



Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pelatihan Penyusunan Digital Assessment Berbasis Artificial Intelligence bagi Guru SMA/MA di Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara

**Masithah Mahsa^{1*}, Trisfayani², Rani Ardesi Pratiwi³, Ririn Rahayu⁴,
Andica Irawan⁵, Tri Wahyu Ramadhana⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh

Email: masithahmahsa@unimal.ac.id, Trisfayani@unimal.ac.id, raniardesip@unimal.ac.id, ririnrahayu@unimal.ac.id,
andicairawan@gmail.com, triwahyuramadhana@gmail.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2024-08-15

Revised : 2024-09-23

Accepted: 2024-09-28

KEYWORD

Teacher

Learning assessment

Artificial intelligence

Quizizz AI

Magickpen

KATA KUNCI

Guru

Penilaian pembelajaran

Kecerdasan buatan

AI Kuis

Magickpen

ABSTRACT

The purpose of this service is to overcome these obstacles through training in compiling digital assessments based on artificial intelligence through the quizizz AI and magickpen applications so that the learning process runs optimally. The methods used are presentation, practice, and dialogic methods. The presentation method is used to convey the theory regarding the use of the quizizz AI and magickpen applications. Then, the practice method is carried out by directly involving participants to apply the quizizz AI and magickpen applications in compiling learning assessments. Meanwhile, the dialogic method is applied to discuss in overcoming problems experienced by participants during the training. Based on the training activities that have been carried out, the following results were obtained: (1) MAS Darul Falah teachers are able to use the quizizz AI and magickpen applications; (2) MAS Darul Falah teachers are able to use the quizizz AI and magickpen applications to compile digital learning assessments; (3) the assessments that have been prepared can be used in class so that the learning process runs optimally; and (4) encourage students' enthusiasm for learning.

ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengatasi kendala tersebut melalui pelatihan penyusunan *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* melalui aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* agar proses pembelajaran berjalan secara optimal. Adapun metode yang digunakan yaitu metode presentasi, praktik, dan dialogis. Metode presentasi digunakan untuk menyampaikan teori mengenai penggunaan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*. Kemudian, metode praktik dilakukan dengan melibatkan peserta secara langsung untuk menerapkan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* dalam menyusun asesmen pembelajaran. Sedangkan, metode dialogis diterapkan untuk berdiskusi dalam mengatasi permasalahan yang dialami peserta pada saat pelatihan berlangsung. Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: (1) para guru MAS Darul Falah mampu menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*; (2) para guru MAS Darul Falah mampu menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* untuk menyusun asesmen pembelajaran digital; (3) asesmen yang telah disusun dapat digunakan di kelas agar proses pembelajaran berjalan secara optimal; dan (4) mendorong semangat siswa dalam belajar.

1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir dunia pendidikan mengalami akselerasi yang cukup signifikan, khususnya di bidang teknologi (Tarigan, 2023). Hal tersebut dibuktikan melalui penggunaan kecerdasan buatan (AI) yang merevolusi cara guru dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi proses pembelajaran. AI tidak hanya menjadi alat bantu yang mempercepat efisiensi, tetapi juga merupakan elemen strategis yang membentuk ulang pola pikir dalam merespons perubahan (Murtado dalam Mardikawati, 2023).

Seiring dengan berkembangnya lanskap pendidikan, sangatlah penting bagi guru untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik abad ke-21. Adapun kebutuhan tersebut mencakup keterampilan belajar, keterampilan literasi, dan kecakapan hidup (Puteri et al., 2023). Salah satu cara memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan mengembangkan dan menerapkan asesmen pembelajaran berbasis AI. Asesmen AI dapat memberikan pemahaman siswa serta menawarkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan adanya AI, guru dapat menciptakan soal-soal ujian yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan secara lebih akurat dan obyektif. Selain itu, AI juga mampu memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan yang dimiliki, serta dapat meningkatkan performa belajar mereka. Hal tersebut sejalan dengan Wilson (dalam Novita, 2022) yang menuturkan bahwa asesmen bertujuan untuk mengevaluasi proses, perkembangan pembelajaran, kendala dan perbaikan hasil belajar secara berkelanjutan. Melalui asesmen yang optimal, guru dapat menentukan langkah untuk meningkatkan pencapaian kompetensi siswanya (Rohantizani & Isfayani, 2023).

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional melalui pendidikan (Lukman dkk., 2022). Untuk itu, guru harus dibekali informasi terbaru terkait proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mendukung agar proses pembelajaran berjalan optimal, diantaranya guru yang kreatif, peserta didik yang aktif, dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mahsa dkk., 2023). Guru SMA/MA di Kecamatan Dewantara selama ini masih menggunakan cara tradisional dalam menyusun asesmen pembelajaran. Metode evaluasi

yang dilakukan ini memiliki banyak keterbatasan dalam hal skalabilitas, ketepatan waktu, dan personalisasi. Dampaknya, asesmen yang diciptakan tidak sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa dan proses evaluasi menjadi tidak akurat. Dengan menggunakan AI, guru tidak hanya dapat mengevaluasi hafalan dan pemahaman dasar, tetapi juga menggabungkan fitur-fitur canggih yang dapat mengukur keterampilan berpikir siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan lainnya yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memperoleh data terkait kinerja siswa, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan secara maksimal.

Dari banyaknya aplikasi asesmen pembelajaran yang tersedia, yang digunakan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*. *Quizizz* merupakan salah platform pembelajaran daring yang menarik dan interaktif (Supriyadi dalam Muliani, 2022). Fitur-fitur yang tersedia dapat memudahkan guru dalam menyusun asesmen pembelajaran. Setelah dilengkapi dengan AI, *quizizz* mampu mempersonalisasi pengalaman belajar setiap siswa, karena dapat menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan respons siswa. Sementara itu, *magickpen* adalah asisten penulisan AI yang dapat membantu proses pembelajaran, seperti membuat silabus, menyusun kuis, membuat artikel ilmiah dan fitur-fitur menarik lainnya. Jika *quizizz AI* bersifat interaktif, sedangkan *magickpen* tidak.

Pelatihan penyusunan *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* berupa aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* dapat menjadi salah satu solusi agar proses pembelajaran berjalan secara optimal. Dengan mengikuti pelatihan ini, guru dapat membuat penilaian yang dinamis, personal, dan berbasis data sehingga mampu meningkatkan potensi siswa dan menumbuhkan budaya perbaikan berkelanjutan di dunia pendidikan. Selain itu, pelatihan ini menjadi langkah terwujudnya penyusunan asesmen pembelajaran berbasis *artificial intelligence* pada semua mata pelajaran di SMA/MA Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara.

2. Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di MAS Darul Falah pada Juli-Agustus 2024. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru MAS Darul Falah yang berjumlah 21 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode presentasi, praktik, dan dialogis. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam

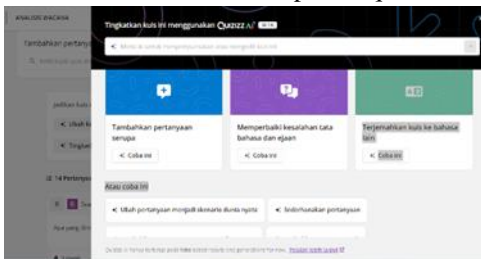
kegiatan ini yaitu pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Dalam pelaksanaan tersebut diperlukan metode pendekatan dengan prosedur kerja yang terstruktur, sistematis, dan terencana dengan baik (Radhiah dkk, 2024).

Kegiatan dimulai dengan rapat koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah, menyiapkan semua kebutuhan terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan, menyusun panduan menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*. Pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan presentasi, praktik, dialogis dan kegiatan penutup. Sedangkan, pada tahap pasca pelaksanaan dilakukan monitoring dan evaluasi. Selain itu, kegiatan ini juga menggunakan pendekatan kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta.

3. Hasil

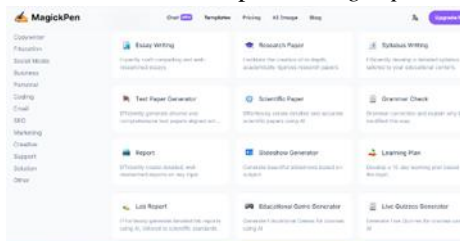
Kegiatan “Optimalisasi Pembelajaran Melalui Penyusunan Digital Assessment Berbasis Artificial Intelligence bagi Guru SMA/MA di Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara” menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*.

Gambar 1. Fitur-fitur di aplikasi *quizizz AI*



Quizizz AI merupakan salah platform pembelajaran daring yang menarik dan interaktif yang dapat memudahkan guru dalam menyusun asesmen pembelajaran.

Gambar 2. Fitur aplikasi *magickpen*



Sedangkan, *magickpen* adalah asisten penulisan AI yang dapat membantu proses pembelajaran, seperti membuat silabus, menyusun kuis, membuat artikel ilmiah dan fitur-fitur menarik lainnya. Jika *quizizz AI* bersifat interaktif,

sedangkan *magickpen* tidak. Dengan mengikuti pelatihan ini guru dapat membuat asesmen pembelajaran yang dinamis, personal, dan berbasis data sehingga mampu meningkatkan potensi siswa dan menumbuhkan budaya perbaikan berkelanjutan di dunia pendidikan.

Gambar 3. Observasi di MAS Darul Falah



Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru MAS Darul Falah masih menggunakan cara tradisional dalam menyusun asesmen pembelajaran. Metode evaluasi seperti ini tentunya memiliki keterbatasan dalam hal skalabilitas, ketepatan waktu, dan personalisasi. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan rapat koordinasi dengan pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun asesmen pembelajaran. Salah satu caranya adalah melaksanakan pelatihan penyusunan *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* bagi Guru SMA/MA di Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara.

Gambar 4. Panduan penyusunan asesmen



Setelah disepakati dengan pihak sekolah, kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan semua keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan serta menyusun panduan cara menyusun asesmen pembelajaran menggunakan *quizizz AI* dan *magickpen*. Pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung selama satu hari yaitu 1 Agustus 2024. Pelatihan ini diikuti oleh 21 peserta. Kegiatan ini sangat menarik minat guru, karena materi yang diberikan sangat bermanfaat. Selain itu, penggunaan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* dalam menyusun *digital assessment* merupakan hal yang baru bagi guru. Selama ini guru hanya

mengandalkan lembar kerja siswa sebagai asesmen pembelajaran.

Gambar 5. Kepala sekolah memberikan kata sambutan



Kegiatan ini diawali dengan pembukaan oleh moderator dan kepala sekolah Darul Falah. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan presentasi dengan tujuan memberikan pengetahuan/materi kepada peserta terkait pemasangan aplikasi *quizizz AI* serta pengenalan fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Setelah itu, peserta diminta untuk membuat akun *quizizz* sebelum memulai kegiatan menyusun asesmen pembelajaran digital.

Gambar 6. Narasumber memberikan materi



Kegiatan selanjutnya yaitu membuat kelompok berdasarkan bidang studi masing-masing kemudian peserta diminta berdiskusi dalam membuat asesmen pembelajaran dengan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *quizizz AI*, seperti lembar kerja, video youtube, topik, prompt atau kutipan, Selain itu juga ada fitur dokumen, situs web atau artikel online, pertanyaan tingkat taksonomi Bloom dan lain sebagainya. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hal tersebut terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait penyusunan asesmen pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi *quizizz AI*. Melalui pelatihan penuh oleh tim pelaksana, para guru dapat menyusun *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* dengan menggunakan aplikasi *quizizz AI*.

Setelah para guru menyusun asesmen pembelajaran, kegiatan selanjutnya yaitu meminta guru untuk mempresentasikan hasil kerjanya

dengan menguji cobakan asesmen pembelajaran yang telah disusun kepada peserta lainnya. Sementara peserta lain memberi masukan terkait asesmen pembelajaran tersebut.

Gambar 7. Peserta menyusun asesmen pembelajaran



Langkah serupa juga dilakukan saat menyusun asesmen pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *magickpen*. Kegiatan ini diawali dengan menugaskan peserta membuat akun *magickpen*. Selanjutnya peserta diminta untuk menyusun asesmen pembelajaran sesuai dengan bidang studinya masing-masing dengan menggunakan fitur *generate, live quizzes generator, educational game generator, lap report, science teacher, math problem solver, grading test paper, science experiment project, dan geography quiz*. Dalam sesi ini juga berlangsung tanya jawab terkait penggunaan aplikasi *magickpen* dalam penyusunan asesmen pembelajaran

Masih dengan kelompok belajar yang sama, para peserta mewakili kelompoknya masing-masing diminta untuk menguji cobakan asesmen pembelajaran yang telah disusun ke peserta lainnya. Lalu, kegiatan diakhiri dengan tanya jawab terkait asesmen yang telah disusun tersebut.

Gambar 8. Peserta berdiskusi dengan narasumber



Kegiatan pelatihan penyusunan *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* dengan menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* berjalan dengan lancar karena: (1) kedua aplikasi tersebut mudah digunakan dan memiliki banyak

fitur dalam menyusun asesmen pembelajaran; (2) asesmen pembelajaran yang telah disusun dapat digunakan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas; dan (3) tidak ada batas waktu dan dapat digunakan kapan saja di mana saja. Meskipun begitu, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan, diantaranya: (1) Beberapa guru masih kebingungan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun asesmen pembelajaran; (2) jaringan internet di sekolah yang tidak stabil; dan (3) peserta yang hadir melebihi kapasitas yang telah ditentukan.

Gambar 9. Sesi foto bersama dengan peserta



Kegiatan selanjutnya setelah melaksanakan pelatihan yaitu monitoring dan evaluasi. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi, peserta mengaku pelatihan penyusunan *digital assessment* berbasis *artificial intelligence* sangat bermanfaat terhadap profesionalitas mereka sebagai guru karena dapat meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi khususnya teknologi pendidikan.

Bagan 1. Respon peserta terhadap manfaat pelatihan



Asesmen pembelajaran yang telah disusun guru saat pelatihan dapat digunakan di kelas dengan tujuan mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, para peserta juga menuturkan bahwa mereka telah mampu menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* dalam menyusun asesmen pembelajaran digital.

Bagan 2. Respon peserta terhadap dampak pelatihan terhadap optimalisasi pembelajaran



Kegiatan ini juga mendapatkan respon yang positif dari para peserta. Mereka menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan menarik minat peserta karena selama ini guru hanya pernah mendengar aplikasi *quizizz AI* tanpa pernah menggunakannya. Bahkan, untuk aplikasi *magickpen* sendiri mereka baru pertama mendengarnya.

Bagan 3. Respon peserta terhadap penggunaan aplikasi *quizizz AI*



Selain itu, beberapa guru juga menyebutkan bahwa asesmen pembelajaran yang disusun hanya berbentuk lembar kerja siswa.

Bagan 4. Respon peserta terhadap penggunaan aplikasi *magickpen*



Lebih lanjut, peserta menuturkan bahwa kualitas materi serta sarana dan prasarana yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut juga sudah sangat baik. Ditambah lagi, kemampuan

narasumber dalam menyampaikan materi sangat bagus dan komunikatif. Terlihat bahwa narasumber menguasai materi dan mampu menjawab semua pertanyaan peserta dengan baik. Kecepatan dalam menjelaskan materi juga sudah tepat, sehingga peserta mudah memahami informasi yang disampaikan. Sebagai penutup, peserta juga menyebutkan bahwa sebaiknya dilakukan keberlanjutan pada kegiatan ini agar seluruh peserta semakin meningkat kemampuannya dalam penggunaan teknologi, khususnya aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada MAS Darul Falah, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) para guru MAS Darul Falah mampu menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen*; (2) para guru MAS Darul Falah mampu menggunakan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* untuk menyusun asesmen pembelajaran digital, salah satunya asesmen pembelajaran digital; (3) asesmen yang telah disusun dapat digunakan di kelas agar proses pembelajaran berjalan secara optimal; dan (4) mendorong semangat siswa dalam belajar. Pelatihan lanjutan terkait penggunaan aplikasi *quizizz AI* dan *magickpen* dalam menyusun asesmen pembelajaran perlu dilakukan karena aplikasi tersebut memudahkan guru dalam menyusun asesmen pembelajaran.

5. Persembahan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini diantaranya: LPPM Universitas Malikussaleh yang telah mendanai kegiatan ini melalui hibah penelitian yang bersumber dari PNBP Universitas Malikussaleh tahun 2024 serta pihak sekolah yakni MAS Darul Falah selaku mitra pengabdian.

6. Referensi

Lukman, I. R., Wahdi, G. F., & Muliawan, D. (2022). Pelatihan classroom action research (CAR) berbasis asesmen diagnostik berkala. *Jurnal Vokasi*, 6(1), 24-31.

Mahsa, M., dkk. (2023). Peningkatan kompetensi guru melalui penyusunan modul digital di SMP Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Abdi Mas Adzki*, 4(1), 89-104.

Mardikawati, B., Noto Diharjo, N., Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan artificial

intelligence dan Mendeley untuk penyusunan karya ilmiah: Pelatihan interaktif berbasis teknologi. *Community Development Journal*, 4(6), 11453-11462.

- Muliani, Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi Quizizz dan Google Form sebagai solusi pembelajaran di masa new normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 316-322.
- Novita, N., Muliani, & Mellyzar. (2022). Pelatihan pengembangan soal matematika dan sains berbasis numerasi pada guru untuk menunjang asesmen nasional. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 486-493.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 77-87.
- Radhiah, Syahriandi, Masithah, M., & Trisfayani, F. (2024). Pemahaman bahasa tubuh bagi mahasiswa calon guru Universitas Malikussaleh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi, dan Perubahan*, 4(4), 120-124.
- Rohantizani, & Isfayani, E. (2023). Pelatihan guru matematika menyusun instrumen afektif dalam pembelajaran berbasis kurikulum 2013. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 10-16.
- Tarigan, F. N., Hasibuan, S. A., & Nurmayana. (2023). Pengembangan digital storytelling berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan kemampuan literasi dan critical thinking mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 485-491.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).