

***Artificial intelligence* dalam pembelajaran dan administrasi guru SDN 1 Terong Tawah**

M. Isnaini, Zulkarnain, Johri Sabaryati, Khairil Anwar, Linda Sekar Utami, Islahudin

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Kegutuan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Penulis korespondensi : M. Isnaini

E-mail : m.isnaini@ummat.ac.id

Diterima: 19 Oktober 2025 | Direvisi: 18 Oktober 2025 | Disetujui: 18 November 2025 | Online: 30 November 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran melalui memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan pembuatan perangkat pembelajaran berbantuan AI (Artificial Intelligence) Chat GPT. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Terong Tawah dengan menggunakan metode pelaksanaan antara lain: 1) Tahap observasi, pada tahap ini dilakukan survey lokasi, survey masalah yang dialami sekolah, dan pendataan guru yang akan diikuti sertakan, 2) Tahap Pra Pelatihan, pada tahap ini guru diberikan penyuluhan terkait aplikasi yang digunakan dan cara membuat akunnya, 3) Tahap Pelatihan, pada tahap ini guru diberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa Quizizz dengan menggunakan AI (Artificial Intelligence) 4) Tahap Diskusi, pada tahap ini tim pengabdian dan guru saling berdiskusi terkait kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran, 5) Tahap Evaluasi, tim pengabdian memeriksa hasil media pembelajaran berupa yang sudah dibuat oleh guru. Hasil yang ingin dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) menambah wawasan dan keterampilan pembuatan media pembelajaran kepada guru-guru SD Negeri 1 Terong Tawah untuk digunakan dalam pembelajaran, 2) Media pembelajaran quizyz dengan menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) yang menjadi bank media pembelajaran bagi guru-guru, 3) Pembuatan Perangkat pembelajaran dengan bantuan chatGPT. Kegiatan pengabdian berjalan dengan sukses dengan indikator kehadiran guru dalam kegiatan selama 2 hari adalah 100%, tingkat partisipasi dalam diskusi dan pertanyaan 97%, pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi quizyz dan chat GPT sebesar 81%.

Kata kunci: *artificial intelligence; chat GPT; quizizz*

Abstract

This community service activity aims to improve teachers' skills in creating learning media by providing training on creating learning media using the Quizizz application and creating AI (Artificial Intelligence) Chat GPT-assisted learning tools. This community service was carried out at SD Negeri 1 Terong Tawah using the following implementation methods: 1) Observation stage, in which a location survey, a survey of problems experienced by the school, and data collection on teachers to be included were conducted, 2) Pre-training stage, in which teachers were given guidance on the applications used and how to create accounts, 3) Training stage, in which teachers were given training on creating learning media in the form of Quizizz using AI (Artificial Intelligence) 4) Discussion stage, in which the community service team and teachers discussed the difficulties in creating learning media, 5) Evaluation stage, in which the community service team examined the learning media created by the teachers. The desired outcomes of this community service program are: 1) to increase the knowledge and skills of teachers at SD Negeri 1 Terong Tawah in creating learning media for use in teaching, 2) to create Quizizz learning media using AI (Artificial Intelligence) as a learning media bank for teachers, 3) to create learning tools with the help of ChatGPT. The community service activity was successful, with indicators

showing 100% teacher attendance over the two-day activity, 97% participation in discussions and questions, and 81% teacher understanding in the use of the Quizzy and ChatGPT applications.

Keywords: artificial intelligence; chat GPT; quizizz.

PENDAHULUAN

Teknologi (*Artificial Intelligence*) AI atau kecerdasan buatan mengalami perkembangan yang masif dari tahun ke tahun. Kehadirannya dengan fitur, fungsi, dan tampilan yang baru semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dalam pendidikan (Abidin, 2023). Kecerdasan buatan mulai mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi. kecerdasan buatan menjadi bagian primer dalam tumbuh kembang teknologi pendidikan (Rosita & Tamimi, 2024). Pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan telah merambah ke sejumlah negara dan terus mengalami perkembangan yang pesat. Penggunaan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan sudah dapat diidentifikasi di beberapa negara. Misalnya, di Australia, telah dikembangkan Sistem Tutoring Cerdas (*Intelligent Tutoring System*) yang membantu mengatasi masalah ketidakseimbangan antara jumlah pendidik dan siswa (Alamsyah, 2025).

AI memegang peran penting dalam personalisasi pembelajaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data mengenai kebutuhan, preferensi, serta perkembangan individual siswa. Berdasarkan data tersebut, AI kemudian menyediakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (Wakhidah et al., 2022). AI memiliki kemampuan untuk mengeksekusi berbagai tugas yang pada umumnya memerlukan kecerdasan manusia, seperti berbicara, mendengar, melihat, belajar, berpikir, dan menyelesaikan masalah. AI juga dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pencarian *website*, pengenalan suara, pengenalan wajah, terjemahan bahasa, merekomendasikan produk, analisis data, dan penghasilan seni grafis (Masruchan & Nurmilah, 2024)

AI atau kecerdasan buatan memiliki makna dan tujuan yang berbeda untuk setiap orang. Namun, semua sepakat bahwa AI akan memiliki dampak yang signifikan pada pekerjaan manusia, pendidikan, dan kehidupan sosial pada saat ini dan pada masa depan.

Penggunaan AI *Artificial Intelligence* dalam pendidikan dan pembelajaran dapat dipilah menjadi dua pendekatan yaitu: a) Penggunaan AI untuk analisis data siswa: AI dapat menganalisis data siswa secara menyeluruh untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan profil siswa. Hal ini memungkinkan guru dan sistem pembelajaran untuk mempersiapkan pembelajaran seperti RPP/Modul dan menyediakan materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat siswa; b) Pembelajaran adaptif berbasis AI: Sistem pembelajaran dengan kemampuan AI dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan evaluasi ini, AI dapat menyesuaikan konten pembelajaran dan memberikan evaluasi dan umpan balik yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan AI dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan. AI memungkinkan pembelajaran adaptif, di mana sistem dapat mengenali pola belajar siswa dan menyesuaikan materi serta strategi pembelajaran secara real-time, sehingga lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan individu (Hamida et al., 2025). Selain itu, asisten virtual dan chatbot berbasis AI dapat membantu siswa menjawab pertanyaan di luar jam pelajaran, mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat (Dinata et al., 2025). AI juga dapat digunakan dalam analitik pembelajaran, di mana data belajar siswa dianalisis untuk memberikan rekomendasi intervensi yang lebih tepat (Prasetyo et al., 2025). Terakhir, dengan kemampuan Natural Language Processing (NLP), AI dapat mengotomatisasi penilaian esai atau laporan siswa secara cepat dan akurat (Oktavianus et al., 2023).

Dalam konteks teknologi pendidikan, penting untuk diakui bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran pada era yang semakin kompetitif ini belum sepenuhnya maksimal. Masih ada lembaga pendidikan yang belum mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Seyogyanya, sekolah di era sekarang harus memanfaatkan lahirnya teknologi-teknologi yang memudahkan pekerjaan guru ataupun siswa (Sanjaya et al., 2025). Hasil tes yang dilakukan pada salah

satu satuan pendidikan di Lombok Barat juga menunjukkan bahwa kurang dari 40% guru yang aktif menggunakan teknologi dalam pendidikan. Begitu juga pada SDN 1 Terong Tawah, para guru masih kurang memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan administrasi khususnya *Artificial Intelligence*. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian akan memberikan solusi tawaran berupa pendampingan dalam pembuatan administrasi dan media pembelajaran menggunakan AI berbasis Chat GPT dan Quizizz dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman guru-guru SDN 1 Terong Tawah menggunakan AI dalam pembelajaran dan administrasi guru

METODE

Kegiatan pengabdian di ikuti oleh 15 guru SDN 1 Terong Tawah yang dilaksanakan pada 15 & 16 Mei 2025. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah ceramah, demonstrasi & praktik. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dibagi menjadi dua termin yaitu (1) Pengenalan aplikasi Quizizz dan Chat GPT, (2) praktik penggunaan aplikasi Quizizz dan chat GPT..



Gambar 1. Diagram pelaksanaan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan dimulai dari tahap persiapan, proses pelatihan serta evaluasi dan umpan balik, yaitu tahap perencanaan dan pelaksanaan.

1. Tahap Perencanaan, dilakukan dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) mengenai permasalahan dalam pembuatan administrasi pembelajaran dan media pembelajaran. Setelah itu, Tim Pengabdian merancang kegiatan yang bisa diterapkan untuk membantu memecahkan masalah.
2. Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini tim pengabdian yang hadir di dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dan chat GPT. Pada tahap pelaksanaan kegiatan dihadiri oleh guru-guru SDN 1 Terong Tawah yang dimulai dengan mendapatkan materi pelatihan, dan berlanjut sampai pada praktik media pembelajaran.
3. Tahap Evaluasi, pada tahap ini tim pengabdian memberikan evaluasi pada setiap tahap pemberian materi yaitu materi kurikulum merdeka, materi canva, dan materi *scratch*. Teknik evaluasi yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

SDN 1 Terong Tawah kecamatan Labuapi berada di kabupaten Lombok Barat memiliki 6 kelas dengan jumlah guru 15 orang, 1 administrasi perpustakaan. Setiap tahun jumlah siswa yang mendaftar semakin banyak karena daerah terong tawah yang berbatasan dengan kota Mataram memiliki banyak perumahan sehingga banyak yang menyekolahkan anak di SDN 1 Terong tawah. Selain itu dengan banyaknya siswa, guru semakin kesulitan dalam mengelola pembelajaran dan administrasi kelas. Untuk itu diperlukan bantuan dalam bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Melalui serangkaian kegiatan diskusi dengan kepala sekolah dan guru, tim penulis akan memberikan kegiatan pelatihan kepada guru-guru SDN 1 Terong Tawah untuk menambah, meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi Quizizz dan Chat GPT untuk membantu guru dalam kegiatan administrasi dan media pembelajaran. Persiapan yang dilakukan tim adalah mulai mempersiapkan bahan untuk presentasi dan materi tentang penggunaan aplikasi Quizizz dan Chat GPT. Materi yang dipersiapkan mulai dari membuat akun, pengenalan tols dan cara membuat media pembelajaran serta administrasi dari Chat GPT.

Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 15-15 Mei 2025 yang diikuti oleh 15 guru SDN 1 Terong Tawah. Selam kegiatan pengabdian guru-guru SDN 1 Terong tawah sangat antusias mengikut kegiatan. Kegiatan di awali dengan kegiatan pembukaan kegiatan dan perkenalan oleh Kepala SDN 1 Terong Tawah, yang dilanjutkan dengan pemberian tes awal kepada guru-guru secara konvensional menggunakan paper test. Guru -guru SDN 1 Terong Tawah mengerjakan tes awal dengan tertib dan sering bertanya tentang soal yang diberikan, hal tersebut menandakan bahwa mereka belum memahami aplikasi chat GPT dan Quizizz dengan baik.



Gambar 2. Proses pembawaan materi.



Gambar 3. Proses praktik aplikasi Quizizz

Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui kegiatan ceramah dan diskusi, untuk menyampaikan materi penggunaan AI dalam pembelajaran dan administrasi guru menggunakan chat GPT dan Quizizz. Kegiatan ceramah dan diskusi berlangsung dengan santai dan interaksi antara pemateri dan guru melalui pertanyaan-pertanyaan seputar AI dan aplikasi dalam dunia pendidikan. Setelah sesi pemberian ceramah, guru-guru semakin antusias ketika guru-guru masuk pada kegiatan

praktik dan demonstrasi. Kegiatan praktik dan demonstrasi digunakan untuk mengaplikasikan langsung tools-tools yang ada pada chat GPT dan Quizizz. Pemateri membantu guru-guru mulai dari membuat akun untuk login ke chat GPT dan Quizizz menggunakan email yang mereka miliki. Setelah itu pemateri mulai mendemonstrasikan dan memperagakan langkah-langkah proses pembuatan Quizizz dan administrasi guru. Kemudian dilanjutkan dengan praktik secara langsung pembuatan Quizizz dan administrasi pembelajaran guru dengan bantuan chat GPT sesuai tema yang diinginkan oleh guru.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di ruang Guru SDN 1 Terong bawah setelah pembelajaran siswa berakhir yaitu pukul 13.00. Pada hari pertama berlangsung selama 2,5 jam pelajaran yang ditutup dengan kesepakatan kegiatan bahwa besok praktik akan dilanjutkan dan guru-guru akan menyelesaikan media pembelajaran Quizizz.

Pada hari kedua kegiatan dimulai dengan diskusi dan pertanyaan guru-guru seputar pembuatan aplikasi quizizz baik seperti pengoperasian, penambahan soal, bentuk-bentuk game Quizizz yang menarik dll. Hal ini menandakan bahwa guru-guru telah mengeksplor penggunaan aplikasi Quizizz. Kegiatan berlangsung 2,5 jam pelajaran dan ditutup melalui *posttest* dan refleksi kegiatan.

Evaluasi dan Umpan balik

Keberhasilan kegiatan pengabdian diukur dengan pemberian *posttest* tentang pemahaman guru-guru SDN 1 Terong Tawah dalam chat GPT dan Quizizz. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa 55% guru SDN 1 Terong Tawah belum memahami aplikasi chat GPT dan Quizizz dengan kategori kurang. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berjalan dengan baik, lancar dan penuh semangat untuk memperbaharui pengetahuan. Guru-guru SDN 1 Terong Tawah sangat antusias mengenali tools-tools dari Chat GPT dan menggunakan dalam membantu membuat administrasi pendidikan, mereka menggunakan Chat GPT sebagai tutor untuk membuat berbagai administrasi pendidikan seperti: modul ajar, instrumen dan indikator tes. Hasil *post test* menunjukkan bahwa 97% guru-guru SDN 1 Terong Tawah telah memahami penggunaan tools-tools aplikasi Quizizz dan chat GPT dan telah berhasil membuat media pembelajaran dan administrasi pendidikan menggunakan aplikasi Quizizz dan chat GPT dengan kategori sangat baik.



Gambar 4. Proses pelaksanaan *pretest*



Gambar 5. Proses *posttest*.

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman guru0guru SDN 1 Terong Tawah menggunakan AI dalam pembelajaran dan administrasi guru dengan hasil *pretest* sebesar Guru-guru SDN 1 Terong Tawah juga sangat antusias mengenal tols-tols yang ada pada Quizizz, mereka membuat membuat instrumen test menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak. Dengan menggunakan Quizizz Guru-guru SDN 1 Terong Tawah membuat instrumen tes atau penilaian, kartu flash, presentasi materi, video pembelajaran.

Setelah kegiatan diberikan angket penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian oleh peserta yang terdiri dari 10 item dengan scala likert, berikut hasil dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil angket penilaian pelaksanaan kegiatan

| Uraian | Skor | Kriteria |
|--|------|-------------|
| Materi yang di sampaikan dalam Kegiatan pengabdian | 5 | Baik Sekali |
| Responn peserta terhadap materi yang disampaikan | 5 | Baik Sekali |
| Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta | 5,7 | Baik Sekali |
| Keterkaitan antar materi dengan aplikasi yang dapat diserap di peserta | 4,7 | Baik |
| Keterkaitan materi dengan kebutuhan | 4,9 | Baik |
| Pemateri dan teknik penyajian | 4,5 | Baik |
| Waktu yang digunakan dalam pemberian materi | 4,7 | Baik |
| Kejelasan materi | 4,9 | Baik |
| Minat peserta terhadap kegiatan | 4,5 | Baik |
| Kepuasan kegiatan | 5 | Baik Sekali |
| Rerata | 4,8 | Baik |

Berdasarkan tabel hasil penilaian, diperoleh kepuasan peserta dalam ketegori baik dan baik sekali. Pada kriteria materi pelatihan, kepuasan peserta pada posisi baik sekali. Untuk komponen pelaksanaan kegiatan peserta memberi penilaian dalam ketegori baik, walau kepuasan kegiatan baik sekali.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 1 Terong Tawah berjalan dengan sukses, dengan persentase 97% penguasaan aplikasi chat GPT dan Quizizz. Kegiatan dilaksanakan mulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Keberhasilan kegiatan ini terlihat dari kepuasan penyampaian materi, respon peserta sampai pada kepuasan peserta menunjukkan angka 4,8 dalam kategori baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih terutama ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram. Tim Pelaksana pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada TK IT Arrahman yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program kerja yang kami laksanakan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah dalam menyiapkan program kerja dan berpartisipasi selama program kerja ini berjalan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, A. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Krembung Sidoarjo. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 2(01), 88–95.
- Alamsyah, N. (2025). Penerapan Artificial Intelligence di Sistem Pendidikan Menuju Pendidikan Indonesia yang Bermutu. *Proceeding of Informatics Collaborations and Dessimination Meeting*, 1(1), 126–135.
- Dinata, B., Wulandari, D., Saputra, N., & Juwita, P. (2025). Teknik Penggunaan AI dalam Pembelajaran. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 02(02), 671–678. <https://doi.org/https://doi.org/10.61253/7n38s884>
- Hamida, E., Andika, C., Aroma, N., Hadevi, M., & Rifa'i. (2025). AI Sebagai Asisten Pembelajaran: Bagaimana Teknologi Membantu Personalisasi Pendidikan Untuk Setiap Siswa. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 6580–6585. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1669>
- Masruhan, & Nurmilah, R. (2024). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence pada Mahasiswa Universitas PGRI Jombang. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 6(4), 927–931. <https://doi.org/https://doi.org/10.37034/inf.v6i4.1066>
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 05(2), 473–486. <https://doi.org/https://doi.org/10.53863/kst.v5i2.975>
- Prasetyo, A., Utami, Y., & Handayani, S. (2025). Penerapan Artificial Intelligence untuk Siswa / i SMK Swasta Mustafa Perbaungan. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 38–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i1.359>
- Rosita, & Tamimi, N. (2024). Implikasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelegence) pada Proses Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Asghar: Journal of Children Studies*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/asghar.v4i2.8692>
- Sanjaya, Novan, Z., Siti, M., & Tika. (2025). *Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Se Kabupaten*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Wakhidah, E. N., Sulaeman, M., Metris, D., Primbodo, A., & Prakoso, R. D. Y. (2022). Peran Artificial Intelligence Dalam Transformasi Sumber Daya Manusia Pendidikan: Peningkatan Kualitas Vs Penggantian. *Jurnal Development*, 12(1), 10–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.53978/jd.v12i1.383>