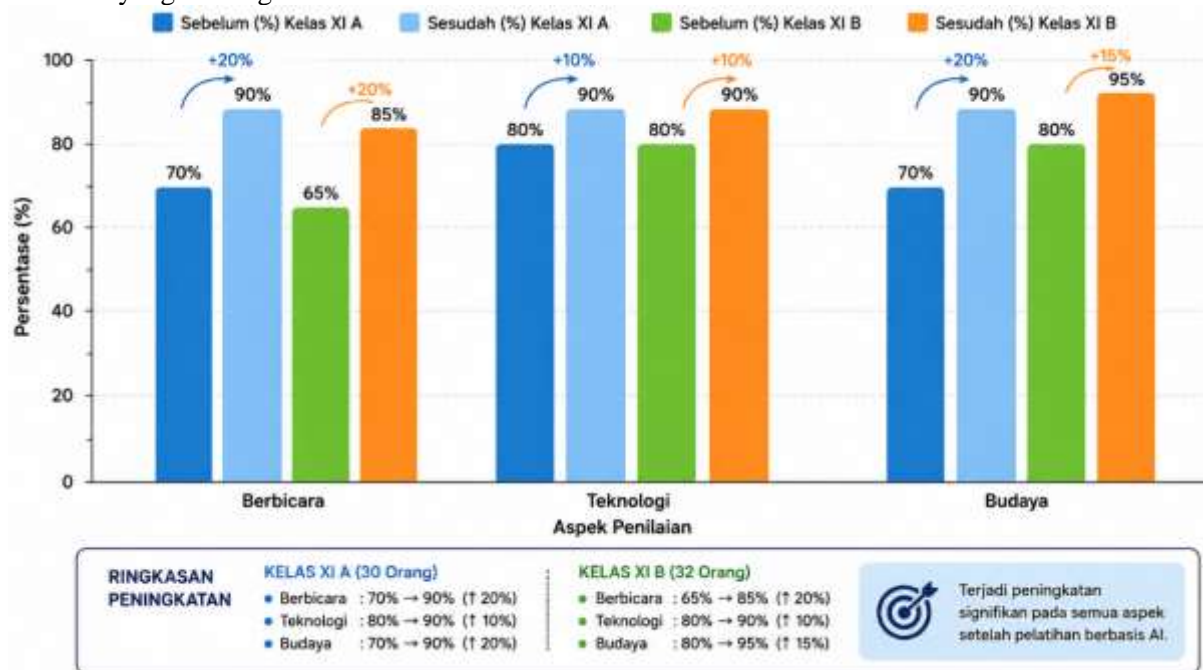
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk promosi pariwisata budaya Bali telah dilaksanakan dengan melibatkan siswa SMA Negeri 9 Denpasar sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, terutama karena pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat praktik langsung, interaktif, dan relevan dengan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka.

Pada tahap awal, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kendala dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris, khususnya pada aspek pelafalan (*pronunciation*), kelancaran berbicara (*fluency*), keterbatasan kosakata (*vocabulary*), serta rendahnya rasa percaya diri dalam menyampaikan ide secara lisan. Selain itu, pemahaman siswa mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa masih terbatas pada penggunaan dasar dan belum diarahkan secara produktif. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Pemanfaatan aplikasi AI seperti *text-to-speech*, *AI conversation tools*, dan fitur umpan balik pengucapan membantu siswa memahami kesalahan pelafalan secara langsung dan memperbaikinya secara mandiri. Latihan berbasis simulasi percakapan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara berulang tanpa tekanan sosial yang tinggi, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka. Pada tahap pengembangan proyek, siswa berhasil menghasilkan konten promosi pariwisata budaya Bali dalam bahasa Inggris, seperti presentasi mengenai Pura Tanah Lot, Tari Kecak, tradisi Melasti, serta destinasi wisata budaya lokal lainnya. Produk akhir berupa video promosi dan presentasi lisan menunjukkan peningkatan kreativitas, kemampuan komunikasi, serta pemahaman siswa terhadap pemanfaatan teknologi digital.

Secara umum, indikator keberhasilan kegiatan menunjukkan capaian yang positif dalam berbagai aspek pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Pertama, terjadi peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara lebih lancar, penggunaan kosakata yang lebih beragam, pelafalan yang lebih baik, serta kemampuan menyusun dan menyampaikan ide secara lebih terstruktur. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media latihan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan komunikasi lisan siswa. Kedua, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam komunikasi lisan. Melalui latihan berbicara yang interaktif dan berulang menggunakan aplikasi berbasis AI, siswa memiliki ruang untuk berlatih tanpa rasa takut melakukan kesalahan di hadapan teman sebaya. Kondisi ini membantu mengurangi kecemasan saat berbicara bahasa Inggris dan mendorong siswa untuk tampil lebih percaya diri dalam presentasi maupun simulasi percakapan. Ketiga, terjadi peningkatan literasi digital siswa, khususnya dalam pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mengenal berbagai aplikasi digital, tetapi juga memahami cara menggunakannya secara efektif, produktif, dan etis sebagai alat bantu belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa, tetapi juga pada penguatan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Keempat, kreativitas siswa dalam pembuatan media promosi budaya juga mengalami peningkatan yang signifikan. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa didorong untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam menyusun materi promosi pariwisata budaya Bali, baik dalam bentuk presentasi lisan maupun video promosi. Mereka mampu mengintegrasikan kemampuan bahasa Inggris, pemahaman budaya lokal, dan teknologi digital untuk menghasilkan karya yang komunikatif,

menarik, dan relevan dengan konteks promosi pariwisata. Kelima, kegiatan ini berhasil menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan aplikatif. Produk yang dihasilkan, seperti video promosi budaya dan presentasi berbahasa Inggris, tidak hanya menjadi bukti hasil pembelajaran, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam situasi nyata. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena menghubungkan pembelajaran bahasa, teknologi, dan potensi budaya lokal dalam satu kesatuan yang terintegrasi.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam bahasa Inggris Siswa SMAN 9 Denpasar

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan berbasis *Artificial Intelligence (AI)* di SMA Negeri 9 Denpasar pada tiga aspek utama, yaitu keterampilan berbicara bahasa Inggris, literasi teknologi, dan pemahaman budaya. Pada kelas XI A (30 siswa), keterampilan berbicara meningkat dari 70% menjadi 90%, yang menunjukkan kenaikan sebesar 20%. Pada aspek literasi teknologi, terjadi peningkatan dari 80% menjadi 90% atau sebesar 10%, sedangkan pemahaman budaya mengalami peningkatan dari 70% menjadi 90%, dengan kenaikan 20%. Sementara itu, pada kelas XI B (32 siswa), keterampilan berbicara meningkat dari 65% menjadi 85%, menunjukkan kenaikan sebesar 20%. Literasi teknologi juga meningkat dari 80% menjadi 90% atau sebesar 10%, sedangkan aspek budaya mengalami peningkatan dari 80% menjadi 95%, dengan kenaikan sebesar 15%. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis AI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi bahasa Inggris siswa, pemanfaatan teknologi digital, serta pemahaman terhadap budaya lokal sebagai materi promosi pariwisata. Hasil ini menegaskan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran berbasis proyek efektif dalam membentuk siswa yang lebih komunikatif, melek teknologi, dan mampu mempromosikan potensi budaya secara kreatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berbicara siswa. *AI* berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih percaya diri. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran digital yang menekankan personalisasi pengalaman belajar sesuai kebutuhan peserta. Pendekatan *project-based training* terbukti efektif karena tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengembangan proyek promosi pariwisata budaya, siswa belajar menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata yang bermakna. Pendekatan kontekstual ini meningkatkan motivasi belajar karena siswa dapat menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya mereka sendiri.

Pemilihan tema pariwisata khususnya budaya Bali dalam kegiatan ini memberikan nilai tambah karena tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa, tetapi juga berkontribusi pada penguatan identitas budaya. Hal ini juga termasuk kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian warisan budaya lokal di era digital. Selain itu, penggunaan tema pariwisata budaya mampu mendorong siswa untuk lebih mengenal kekayaan budaya lokal yang selama ini dianggap biasa dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa diminta menyusun narasi promosi, mendeskripsikan objek wisata, menjelaskan makna tradisi budaya, atau mempresentasikan keunikan Bali dalam bahasa Inggris, mereka secara tidak langsung melakukan proses pembelajaran budaya sekaligus refleksi terhadap identitas lokal mereka sendiri. Proses ini penting untuk membangun rasa bangga terhadap budaya daerah serta menumbuhkan tanggung jawab generasi muda dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya di tengah arus globalisasi dan transformasi digital. Lebih jauh, integrasi *Artificial Intelligence (AI)* dalam kegiatan ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai pembelajar bahasa, tetapi juga sebagai kreator konten digital yang aktif dan produktif. Mereka belajar bagaimana mengemas informasi budaya lokal menjadi materi promosi yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan audiens global melalui media digital. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukatif dan promosi budaya. Melalui pengalaman tersebut, siswa bertransformasi menjadi duta budaya muda yang memiliki kemampuan komunikasi lintas budaya, literasi digital, kreativitas, serta kesadaran sosial-budaya. Mereka tidak sekadar belajar memperkenalkan Bali sebagai destinasi wisata, tetapi juga belajar menyampaikan nilai-nilai budaya lokal dengan cara yang modern, etis, dan mudah dipahami oleh masyarakat internasional. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa Inggris berbasis AI tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan kompetensi akademik, tetapi juga sebagai strategi pemberdayaan generasi muda untuk berperan aktif dalam diplomasi budaya dan promosi pariwisata lokal di tingkat global.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada keterampilan berbicara (*speaking skills*), sekaligus memperkuat literasi digital siswa dan mendukung promosi pariwisata budaya lokal. Integrasi *AI* menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa, sehingga proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang bersifat satu arah, tetapi berkembang menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Melalui pemanfaatan berbagai aplikasi *AI*, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara mandiri dengan dukungan umpan balik langsung terkait pelafalan, kelancaran, penggunaan kosakata, serta struktur bahasa. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan aman bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mereka tanpa tekanan berlebih, sehingga secara bertahap meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Ketika proses ini dipadukan dengan pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya belajar menguasai keterampilan bahasa sebagai tujuan akademik, tetapi juga menerapkannya dalam konteks nyata yang bermakna.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk promosi pariwisata budaya di SMA Negeri 9 Denpasar menunjukkan hasil yang positif dan efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa. Integrasi *AI* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan berbasis praktik sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris, khususnya dalam aspek kelancaran, pelafalan, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi *AI* secara kreatif dan etis, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap budaya lokal sebagai materi promosi pariwisata.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek berbicara, teknologi, dan budaya di kedua kelas peserta setelah pelatihan dilaksanakan. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan *project-based training* berbasis *AI* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, karena tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga membentuk siswa sebagai komunikator muda yang adaptif, inovatif, dan mampu mempromosikan

potensi pariwisata budaya Bali kepada khalayak yang lebih luas. Dengan demikian, program ini layak dikembangkan secara berkelanjutan sebagai model pembelajaran yang mendukung penguatan kompetensi abad ke-21.

Meskipun kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan program di masa mendatang. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan konektivitas internet pada sebagian peserta. Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan perangkat seperti telepon pintar, laptop, atau komputer, serta jaringan internet yang stabil. Perbedaan akses ini dapat memengaruhi intensitas latihan, kualitas pengalaman belajar, dan tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa yang memiliki perangkat pribadi dan akses internet yang memadai cenderung dapat berlatih lebih optimal, sementara siswa dengan keterbatasan fasilitas berpotensi mengalami hambatan dalam mengikuti seluruh tahapan pelatihan secara maksimal. Tantangan berikutnya adalah variasi kemampuan awal siswa, baik dalam keterampilan berbahasa Inggris maupun literasi digital. Tidak semua siswa memiliki tingkat penguasaan bahasa yang sama, khususnya dalam aspek pelafalan, kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi. Demikian pula, kemampuan dalam menggunakan aplikasi digital dan memahami fitur-fitur *AI* juga berbeda-beda. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran membutuhkan pendekatan yang lebih fleksibel agar setiap siswa dapat memperoleh manfaat yang sesuai dengan tingkat kompetensinya. Tanpa penyesuaian strategi pembelajaran, terdapat kemungkinan sebagian siswa merasa terlalu tertinggal, sementara yang lain justru kurang tertantang.

Berdasarkan tantangan tersebut, implementasi kegiatan serupa di masa mendatang perlu didukung oleh fasilitas teknologi yang lebih memadai, seperti penyediaan perangkat belajar digital, akses internet yang stabil, serta pemilihan platform *AI* yang mudah diakses dan ramah pengguna. Selain itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi siswa maupun guru agar pemanfaatan *AI* dalam pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Integrasi program ini ke dalam pembelajaran formal di sekolah juga menjadi langkah strategis agar kegiatan tidak bersifat insidental, melainkan menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan. Dengan dukungan tersebut, pemanfaatan *AI* dalam pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas, inklusif, dan berkelanjutan bagi pengembangan kompetensi siswa di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Warmadewa yang telah memberikan dukungan moral dan material terhadap pelaksanaan pengabdian ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat khususnya SMAN 9 Denpasar sebagai mitra dalam pelaksanaan pengabdian ini sehingga pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Chen, Y., & Huang, L. (2024). Artificial intelligence perspective on tourism education: A conceptual review. *Tourism Education Review*, 12(3), 89–102.
- Claria, D. A. K., Rajistha, I. G. N. A., & Suwendri, N. M. (2025). Pelatihan penggunaan artificial intelligence (AI) dalam penulisan folklor berbahasa Inggris bagi siswa SMA Negeri 9 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5550–5556.
- Claria, D. A. K., Susanthi, I. G. A. A. D., & Suwendri, N. M. (2025). The cross-cultural comparison on language strategies in tourism advertising between Bali and Philippines: An appraisal system analysis. *International Journal on Culture, History, and Religion*, 7(1), 610–623.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Huang, X., & Zou, D. (2024). Exploring AI-driven feedback systems in English speaking assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 49(2), 210–224.
- Kemdikbudristek RI. (2023). *Peta jalan kecerdasan artifisial Indonesia bidang pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kim, J., & Park, M. (2023). Enhancing students' oral communication skills using AI chatbots in English learning. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7891–7908.
- Kurniawan, A., & Widiasih, R. (2025). Peningkatan *soft skills* komunikasi bahasa Inggris berbasis *virtual reality* dan artificial intelligence. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 9(1), 1–12.
- Lee, S., & Kim, H. (2024). The impact of AI-powered speaking applications on EFL learners' speaking fluency. *Computer Assisted Language Learning*, 37(5), 623–640.
- Li, Z., & Xu, Y. (2024). Artificial intelligence-assisted speaking practice in EFL classrooms: A quasi-experimental study. *Language Learning & Technology*, 28(1), 95–113.
- Mahendra, I. M., & Putri, K. A. S. (2024). Design of virtual tour technology application to improve students' digital literacy in tourism learning. *Journal of Tourism and Learning Innovation*, 3(2), 55–64.
- Pratiwi, N. P. M., & Ardika, I. W. (2022). English for tourism learning as a medium for cultural promotion in Bali. *Journal of Tourism Culture and Communication*, 22(4), 345–354.
- Putra, I. D. G., & Lestari, N. M. W. (2024). Artificial intelligence-based virtual tour development for tourism education. *International Journal of Educational Technology in Tourism*, 6(1), 22–33.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2023). Digital literacy and AI integration in English language learning for tourism promotion. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(2), 312–321.
- Ritonga, A. K., & Siregar, R. (2023). An analysis of English for tourism, digital literacy, and business success. *Journal of English for Specific Purposes in Asia*, 5(2), 101–110.
- Sulastri, E., & Handayani, N. (2023). Penguatan literasi digital siswa SMA melalui pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi cerdas. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(2), 178–187.
- UNESCO. (2023). *Artificial intelligence and digital literacy in education: Policy and practice*. UNESCO Publishing.
- United Nations World Tourism Organization. (2024). *Digital transformation and AI applications in tourism education*. UNWTO Publications.
- Wang, J. (2025). The application of artificial intelligence digital tools in tourism English education. *Journal of Language Teaching and Educational Technology*, 7(1), 45–56.
- Widana, I. W. N., & Suardana, I. B. (2023). *Digital storytelling* berbasis budaya lokal Bali untuk meningkatkan kemampuan *speaking* siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 18(1), 60–70.