

Pendampingan Pembuatan Soal dengan Teknologi *Artificial Intelligence*

Hosniyeh,¹ Qoriatul Mahfudloh²

Universitas Al-Qolam Malang, Malang, Indonesia

hosniyeh@alqolam.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Bertempat di MA Raudlatul Ulum 2 Putukrejo, kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital dan keterbatasan pemanfaatan teknologi AI di kalangan guru. Metode pelaksanaan mencakup pretest, penyampaian materi, workshop praktik penggunaan aplikasi AI seperti MagicformApp, Quizgecko, Kahoot, Quizizz, dan Readworks, presentasi hasil praktik, posttest, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta mengenai berbagai platform AI yang dapat digunakan untuk pembuatan soal secara otomatis. Selain memberikan pengalaman baru, pelatihan ini juga mendorong kemandirian guru dalam membuat bahan evaluasi pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi mencakup keterbatasan infrastruktur teknologi dan larangan penggunaan perangkat digital oleh siswa di lingkungan pesantren. Meski demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan dalam membuka wawasan guru tentang penerapan AI dalam pembelajaran. Kegiatan ini direkomendasikan untuk diadakan secara berkelanjutan dengan dukungan fasilitas dan pelatihan lanjutan.

Kata kunci: kecerdasan buatan, guru, pembelajaran, pendidikan, pelatihan

Abstract

This community service activity aims to improve teachers' understanding and skills in utilizing artificial intelligence (AI)-based learning technology to support the effectiveness of the learning process. Held at MA Raudlatul Ulum 2 Putukrejo, this activity was motivated by low digital literacy and limited use of AI technology among teachers. The implementation method included a pre-test, material delivery, a practical workshop on using AI applications such as MagicformApp, Quizgecko, Kahoot, Quizizz, and Readworks, a presentation of the practical results, a post-test, and an activity evaluation. The results showed an increase in participants' knowledge of various AI platforms that can be used to automatically generate questions. In addition to providing new experiences, this training also encouraged teachers' independence in creating learning evaluation materials. The main obstacles faced included limited technological infrastructure and a ban on students using digital devices in the Islamic boarding school environment. Nevertheless, this training made a significant contribution in broadening teachers' horizons about the application of AI in learning. It is recommended that this activity be held on an ongoing basis with the support of facilities and further training.

Keywords: Artificial Intelligence, teachers, learning, education, training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan tersebut menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam metode dan strategi pembelajaran. Salah satu inovasi yang paling relevan adalah pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Artificial Intelligence (AI) adalah jenis teknologi yang dapat berpikir seperti manusia (Qura et al., 2024). AI dapat mendukung proses belajar mengajar yang lebih responsif dan efisien. Oleh karena itu, saat ini AI menjadi salah satu inovasi yang paling banyak dibicarakan dalam dunia pendidikan (Zuhriyah et al., 2025). Teknologi ini memungkinkan personalisasi pembelajaran, penyajian materi yang adaptif, serta evaluasi otomatis dan cepat. Serta dapat membantu pendidik dalam berbagai aspek, mulai dari perencanaan pembelajaran, evaluasi, hingga pembuatan soal secara otomatis dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik.

Pembuatan soal merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pembelajaran karena menjadi alat ukur pencapaian kompetensi peserta didik. Namun, banyak guru masih mengalami kendala dalam menyusun soal yang berkualitas, baik dari segi kesesuaian dengan indikator pembelajaran, validitas isi, maupun ragam tingkat kognitif sesuai taksonomi Bloom. Selain itu, keterbatasan waktu, beban administrasi yang tinggi, serta kurangnya pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi menjadi faktor yang memperlemah kemampuan guru dalam mengembangkan instrumen evaluasi yang inovatif dan efektif. Dan juga, tidak semua guru memiliki literasi teknologi yang memadai untuk mengimplementasikan teknologi tersebut secara optimal, terutama di lembaga pendidikan berbasis pesantren.

MA Raudlatul Ulum 2 Putukrejo merupakan salah satu lembaga pendidikan berbasis pondok pesantren yang berkomitmen terhadap pengembangan pendidikan agama dan umum. Namun, lembaga ini menghadapi tantangan dalam memanfaatkan alat pembelajaran yang berbasis teknologi. Padahal, peran dan alat bantu pembelajaran yang baik sangat penting untuk mencapai pendidikan berkualitas (Sholeh et al., 2024). Peralatan pembelajaran ini mencakup banyak hal, seperti buku teks, perangkat teknologi (seperti tablet dan komputer), media pembelajaran (seperti perangkat lunak interaktif dan video), laboratorium, dan sumber daya pendidikan lainnya (Sholeh et al., 2024). Beberapa guru belum familiar dengan platform digital, dan keterbatasan sarana seperti perangkat komputer dan jaringan internet semakin memperkuat kesenjangan teknologi. Selain itu, kebijakan lembaga yang melarang penggunaan gawai bagi siswa turut menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Di sisi lain, tantangan ini juga menjadi peluang strategis untuk mendorong peningkatan kapasitas guru dalam memahami dan menggunakan teknologi AI, terutama dalam konteks pembuatan soal atau evaluasi pembelajaran. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan, para guru dapat dikenalkan dengan berbagai platform AI yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti MagicformApp, Quizizz, Kahoot, dan lainnya.

Kehadiran *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang besar bagi guru untuk mengatasi berbagai hambatan dalam pembuatan soal. Dengan bantuan AI, guru dapat menghasilkan berbagai jenis soal pilihan ganda, uraian, hingga soal berbasis konteks dalam waktu yang singkat, akurat, dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Dengan dukungan AI, pembuatan soal menjadi lebih cepat dan efisien untuk guru, sekaligus menciptakan soal yang lebih mudah dimengerti oleh siswa. AI memungkinkan penyusunan soal yang lebih adaptif, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu (Saputra et al., 2025). Penerapan AI dalam penyusunan soal memberi kemudahan bagi para guru (Saputra et al., 2025).

Namun demikian, pemanfaatan AI dalam pembuatan soal masih tergolong baru bagi sebagian besar guru. Minimnya literasi digital dan kurangnya pemahaman terhadap etika serta cara kerja AI sering kali menyebabkan penggunaan teknologi ini belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendampingan yang terstruktur dan aplikatif untuk membantu guru mengenal, memahami, dan mempraktikkan penggunaan teknologi AI dalam pembuatan soal pembelajaran. Ada 8 kompetensi guru untuk menggunakan teknologi, yaitu: 1) mengikuti perkembangan internet, 2) menguasai ilmu pengetahuan utama dan tambahan, 3) harus inovatif dan kreatif dalam menyajikan materi, 4) dapat memotivasi siswa, 5) membuat desain pembelajaran yang menarik, 6) mengelola sistem pembelajaran yang efektif, 7) kesesuaian dalam pemilihan bahan ajar, 8) dapat mengelola proses pembelajaran. Selain itu, guru harus memiliki pengetahuan tentang etika penggunaan AI (Hanis & Wahyudin, 2024).

Kegiatan pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran pedagogis dalam memanfaatkan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan demikian, guru dapat menghasilkan instrumen evaluasi yang tidak hanya efisien secara teknis, tetapi juga bermakna secara edukatif.

Melalui Pendampingan Pembuatan Soal dengan Teknologi *Artificial Intelligence* ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam praktik evaluasi pembelajaran, sehingga kualitas proses dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai tuntutan abad ke-21. Serta mendukung efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan berbasis pesantren dengan keterbatasan akses teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Metode dalam kegiatan ada enam tahap ini. Tahap pertama melibatkan pelaksanaan pretest untuk mengevaluasi tingkat pemahaman awal peserta tentang materi yang akan disampaikan di kelas. Tujuan dari pretest ini adalah untuk mengevaluasi perubahan pemahaman setelah kegiatan. Pretest dilakukan selama 15 sebelum materi disampaikan. Setelah pretest, materi tentang penerapan inovasi pendidikan dengan Teknologi Generative AI. Materi ini mencakup

pengenalan tentang Teknologi Generative AI, manfaatnya untuk pendidikan, dan bagaimana menggunakannya. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi, diskusi, dan penggunaan contoh kasus. Penyampaian materi selama 45 menit.

Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti workshop yang membahas penggunaan aplikasi berbasis AI untuk mengajar. Para peserta diberi kesempatan untuk mencoba aplikasi tersebut secara langsung, mempelajari fiturnya, dan menentukan bagaimana aplikasi tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Workshop ini berlangsung hanya 15 menit. Setelah itu, perwakilan peserta diminta untuk presentasi selama sekitar 5 menit tentang hasil percobaan dan pengalaman yang mereka alami selama workshop. Tujuan presentasi ini adalah untuk berbagi pengetahuan dan pemahaman mereka, serta untuk mendapatkan umpan balik dari peserta lain dan fasilitator. Setelah kegiatan workshop selesai, post-test dilakukan sebagai penilaian akhir terhadap pemahaman peserta tentang implementasi inovasi pendidikan dengan Teknologi Generative AI. Post-test berlangsung selama 15 menit. Terakhir, mengevaluasi efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang implementasi inovasi pendidikan dengan Teknologi Generative AI. Evaluasi dilakukan 1 hari setelah kegiatan kemudian disampaikan sebagai rekomendasi dalam bentuk laporan kegiatan.

PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Februari 2024, kegiatan pendampingan penerapan teknologi pembelajaran berbasis AI untuk guru bahasa ini bertempat di MA Raudlatul Ulum 2 Putukrejo. Kegiatan ini dihadiri oleh 12 peserta yang merupakan seorang guru di sekolah tersebut. Kegiatan tersebut menggunakan metode pembelajaran interaktif, sehingga peserta dapat melakukan praktik langsung berdasarkan pengarahan dari narasumber. Bentuk kegiatan ini berupa workshop, dan kegiatan ini diadakan untuk memperkenalkan aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. AI adalah jenis teknologi yang memungkinkan komputer meniru cara berpikir, belajar, dan membuat keputusan seperti manusia (Hanis & Wahyudin, 2024). Aplikasi AI tersebut hanya terbatas pada aplikasi pembuatan soal saja, hal tersebut bertujuan untuk membantu mempermudah para guru dalam pembuatan soal. Karena AI memiliki potensi besar untuk memudahkan pembuatan soal kuis (Zain, 2024). Aplikasi AI yang digunakan adalah *magicform app*, *Kaboot*, *Quizizz*, dan *Readwork*.

Kegiatan pendampingan penerapan teknologi pembelajaran berbasis AI untuk guru bahasa ini merupakan langkah yang penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui pendampingan yang tepat, guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi ini untuk meningkatkan interaksi dengan siswa, memberikan umpan balik yang lebih personal, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik menarik dan relevan, serta membantu meringankan beban kerja guru, jadi guru lebih fokus pada kegiatan belajar mengajar. Karena, dengan kemajuan teknologi saat ini, para guru harus lebih inovatif dan terampil dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. Hal ini termasuk menyampaikan materi dan

memberikan latihan kepada siswa (Yanto et al., 2023). Kami menemukan bahwa guru dituntut untuk melakukan kegiatan mengajar belajar serta dituntut untuk melakukan yang lainnya. Dan juga, kadang, dalam pembuatan soal, guru sering mengalami kesulitan, dan kadang sekolah membeli soal ujian. Jadi, setelah pelatihan ini, para guru lebih kreatif dalam membuat soal sendiri, tanpa harus memikirkan hal apa yang akan dibuat, hal itu akan menghemat pengeluaran bagi lembaga.

Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi dan mempraktekkan langsung cara-cara penggunaan serta mengajarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi aplikasi AI magicform app, Kahoot, Quizizz dan Readwork. Penyampaian materi dilakukan selama 45 menit, kemudian mencoba aplikasi berbasis AI, setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan aplikasi tersebut, memahami fitur-fiturnya, dan menggali potensi penerapannya dalam konteks pembelajaran di sekolah. Kemudian, perwakilan peserta diminta untuk melakukan presentasi selama kurang lebih 5 menit terkait hasil percobaan dan pengalaman mereka selama workshop. Presentasi ini bertujuan untuk berbagi pengetahuan dan pemahaman, serta memperoleh umpan balik dari peserta lain dan fasilitator. Setelah kegiatan workshop selesai, dilakukan post test sebagai penilaian akhir terhadap pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Post test ini akan membantu mengevaluasi efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan AI dalam Pembelajaran. Dari adanya kegiatan tersebut, para guru menjadi kenal dan paham tentang aplikasi pembuatan soal seperti *Magicformapp*, *Quizgecko*, *Kahoot*, *Quizizz* dan *Readwork*. Aplikasi ini sangat membantu para guru dalam pembuatan soal ulangan harian, dan ujian akhir semester. Kegiatan ini juga dapat menambah pengalaman dan ilmu bagi para guru.



Gambar 4.1. Narasumber Menjelaskan tentang Aplikasi AI dan cara Menggunakannya.

Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Dalam pelatihan ini, pemateri menjelaskan tentang aplikasi AI dan cara membuat soal-soal menggunakan aplikasi tersebut. Narasumber menawarkan aplikasi AI yang gratis dan yang dapat digunakan oleh siswa tanpa alat bantu teknologi. Sehingga proses KBM tetap berjalan sebagaimana mestinya. AI yang diajarkan dalam pelatihan ini yaitu:

Website pertama yang dijadikan bahan latihan guru untuk membantu mereka dalam pembuatan soal adalah MagicformApp. Website ini berfungsi untuk membuat soal hanya dengan menyalin beberapa paragraf yg merupakan materi yang bisa diambil dari internet. Kemudian website ini secara otomatis bisa membuat soal dalam bentuk pilihan ganda. Dalam pelaksanaannya website ini membutuhkan Google formulir. Oleh karena itu, peserta latihan dihimbau untuk membuka Google Formulir mereka. Akan tetapi, banyak peserta yang bahkan belum pernah menggunakan akun Google Formulir. Oleh karena itu, pelatihan dimulai dengan diajarkan cara membuat Google Formulir terlebih dahulu. Setelah itu langsung dilanjutkan ke tahap pembuatan soal. Soal yang dijadikan contoh pelatihan adalah recount text.

Selama dalam proses tersebut nampak peserta antusias. Semua berhasil menerapkan semua langkah-langkah, mulai dari mengingat akun email aktif beserta sandi yang dapat mereka gunakan untuk membuat Google Formulir hingga ke tahap bisa mencetak soal-soal tentang recount text yang bisa mereka berikan pada siswa-siswi mereka. Namun ada kekurangan dari website ini yang mungkin membuat mereka kurang meminati website ini, yakni soal-soal tersebut tidak diikuti dengan kunci jawaban. Dengan kata lain, guru perlu memikirkan sendiri jawaban-jawaban dari soal-soal yang dihasilkan dari Magicform App.

Perangkat Artificial Intelligence (AI) kedua yang menjadi objek pelatihan bernama *Quizgecko*. Playfrom ini merupakan alat pembuat kuis berbasis AI yang dapat membantu mentransformasi teks, dokumen, atau URL apa pun menjadi kuis interaktif. Dari pilihan ganda, benar/salah, jawaban singkat, hingga gaya pertanyaan mengisi kekosongan, QuizGecko dapat membantu Anda membuat kuis dan pertanyaan ujian dengan cepat dalam bentuk format dokumen apa pun (PDF, DOC, PPT).

Mereka yang mengikuti pelatihan pembuatan kuis dengan bantuan *Quizgecko* memiliki keakraban dengan fitur dan bentuk sistem karena mereka telah terbiasa dengan alat pembuat soal pertama. Terlepas dari kenyataan bahwa peserta yang sudah berusia agak lanjut sering tertinggal. Meskipun demikian, mereka masih dapat mengikuti karena dibantu oleh salah satu pemateri yang bertugas sebagai pengecek para peserta saat pemateri satunya mengajarkan cara menggunakan pembuatan kuis berbantuan AI. Namun, ada masalah lain: saat pelatihan Quizgecko sampai pada tahap akhir, sistemnya tidak mendukung soal yang sudah siap. Pada akhirnya, pelatihan pembuatan soal untuk situs web ini harus dihentikan sebelum bentuk soal buatan Quizgecko yang dapat diunduh dalam format pdf muncul.

Website yang bertenaga AI ketiga yang dapat membantu dalam membuat kuis secara otomatis adalah *Kahoot*. Kahoot adalah platform gratis untuk memainkan kuis pembelajaran yang dapat menciptakan atmosfer kuis yang meriah. Dengan bermain Kahoot dapat menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan dan menantang. Singkatnya, *website* ini memungkinkan website untuk menampilkan serangkaian kuis pada layar proyektor melalui PC. Kemudian, siapapun dapat berpartisipasi dengan hanya memasukkan kode PIN pada aplikasi *Kahoot* di Android maupun iOS.

Langkah dalam mengoperasikan website ini dengan tujuan membuat kuis cukup sangat mudah. Caranya mirip dengan *Quizgecko*. Pengguna cukup dengan mengunjungi laman *Kahoot* dan memasukkan email aktif, selanjutnya tinggal mengikuti petunjuk yang tertera pada laman tersebut. Peserta pelatihan nampak sangat antusias karena di antara kedua platform yang sudah dipraktekkan sebelumnya, platform *Kahoot* yang paling menarik. Selain mudah dan tidak terkendala jaringan, server, dan sistem *Kahoot* sendiri, para peserta pelatihan dapat secara langsung mengunduh pertanyaan-pertanyaan yang dihasilkan oleh *Kahoot*, khususnya dalam bentuk pdf.

Website keempat yang dijadikan bahan latihan guru untuk membantu mereka dalam pembuatan soal adalah *Quizzez*. *Quizzez* merupakan platform keterlibatan siswa yang dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. *Quizzez* adalah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur kuis, survei, game, dan diskusi. Aplikasi ini menawarkan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif tentang berbagai tema, jenjang, dan mata pelajaran. Pengguna dapat memilih jenis materi yang mereka pelajari, dan materi tersebut dibuat oleh guru sendiri (Al Mawaddah et al., 2021). Dalam Kuis interaktif yang dibuat terdapat hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. *Quizzez* juga bisa memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung.

Tata cara menggunakan platform ini dalam rangka membuat kuis cukup sangat mudah. Caranya hampir sama dengan *Kahoot*. Pengguna cukup dengan mengunjungi laman *Quizzez* dan melakukan sign up dengan memasukkan email aktif selanjutnya tinggal mengikuti petunjuk yang tertera pada laman tersebut. Peserta pelatihan nampak lebih bersemangat dari sebelumnya karena di antara ketiga platform yang sudah dipraktekkan sebelumnya, platform *Quizzez* yang paling menarik. Selain mudah dan tidak terkendala jaringan, server, dan sistem *Quizzez* sendiri, para peserta pelatihan dapat secara langsung mengunduh pertanyaan-pertanyaan yang dihasilkan oleh *Quizzez*, khususnya dalam bentuk pdf. Bahkan ada peserta yang meminta untuk dipraktekkan membuat soal terkait nahwu dan pelajaran yang berkenaan dengan agama Islam lainnya.

Website yang bertenaga AI kelima yang dapat membantu dalam membuat kuis secara otomatis adalah *Readworks*. *ReadWorks* merupakan platform yang berisi kumpulan teks bahasa Inggris yang berbasis web dan menawarkan teks penelitian untuk dikerjakan siswa. Yang terpenting, program ini lebih dari sekedar menawarkan bacaan dan juga berisi penilaian.

ReadWorks menampilkan berbagai jenis teks yang berbeda, mulai dari bagian, artikel, hingga eBook lengkap.

Langkah dalam mengoperasikan website ini dalam rangka mendapatkan berbagai jenis teks Bahasa Inggris beserta dengan latihan soal dan jawabannya cukup mudah. Caranya mirip dengan kesemua platform yang telah dipraktekkan sebelumnya. Pengguna cukup dengan mengunjungi laman *Readworks* dan memasukkan email aktif selanjutnya tinggal mengikuti petunjuk yang tertera pada laman tersebut. Pada kesempatan pelatihan website bertenaga AI yang kelima ini, semangat para peserta berkurang. Hal tersebut kemungkinan karena energi mereka sudah banyak terkuras di empat platform sebelumnya. Selain itu, website ini dapat dimanfaatkan hanya untuk yang mengajar Bahasa Inggris saja.

Kendala dan Hambatan yang dihadapi Oleh Guru di MA Raudlatur ulum 2 Putukrejo dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran Berbasis AI

Beberapa kendala dan hambatan yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran berbasis AI adalah: (1) keterbatasan aksesibilitas teknologi, karena tidak semua guru atau lembaga pendidikan memiliki akses yang cukup terhadap teknologi yang diperlukan untuk menggunakan solusi pembelajaran berbasis AI. (2) kurangnya pelatihan, guru tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam menggunakan teknologi AI dalam pengajaran bahasa, sehingga mereka kesulitan mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum mereka. (3) masalah ketersediaan sumber daya, implementasi teknologi AI dalam pembelajaran bahasa dapat memerlukan investasi dalam hal sumber daya seperti perangkat lunak, perangkat keras, dan infrastruktur jaringan yang tidak selalu tersedia. (4) para siswa tidak difasilitasi teknologi yang menunjang penggunaan AI dalam proses KBM. Masalah utama adalah kurangnya pelatihan dan pendampingan. Selain itu, beberapa sekolah masih memiliki sumber daya teknologi yang terbatas dan infrastrukturnya juga terbatas (Nurdiana et al., 2025). Oleh karena itu, Penggunaan AI dalam pendidikan memerlukan dukungan dan pelatihan yang berkelanjutan (Iskandar et al., 2021).

Guru di MA Raudlatur ulum 2 Putukrejo, mereka masih banyak yang kurang paham teknologi dan di sekolahpun terbatas. Para siswanya tidak disediakan atau tidak diberikan fasilitas yang dapat menunjang penggunaan AI dalam pembelajaran, karena MA RU 2 merupakan lembaga pondok pesantren yang tidak memperbolehkan siswa menggunakan hp dan sejenisnya selama berada di kawasan pondok pesantren, dan laptop atau komputer sangat terbatas di lembaga tersebut. Alasan itulah yang menjadikan para guru kesulitan untuk menerapkan aplikasi AI dalam KBM.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendampingan dalam menerapkan teknologi pembelajaran berbasis AI sangat penting untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat, guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi AI ke dalam kegiatan belajar mengajarnya. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pada tanggal 15 Februari 2024. Kegiatan ini memberikan pengetahuan baru dan ilmu baru dalam bidang kecerdasan buatan, terutama aplikasi pembuatan soal seperti *Magicform*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Readwork*. Aplikasi-aplikasi ini sangat berguna bagi guru untuk membuat soal ulangan harian dan ujian akhir semester, dan kegiatan ini juga dapat menambah ilmu dan pengalaman bagi para guru.

Guru di RU 2 menghadapi banyak tantangan dalam menggunakan teknologi/AI dalam kegiatan belajar mengajarnya. Salah satunya yaitu keterbatasan teknologi, kurangnya pelatihan, kekurangan sumber daya atau alat bantu yang mendukung penggunaan AI dalam pembelajaran, para siswa kekurangan fasilitas untuk menggunakan perangkat yang menunjang penggunaan AI dalam pembelajaran, Karena siswa tidak diizinkan menggunakan ponsel pintar dalam KBM dan komputer atau laptop di sekolah tersebut sangat terbatas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Al-Qolam Malang atas kepercayaan dan dukungan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Bantuan dana dan fasilitas yang disediakan sangat membantu kelancaran kegiatan, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada MA Raudlatul Ulum 2 Putukrejo sebagai mitra pelaksana yang telah memberikan kesempatan dan ruang untuk berbagi pengetahuan serta pengalaman kepada para guru. Kerja sama yang baik dari seluruh pihak di lembaga mitra, mulai dari kepala madrasah, guru, hingga staf, menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis AI, dan menjadi langkah awal bagi kolaborasi yang berkelanjutan di masa depan.

Daftar Pustaka

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Hanis, M., & Wahyudin, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1199–

1207. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2252>

- Iskandar, J., Aman, M., Sasono, I., Riyanto, Wiyono, N., Suroso, Adi, Widodo, Nugroho8, Y. A., Yanto, A., & Setyastanto, A. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBUATAN SOAL MULTIPLE CHOISE MENGGUNAKAN STORYLINE 3. *Abdimas*, 2(2), 167–186.
- Nurdiana, A., Suri, D., Elvadola, C., Dewi, L. A., & Napitulu, D. P. (2025). Adiguna: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/adiguna> PELATIHAN PEMBUATAN SOAL MATEMATIKA ADAPTIF BERBASIS. *ADIGUNA*, 10(1), 11–19. <https://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/adiguna/issue/view/121>
- Qura, U., Rahmayanti, I., & Mulyani, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Soal Pilihan Ganda Menggunakan Artificial Intelligence pada Guru-guru di SD Muhammadiyah 2 Sukmajaya. *Jurnal Abdidas*, 5(3), 165–173. <http://abdidas.org/index.php/abdidas:https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i3.921>
- Saputra, E., Wulan, R., & Ali, N. (2025). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Literasi dengan Memanfaatkan Artificial Inteligent di SMP 216 Jakarta. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 8(2), 250. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v8i2.28087>
- Sholeh, M. I., Fatinnah binti Ab Rahman, S., Syafi, A., Fathurr, M., & Kh Muhammad Ali Shodiq Tulungagung, S. (2024). *EDUSLANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* OPTIMIZING THE USE OF LEARNING EQUIPMENT TO IMPROVE EDUCATION AT MAN 2 TULUNGAGUNG. 1–21. <http://ejournal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Yanto, I. T. R., Nour, A. A., & Sumargiyani. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Soal Hots Menggunakan Aplikasi Canva. *Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri Dan Informasi XVIII Tahun 2023 (ReTII)*, 18(November), 1–7. <http://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII>
- Zain, M. F. (2024). PENERAPAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBUATAN SOAL KUIS DI APLIKASI ANDALIMAN BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) MOODLE. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 5(2), 160–173. <https://doi.org/10.53800/8hc6dx24>
- Zuhriyah, S., Nur, M. A., & Namruddin, R. (2025). *Pendampingan Pemanfaatan Tools AI Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sd Negeri 115 Benteng Gajah Kabupaten Maros*. 6(1), 9–14.