

# Implementasi AI sebagai Asisten Cerdas untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Instrumen Asesmen di SMA Negeri 1 Ngadiluwih

Galuh Wilujeng Saraswati<sup>1\*</sup>, Erba Lutfina<sup>2</sup>, Affandy<sup>3</sup>, Ricardus Anggi Pramunendar<sup>4</sup>,  
Muhammad Syaifur Rohman<sup>5</sup>

<sup>1\*</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro, Kediri, Jawa Timur

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro, Kediri, Jawa Timur

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Jawa Tengah

<sup>4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Jawa Tengah  
Email: <sup>1\*</sup>galuhwilujeng@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>erbalutfina@gmail.com, <sup>3</sup>affandy@dsn.dinus.ac.id,  
<sup>4</sup>ricardus.anggi@dsn.dinus.ac.id, <sup>5</sup>syaifur@dsn.dinus.ac.id,

(Naskah masuk: 27 Apr 2026, direvisi: 15 Mei 2026, diterima: 19 Mei 2026)

## Abstrak

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) yang pesat menuntut adaptasi kompetensi guru dalam menyusun instrumen evaluasi yang adaptif dan inovatif. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Ngadiluwih melalui pelatihan pemanfaatan AI sebagai asisten cerdas dalam penyusunan asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan produksi media pembelajaran kreatif. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan 60 guru dari berbagai rumpun mata pelajaran. Pelatihan dilaksanakan selama 150 menit dengan alur kerja yang mencakup pemaparan teori, demonstrasi *prompt engineering*, dan praktik mandiri pembuatan video edukasi clay-motion. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi kognitif peserta secara signifikan, yang dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 5,63 pada pre-test menjadi 7,5 pada post-test. Selain itu, mitra berhasil memproduksi draf instrumen asesmen HOTS dan purwarupa media visual yang relevan dengan kebutuhan kurikulum. Meskipun terdapat kendala pada kesenjangan literasi digital antar generasi dan limitasi teknis perangkat, kegiatan ini terbukti efektif dalam mentransformasi peran AI sebagai asisten instruksional yang mampu mereduksi beban administrasi sekaligus meningkatkan kualitas konten edukasi di sekolah.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelligence*, Asesmen HOTS, Media Pembelajaran, Literasi Digital, Pengabdian Masyarakat.

## *Implementation of AI as an Intelligent Assistant to Improve Teacher Competence in Developing Assessment Instruments at SMA Negeri 1 Ngadiluwih*

### *Abstract*

*The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) necessitates the adaptation of teacher competencies in developing adaptive and innovative evaluation instruments. This community service program aims to enhance the digital literacy of educators at SMA Negeri 1 Ngadiluwih through training on the utilization of AI as an intelligent assistant for Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based assessment and creative learning media production. The methodology employed was Participatory Action Research (PAR), involving 60 teachers from various subject disciplines. The 150-minute training session followed a structured workflow, including theoretical foundations, prompt engineering demonstrations, and independent practical sessions for clay-motion video animation production. The evaluation results indicated a significant improvement in participants' cognitive competency, evidenced by an increase in the average score from 5.63 in the pre-test to 7.5 in the post-test. Furthermore, the partners successfully produced HOTS-based assessment drafts and visual media prototypes aligned with curriculum*

*requirements. Despite challenges such as generational digital literacy gaps and technical device limitations, the program proved effective in transforming AI's role into an instructional assistant capable of reducing administrative burdens and elevating the quality of educational content in schools.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, HOTS Assessment, Learning Media, Digital Literacy, Community Service.*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, khususnya dalam bidang *Artificial Intelligence* (AI), telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan [1], [2]. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai *asisten cerdas* yang mampu mendukung proses evaluasi, personalisasi pembelajaran, serta peningkatan kualitas asesmen [3]. Kemampuan guru memanfaatkan teknologi pada jenjang pendidikan menengah menjadi krusial, hal ini dikarenakan guru memiliki kewajiban untuk menghasilkan instrumen asesmen yang adaptif, berkualitas, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)[4]. Bentuk soal HOTS menurut taksonomi bloom terdiri dari 3 aspek yakni: menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) [5]. Penerapan HOTS ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi, mengevaluasi ide dan menciptakan gagasan baru [6], [7].

SMA Negeri 1 Ngadiluwih merupakan salah satu lembaga pendidikan negeri yang berlokasi di Jl. Puskesmas Branggahan, Desa Branggahan, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini memiliki potensi besar dalam pengembangan kompetensi peserta didik di bidang sains dan teknologi. Secara geografis, sekolah ini berada di wilayah semi perkotaan yang strategis, dengan jarak sekitar 15 km dari pusat Kota Kediri serta didukung oleh akses infrastruktur digital yang relatif memadai, seperti jaringan internet dan fasilitas komputer.

Namun, potensi yang dimiliki sekolah masih dapat terus dioptimalkan seiring dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah pada tanggal 14 November 2024 bersama Kepala Sekolah, diperoleh informasi bahwa soal ulangan harian yang telah dibuat dan diujikan kepada peserta didik belum sepenuhnya berbentuk HOTS. Selain itu, penguatan literasi digital dan teknologi informasi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi mutakhir seperti *Artificial Intelligence* (AI), masih perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Kondisi ini mencerminkan adanya peluang bagi sekolah untuk meningkatkan kapasitas baik pada aspek pemahaman maupun pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran [8]. Selain itu, hal ini juga berkaitan dengan upaya peningkatan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara lebih optimal, khususnya dalam proses penyusunan dan pengembangan instrumen asesmen HOTS yang inovatif dan relevan dengan tuntutan kurikulum pendidikan [9].

Di sisi lain, penyusunan soal asesmen yang berkualitas masih menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Banyak instrumen evaluasi yang masih berfokus pada kemampuan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*) karena menyesuaikan kemampuan kognitif peserta didik, sehingga

belum sepenuhnya mendorong kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi siswa[10]. Padahal, tuntutan Kurikulum Merdeka mengharuskan guru untuk mampu merancang asesmen yang mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi serta relevan dengan perkembangan teknologi[4], [11].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya strategis melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam bentuk pendampingan dan pelatihan pemanfaatan AI sebagai asisten cerdas dalam penyusunan soal asesmen. Melalui PkM ini, diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kesiapan guru dalam menghadapi tantangan era digital.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai upaya peningkatan kompetensi profesional guru dalam mengadopsi teknologi *Generative AI* untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan pengajaran. Pendekatan yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan kolaborasi antara narasumber dan mitra untuk menghasilkan solusi atas kendala dalam penyusunan asesmen dan media pembelajaran [12]. Metode ini dipilih karena melibatkan keaktifan peserta dalam setiap tahapan pelatihan, sehingga peserta ikut terlibat langsung dalam pemahaman dan keterampilan masing-masing [13]. Metode PAR, sebagaimana terlihat pada Gambar 2, mencakup tiga tahap inti, yaitu observasi, pelatihan dan pendampingan serta tahapan akhir yakni evaluasi [14]. Setiap tahap tersebut disusun secara sistematis untuk menjamin bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung efektif serta selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta [15].

Pelaksanaan PkM dilaksanakan dalam satu sesi intensif dengan total durasi 150 menit. Teknis pelaksanaan dibagi menjadi tiga fase utama: penyampaian materi teoritis, demonstrasi prosedur kerja, dan praktik mandiri secara terbimbing. Melalui desain ini, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman langsung dalam mengoperasikan berbagai platform AI untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang berkualitas [16].

### B. Lokasi dan Mitra

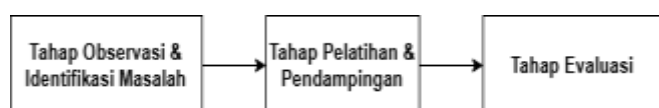
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngadiluwih, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Kegiatan berlangsung secara luring pada tanggal 13 April 2026. Mitra dalam kegiatan ini adalah tenaga pendidik (guru) di lingkungan sekolah tersebut dengan total 60 peserta yang berasal dari berbagai rumpun mata pelajaran, baik eksakta, sosial, maupun bahasa.



Gambar 1. Kondisi Sekolah SMA Negeri 1 Ngadiluwih

#### C. Alur Pelaksanaan

Adapun alur pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap observasi & identifikasi masalah, tahap pelatihan & pendampingan, dan tahap evaluasi.



Gambar 2. Alur Penelitian

1. Tahap Observasi & Identifikasi Masalah: Tahap ini dilakukan melalui kegiatan kunjungan dan wawancara langsung kepada pihak sekolah [17]. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan guru terkait penyusunan soal asesmen HOTS dan media pembelajaran kreatif sehingga agar materi yang disampaikan dapat relevan dan bermanfaat bagi peserta. Selain itu, tahap ini juga mencakup koordinasi terkait jadwal pelaksanaan kegiatan, jumlah partisipan, serta tempat pelaksanaan pelatihan.
2. Tahap Pelatihan & Pendampingan: Tahap ini merupakan inti kegiatan, yang diawali dengan penyusunan materi berupa *slide* presentasi dan modul *prompt* yang disajikan dalam bentuk *website* agar dapat diakses dengan mudah [18]. Pelatihan dirancang berjalan dengan gabungan antara penyampaian materi, demonstrasi langsung, dan pendampingan intensif selama praktik penggunaan *Generative AI* berlangsung.
3. Tahap Evaluasi: Tahap ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan program berdasarkan indikator ketercapaian [19]. Evaluasi difokuskan pada penilaian tingkat penguasaan materi di akhir sesi serta kualitas luaran (*output*) yang dihasilkan oleh para guru selama proses praktik melalui *posttest*.

#### D. Instrumen dan Evaluasi

Instrumen utama yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan ini adalah angket kepuasan peserta. Angket ini menggunakan skala Likert untuk mengukur respon mitra terhadap empat indikator [20]: relevansi materi, kemudahan penggunaan perangkat AI, kualitas pendampingan, serta potensi keberlanjutan penerapan teknologi di ruang kelas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan program pengabdian.

### III. PELAKSANAAN KEGIATAN

#### A. Tahap Pra Kegiatan

Tahap pelaksanaan pengabdian diawali dengan kegiatan observasi dan identifikasi masalah melalui koordinasi intensif dengan pihak mitra sekolah yang diwakili oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ngadiluwih. Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara dengan perwakilan tenaga pendidik, dirumuskan kebutuhan utama untuk meringankan beban administrasi guru dalam menyusun instrumen asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.



Gambar 3. Tim melakukan observasi dan identifikasi masalah

Selain itu, terdapat juga kendala kemampuan teknis dan keterbatasan waktu oleh tenaga pendidik dalam memproduksi pembelajaran visual yang interaktif. Mayoritas guru masih mengandalkan metode konvensional dan merasa kesulitan dalam mengadaptasi teknologi *Artificial Intelligence (AI)* ke dalam kurikulum sehari-hari. Temuan lapangan ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk merumuskan materi pelatihan yang tidak hanya bersifat teoritis, namun juga aplikatif dan solutif.

#### B. Pengembangan Materi dan Instrumen Pelatihan

Menindaklanjuti hasil observasi, tim pengabdian melakukan penyusunan materi pelatihan yang mencakup dua pilar utama, yaitu pemanfaatan *Generative AI* untuk pembuatan soal asesmen dan inovasi pembuatan media pembelajaran berbasis animasi *clay-motion* [21]. Materi disusun dalam bentuk *slide* presentasi terstruktur serta pengembangan modul *prompting* digital yang diakses melalui laman *website*. Modul ini dirancang sebagai tempat penyimpanan instruksi siap pakai yang memudahkan guru dari berbagai rumpun mata pelajaran (eksakta, sosial, dan bahasa) untuk berinteraksi dengan AI sesuai dengan bidangnya. Persiapan pada tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap sesi praktik mandiri dapat meminimalisir hambatan teknis dan memaksimalkan hasil produk yang akan dihasilkan oleh mitra.



Gambar 4. Materi Pembuatan video pembelajaran berbasis AI

### C. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat dari, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro PSDKU Kediri. Sebelum memasuki rangkaian kegiatan inti, para peserta yang merupakan guru diarahkan untuk mengerjakan *pre-test* guna mengidentifikasi tingkat pemahaman awal terkait materi yang akan disampaikan. Pelaksanaan *pre-test* ini merupakan bagian dari tahapan awal dalam metode *Participatory Action Research* (PAR), khususnya pada tahap observasi, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kebutuhan dan kondisi awal peserta sebagai dasar dalam merancang kegiatan yang lebih tepat sasaran. Selanjutnya, kegiatan dilaksanakan di Ruang Guru SMA Negeri 1 Ngadiluwih pada pukul 13.00–15.30 WIB. Tim pelaksana terdiri dari 2 dosen dan 3 mahasiswa semester 2 Program Studi Sistem Informasi. Kegiatan diawali dengan proses registrasi dan pembagian konsumsi kepada seluruh peserta yang hadir, kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ngadiluwih serta ketua tim pelaksana pengabdian masyarakat.



Gambar 5. Pelaksanaan pre-test

Sesi pertama dimulai dengan pemaparan materi mengenai fundamental *Generative AI* dan transformasinya dalam ekosistem pendidikan. Pada fase ini, tim pengabdian menekankan perubahan paradigma dari penggunaan AI sebagai mesin pencari menjadi asisten instruksional bagi guru.

Penjelasan difokuskan pada kemampuan AI dalam memahami konteks bahasa manusia dan bagaimana teknologi ini dapat membantu mereduksi beban administrasi guru. Antusiasme peserta terlihat saat diperkenalkan pada konsep bahwa AI dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan spesifik tiap mata pelajaran, asalkan instruksi yang diberikan tepat.

Memasuki sesi praktik pertama, kegiatan ini merupakan bagian dari tahap pelaksanaan (*action*) dalam metode PAR, di mana solusi yang telah dirancang mulai diimplementasikan secara langsung kepada peserta. Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk menyusun instrumen asesmen berbasis HOTS menggunakan teknik *prompt engineering*. Tim menyediakan modul prompt yang telah disediakan dalam bentuk *website*, kemudian para guru mempraktikkan cara memberikan instruksi yang presisi kepada AI untuk menghasilkan soal-soal pada level analisis (C4), evaluasi (C5), hingga kreasi (C6). Selama proses berlangsung, pendampingan intensif oleh mahasiswa dilakukan untuk membantu guru dalam melakukan iterasi atau penyempurnaan terhadap draf soal yang dihasilkan. Pendekatan ini tidak hanya memastikan kualitas output yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi di masing-masing kelas, tetapi juga mencerminkan prinsip PAR yang bersifat kolaboratif dan partisipatif, di mana peserta terlibat aktif dalam proses perbaikan dan pengembangan hasil kegiatan.



Gambar 6. Peserta mulai praktek penggunaan AI untuk membuat instrument HOTS

Sesi berikutnya berfokus pada inovasi media pembelajaran melalui pembuatan video animasi bergaya *clay-motion*. Tim pengabdian mendemonstrasikan alur kerja (*workflow*) yang mengintegrasikan beberapa *platform* AI, mulai dari penyusunan *storyboard*, pembuatan visual karakter menggunakan gaya tanah liat, hingga proses *editing* akhir. Para guru secara mandiri mencoba merakit potongan *scene* video edukasi berdurasi pendek yang relevan dengan materi ajar mereka. Proses ini menjadi sesi yang paling interaktif, di mana para peserta berhasil memproduksi media visual yang menarik dalam waktu yang singkat.

Rangkaian pelatihan diakhiri dengan pelaksanaan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman akhir para peserta terhadap seluruh materi yang telah disampaikan. Instrumen tes ini mencakup poin-poin krusial mengenai etika penggunaan AI, struktur formulasi *prompt*, serta alur produksi

media digital. Hasil dari pengerjaan tes ini menjadi data primer bagi tim pengabdian untuk melihat sejauh mana penyerapan teknologi dapat diterima oleh para tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Ngadiluwih. Kegiatan kemudian ditutup secara resmi dengan sesi dokumentasi bersama seluruh peserta dan tim pelaksana.



Gambar 7. Dokumentasi bersama peserta Pelatihan

#### D. Hasil dan Pembahasan *Post Test*

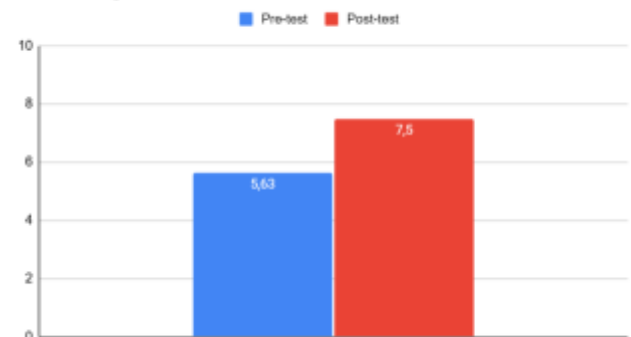
Penilaian *post-test* dilaksanakan di akhir sesi, setelah demonstrasi dan praktik secara langsung selesai. *Post-test* dijalankan dengan membagikan soal tertulis kepada peserta dengan jumlah 10 butir pertanyaan pilihan ganda terkait materi pelatihan. Daftar pertanyaan untuk *post-test* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *Post-test*

| Butir ke- | Pertanyaan                                                                                                                       |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Q1        | Apa perbedaan utama antara mesin pencari dengan ChatGPT/Gemini?                                                                  |
| Q2        | Dalam pembuatan soal HOTS ( <i>High Order Thinking Skills</i> ), level kognitif minimal yang harus dicapai adalah ...            |
| Q3        | Mengapa memberikan instruksi singkat seperti "Buatkan 10 soal Biologi HOTS" seringkali gagal menghasilkan soal yang berkualitas? |
| Q4        | Manakah urutan "Anatomi Prompt" yang paling ideal agar AI memberikan hasil yang presisi?                                         |
| Q5        | Apa yang dimaksud dengan "Halusinasi AI" yang perlu diwaspadai oleh guru?                                                        |
| Q6        | Teknik " <i>Batching</i> " dalam pembuatan soal berjumlah banyak bertujuan untuk ...                                             |
| Q7        | Dalam etika penggunaan AI, manakah tindakan yang harus dihindari oleh guru?                                                      |
| Q8        | Dalam alur kerja pembuatan video <i>Clay-motion</i> , apa fungsi utama dari <i>platform</i> seperti Kling.ai?                    |
| Q9        | Kata kunci manakah yang wajib ada dalam prompt visual untuk menghasilkan gambar gaya tanah liat yang konsisten?                  |
| Q10       | Fitur " <i>Text-to-Speech</i> " di aplikasi Video Editor sangat berguna bagi guru untuk ...                                      |

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai fundamental *Generative AI*, etika penggunaan AI, struktur formulasi *prompt*, serta alur produksi media digital. Rata-rata nilai *pre-test* yang didapatkan oleh peserta adalah 5.63 sedangkan rata-rata nilai *post-testnya* ada di angka 7.5.

Perbandingan Pre-test dan Post-test



Gambar 8. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 8, terlihat adanya tren positif dalam peningkatan kompetensi peserta workshop. Rata-rata nilai *pre-test* yang berada pada angka 5,63 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan pelatihan, pemahaman guru terhadap pemanfaatan AI masih berada pada level moderat. Namun, setelah melalui sesi pemaparan materi dan praktik dijalankan, nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 7,5 pada sesi *post-test*. Kenaikan sebesar 1,87 poin ini menjadi bukti adanya penyerapan materi yang efektif oleh para tenaga pendidik selama durasi pelatihan 150 menit.

Peningkatan skor ini menunjukkan adanya keberhasilan transfer pengetahuan, khususnya pada aspek teknis seperti struktur formulasi *prompt* dan alur kerja produksi media digital yang sebelumnya belum dikuasai oleh sebagian besar mitra. Capaian nilai rata-rata *post-test* yang meningkat mengindikasikan bahwa para guru di SMA Negeri 1 Ngadiluwih kini memiliki keterampilan fundamental yang memadai untuk mulai mengintegrasikan asisten AI ke dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan ini tidak lepas dari metode pendampingan langsung yang memungkinkan peserta untuk segera mengajukan bantuan pada saat mengalami kendala teknis dan dapat memvalidasi hasil luaran AI secara langsung.

#### E. Kendala dan Tantangan Pelaksanaan

Meskipun secara umum berjalan lancar, pelaksanaan pelatihan ini menghadapi beberapa tantangan yang perlu menjadi catatan evaluasi. Kendala utama terletak pada kesenjangan literasi digital, di mana sebagian besar peserta yang merupakan kelompok pendidik senior masih merasa asing dengan logika penyusunan *prompt* AI yang menuntut ketelitian instruksi. Selain itu, terdapat hambatan berupa keterbatasan waktu dan teknis berupa perbedaan antarmuka perangkat di mana narasumber mendemonstrasikan alur kerja menggunakan laptop, sementara mayoritas guru mempraktikkannya melalui perangkat *mobile* yang memiliki tata letak fitur berbeda. Terakhir, penggunaan *platform* AI versi gratis menyebabkan keterbatasan alokasi token, sehingga beberapa guru hanya mampu menyelesaikan setengah dari

durasi video yang direncanakan selama sesi pelatihan berlangsung.

#### F. Capaian Akhir & Kelanjutan Program

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai target yang ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* menjadi indikator bahwa penyampaian pengetahuan mengenai *Generative AI* telah berjalan secara efektif. Para guru SMA Negeri 1 Ngadiluwih kini tidak hanya memiliki pemahaman teoretis mengenai AI, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengurangi beban administratif untuk pembuatan soal HOTS dan media pembelajaran visual. Keberhasilan para guru dalam memproduksi soal dan media pembelajaran mereka menjadi bukti bahwa hambatan penggunaan teknologi dapat diatasi melalui metode pendampingan intensif dan materi yang aplikatif.

Sebagai langkah selanjutnya, tim pengabdian masyarakat Universitas Dian Nuswantoro PSDKU Kediri berkomitmen untuk terus menjalin komunikasi dengan pihak mitra guna memberikan pendampingan berkelanjutan. Ke depan, program ini direncanakan akan dikembangkan dengan waktu yang lebih lama dengan materi yang lebih spesifik dan tersegmentasi sesuai dengan kebutuhan tiap rumpun mata pelajaran agar implementasi AI menjadi lebih mendalam. Selain itu, tim juga merencanakan perluasan jangkauan pelatihan yang menyasar kelompok siswa, sehingga tercipta ekosistem literasi digital yang selaras antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan sekolah.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil membuktikan bahwa integrasi *Generative AI* dalam ekosistem sekolah mampu menjadi solusi bagi tantangan administratif dan kreatif yang dihadapi oleh para guru. Pelatihan selama 150 menit telah berhasil memberikan sudut pandang baru bagi tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Ngadiluwih dalam memandang AI sebagai asisten instruksional. Hasil evaluasi melalui *post-test* dan keberhasilan pembuatan produk nyata berupa draf soal HOTS serta video edukasi animasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital yang signifikan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini, terutama terkait kesenjangan literasi digital antar generasi pendidik yang memengaruhi kecepatan penyerapan materi *prompt engineering*. Hambatan teknis berupa perbedaan antarmuka antara perangkat laptop narasumber dengan perangkat *mobile* peserta, serta limitasi kuota pada platform AI versi gratis, juga menjadi kendala dalam memaksimalkan durasi eksperimen produksi konten selama sesi berlangsung.

Sebagai saran untuk pengembangan di masa depan, diperlukan adanya program pendampingan yang berkelanjutan dengan materi yang lebih spesifik dan tersegmentasi sesuai dengan rumpun mata pelajaran masing-masing guru. Penggunaan platform AI yang lebih ramah terhadap perangkat *mobile* atau penyediaan akses akun premium secara kolektif sangat disarankan untuk meminimalisir hambatan teknis. Selain itu kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas individu guru, tetapi juga berpotensi memberikan dampak sistemik terhadap peningkatan mutu

pendidikan. Implementasi AI sebagai asisten cerdas dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu fondasi dalam mewujudkan ekosistem pendidikan masa depan yang lebih efektif, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan.

#### REFERENSI

- [1] M. Hanif Ashshiddiqi, N. Mayesti, I. Irawati, K. Kunci, and P. Siswa dan Guru, "Pemanfaatan AI dalam Era Kurikulum Merdeka: Perspektif Siswa dan Guru Sekolah Menengah," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 1, pp. 267–278, 2024, [Online]. Available: <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- [2] Flourensia Spty Rahayu, Emanuel Ristian Handoyo, and Generosa Lukhayu Pritalia, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) oleh Guru untuk Pembelajaran Transformatif," *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 156–166, Nov. 2024, doi: 10.24002/giat.v3i2.10110.
- [3] M. Hanis and D. Wahyudin, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 1199–1207, May 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2252.
- [4] W. Widana, "Pengaruh Pemahaman Konsep Asesmen HOTS terhadap Kemampuan Guru Matematika SMA/SMK Menyusun Soal HOTS," *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, vol. IX, no. 1, pp. 66–75, 2020, doi: 10.5281/zenodo.3743923.
- [5] R. Indahwati *et al.*, "Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence," *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 83–92, Jan. 2026, doi: 10.53299/bajpm.v6i1.3761.
- [6] F. Wajdi, S. Syawal, and S. Ishak, "PENYUSUNAN SOAL HOTS HOTS BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELEGENGE (AI) DI SMA IT DARUSSALAM PIPITAN, KOTA SERANG, BANTEN," *Jurnal Sulapa Eppa'*, vol. 1, no. 2, pp. 261–271, 2025, [Online]. Available: <https://journal.unm.ac.id/index.php/JSE>
- [7] R. W. Eriyanti, Y. M. Cholily, and M. Masduki, "Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis HOTS untuk Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa," *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 416–428, Aug. 2022, doi: 10.35914/tomaega.v5i3.1176.
- [8] N. A. Arifuddin, R. Dwi Amalia, and R. Setyadinsa, "Mendorong Inovasi Pendidikan Melalui Integrasi AI Dalam Pengembangan Pertanyaan HOTS," *JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 06, 2026, [Online]. Available: <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian>
- [9] D. Rizki Suryani and M. F. V Ruslau, "Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum

- Nasional Berbasis TPACK pada Guru SMK di Kabupaten Merauke Workshop on Developing TPACK-Based National Curriculum Learning Tools for Vocational High School Teachers in Merauke Regency,” *KOMATIKA*, vol. 5, no. 1, pp. 65–71, 2025, doi: 10.34148/komatika/v5i1.1241.
- [10] B. R. Yandra, F. Meliasanti, and D. Huri, “Tinjauan Tipe HOTS dan LOTS dalam Soal ASTS serta ASAS Bahasa Indonesia Tahun 2022-2024,” *Jurnal Ilmiah FONEMA*, vol. 7, no. 1, pp. 61–77, Aug. 2024, doi: 10.25139/fn.v7i1.8633.
- [11] A. M. Rofi’ah *et al.*, “ANALISIS KESIAPAN GURU DALAM PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA,” *Journal Educatione: Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 12–25, 2024.
- [12] G. Wilujeng Saraswati, E. Lutfina, A. Bagus Harisa, F. Sofyan Noor, Y. Octa Marcelina, and U. Dian Nuswantoro, “PELATIHAN CODING FOR TEENS DAN DIGITAL CONTENT CREATION SEBAGAI PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI DESA NGASEM P,” *BUDIMAS*, vol. 07, no. 02, 2025.
- [13] Retno, A. Setiawan, R. A. Setiawan, R. Suryani, and A. History, “PIMAS Pelatihan AI-Project bagi Siswa Sekolah Menengah di Wilayah Banyumas Menggunakan Google Teachable Machine,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, vol. 3, no. 3, 2024, doi: 10.35960/pimas.v3i3.1599.
- [14] V. Oktavia, A. Santi Samasta, M. Safitri, J. Manajemen, F. Ekonomi, and D. Bisnis, “Peningkatan Kompetensi Guru melalui Program WIDIKUAT dengan Metode Participatory Action Research (PAR),” *Jurnal ADIPATI*, vol. 05, no. 01, 2026, doi: 10.31284/j.adipati.2025.v5i1.8362.
- [15] A. B. Santoso, D. Gunadi, R. Endrawan, A. Widiensyah, P. Sarjana, and P. Jasmani, “SOSIALISASI STIMULASI KREATIFITAS PADA ANAK MENGGUNAKAN METODE PAR MELALUI ROLE PLAYING,” 2025.
- [16] D. Aryani, S. D. Putra, N. Noviandi, N. S. Fatonah, H. D. Ariessanti, and H. Akbar, “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR),” *Jurnal Abdidas*, vol. 3, no. 6, pp. 1091–1100, Dec. 2022, doi: 10.31004/abdidas.v3i6.728.
- [17] M. A. Daik, Y. E. Tanaem, D. A. Bekuliu, Y. Y. E. Sole, and N. D. Para, “PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU PAR DI KLASIS KOTA KUPANG TIMUR,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, vol. 6, no. 2, pp. 136–153, Feb. 2023, doi: 10.36341/jpm.v6i2.2989.
- [18] D. S. Nahdi, A. Rasyid, and U. Cahyaningsih, “MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI,” *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 76–81, Apr. 2020, doi: 10.31949/jb.v1i2.234.
- [19] A. Afrida, H. Harizon, A. Bakar, and A. Sanova, “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi,” *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 15–22, Aug. 2018, doi: 10.22437/jkam.v2i1.5426.
- [20] M. Awaludin, H. Mantik, and F. Fadillah, “Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan,” *JURNAL SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS SURYADARMA*, vol. 10, no. 1, Jun. 2023, doi: 10.35968/jsi.v10i1.990.
- [21] H. Herwanto and W. Sukartiningsih, “Analisis Kebutuhan Video Animasi Clay Untuk Pemahaman Teks Naratif,” vol. 13, no. 1, pp. 303–318, 2026, doi: 10.25157/jwp.v%vi%i.23066.