Inovasi Sehat: Pendampingan Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran untuk Mendukung Literasi Digital bagi Guru SMP

Muhammad Ali Buchari [1*], Sukemi [2], Nabila Rizky Oktadini [3], Anna Dwi Marjusalinah[4], Ruth Helen Simarmata [5], Hasnan Afif [6]

[1, 2)]Program Sistem Komputer, Universitas Sriwijaya, Palembang, Sumatera Selatan
[3)] Program Komputerisasi Akutansi, Universitas Sriwijaya, Palembang, Sumatera Selatan
[4, 6)] Program Manajemen Informatika, Universitas Sriwijaya, Palembang, Sumatera Selatan
[5)] Program Pendidikan Matematika, Universitas Sriwijaya, Palembang, Sumatera Selatan
Email: [1*]m.ali.buchari@unsri.ac.id

Abstrak

Kurikulum berdampak menekankan pentingnya pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan Revolusi Industri 4.0 dan Era Society 5.0, termasuk dalam penerapan asesmen pembelajaran. Pada Asesmen kognitif diharapkan menjadi bagian dalam mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi kemajuan teknologi. Salah satu tantangan utama di lapangan adalah terbatasnya keterampilan dalam menyusun dan menerapkan asesmen kognitif, baik diagnostik, formatif, maupun sumatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, kecerdasan buatan menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi asesmen pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru SMP dalam mengembangkan asesmen pembelajaran berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan literasi digital. Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan teori dan praktik, workshop penyusunan materi asesmen berbasis kecerdasan buatan, pendampingan implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Kegiatan ini juga mengintegrasikan mata kuliah evaluasi dan kecerdasan buatan ke dalam pengabdian kepada masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep kecerdasan buatan serta mampu menyusun asesmen yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dengan fokus literasi digital guru SMP.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan, Asesmen, Kurikulum Berdampak, Literasi Digital, Asesmen Formatif

Abstract

The Kurikulum Berdampak emphasizes the importance of adaptive learning in response to the challenges of the Industrial Revolution 4.0 and the Society 5.0 era. In this context, cognitive assessment is not merely a tool for evaluation, but a critical component in cultivating the competencies required to navigate technological advancement. One of the major challenges in the field is the limited ability of teachers to design and implement cognitive assessments—whether diagnostic, formative, or summative. At the same time, technological progress has introduced artificial intelligence (AI) as an innovative solution to enhance the effectiveness and efficiency of learning assessments. This community engagement program aims to support junior high school teachers in developing AI-based learning assessments to improve their digital literacy. The implementation methods include needs analysis, theoretical and practical training, workshops for designing AI-based assessment materials, classroom implementation mentoring, and evaluation and reflection. The program also integrates core content from university courses, specifically Educational Evaluation and Artificial Intelligence, thereby aligning academic instruction with community service initiatives. The results show a significant increase in teachers' understanding of AI concepts and their ability to design more adaptive and student-centered assessments. Consequently, this program serves as a potential model for empowering teachers to meet the demands of digital-era education, with a particular focus on strengthening digital literacy among junior high school educators.

***Keywords**: Assessment, Berdampak Curriculum, Artificial Intelligence, Digital Literacy, Formative Assessment*

PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang disertai dengan transformasi teknologi pada Revolusi Industri 4.0 dan Era Society 5.0 memberikan dampak yang sangat siginifikan pada dunia pendidikan. Pendidikan untuk mencapai komptensi abad ke-21 yang tidak hanya menekankan pada penguasaan konten dan keterampilan kognitif, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Untuk menjawab tantangan tersebut, integrasi teknologi sangat dibutuhkan, khususnya dalam proses pembelajaran dan asesmen [1-3]. Salah satu teknologi yang saat ini menjadi sorotan global dalam bidang pendidikan adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Kecerdasan Buatan telah banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai aplikasi, seperti sistem pembelajaran adaptif, asisten virtual, deteksi kesulitan belajar, dan pengembangan asesmen yang bersifat personal dan *real-time* [4-6]. Kecerdasan buatan memungkinkan guru menyusun evaluasi yang lebih efisien, akurat, dan terintegrasi dengan analitik pembelajaran [7]. Dengan demikian, kecerdasan buatan tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai transformator proses pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi yang bersifat formatif dan sumatif. Namun, di sisi lain, tantangan besar masih dihadapi dalam penerapan kecerdasan buatan di satuan pendidikan, terutama di tingkat SMP. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap guru-guru Matematika SMP di Kota Palembang pada tahun 2024, diperoleh bahwa 69% guru menyatakan tidak menerapkan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, 22% guru menyatakan tidak mengetahui penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, 6% hanya sedikit mengetahui penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, dan hanya 12% yang menggunaankan kecerdasan buatan dalam pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih memiliki tingkat literasi digital yang terbatas, khususnya dalam konteks pengembangan asesmen berbasis kecerdasan buatan.

Literasi digital merupakan kompetensi yang mencakup keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, menganalisis, menciptakan, dan mengkomunikasikan informasi melalui platform digital secara etis dan bertanggung jawab [8,9]. Dalam konteks pendidikan, literasi digital dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk menyusun materi ajar yang interaktif, menggunakan platform asesmen berbasis AI, serta melakukan refleksi pembelajaran berdasarkan data analitik. Sayangnya, masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi ini secara memadai [10]. Untuk itu, diperlukan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang terstruktur dan berbasis kebutuhan di lapangan, guna menjawab tantangan rendahnya literasi digital dan pemahaman terhadap AI. Program ini dirancang dalam bentuk pendampingan intensif yang berfokus pada pengembangan asesmen pembelajaran berbasis AI untuk mendukung literasi digital guru-guru SMP. Kegiatan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan pengetahuan dan keterampilan guru, serta membantu mereka mengadopsi teknologi secara lebih efektif dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Program ini sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong dosen dan mahasiswa untuk terlibat langsung dalam memecahkan masalah nyata di masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan. Selain itu, program ini dapat disinergikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah FSK3102 Kecerdasan Buatan pada Program Studi Sistem Komputer, Universitas Sriwijaya, sehingga mendukung implementasi kurikulum berbasis proyek dan kolaborasi lintas disiplin. Melalui kegiatan ini, guru-guru SMP akan memperoleh wawasan baru tentang konsep dan implementasi AI dalam asesmen, meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan platform digital untuk evaluasi pembelajaran, serta membangun budaya pembelajaran reflektif yang berbasis data. Lebih jauh lagi, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan model pendampingan yang replikatif dan berkelanjutan, serta membentuk komunitas guru cakap digital yang mampu beradaptasi dengan dinamika pendidikan di era digital.

Dengan demikian, pendampingan penggunaan kecerdasan buatan dalam pengembangan asesmen pembelajaran bukan hanya inovasi sehat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga bentuk konkret kontribusi perguruan tinggi dalam membangun kapasitas guru dan mewujudkan pendidikan yang lebih inklusif, relevan, dan berdaya saing tinggi.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Model kegiatan yang akan dilaksanakan dalam program ini mencakup perkuliahan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang berfokus pada pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pengembangan asesmen pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk membekali guru dengan pemahaman konseptual serta keterampilan praktis dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses asesmen. Proses pelaksanaan mencakup beberapa tahapan. Pertama, perkuliahan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta penerapan berbagai model pembelajaran interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep dasar AI. Kedua, dilaksanakan sosialisasi mengenai kecerdasan buatan bagi guru matematika SMP, yang bertujuan untuk memperkenalkan potensi dan relevansi AI dalam konteks pembelajaran dan asesmen. Ketiga, peserta diberikan pemahaman mengenai inovasi terbaru dalam pengembangan asesmen berbasis AI, termasuk praktik-praktik terbaik dan platform yang dapat dimanfaatkan. Keempat, dilakukan pelatihan secara langsung untuk mendesain dan menghasilkan asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif dengan bantuan teknologi AI. Seluruh kegiatan ini dirancang secara partisipatif dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah minimal 30 orang guru Matematika yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika Kota Palembang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelatihan, follow up dan pendampingan, serta pelaporan. Pada tahap pertama, yaitu persiapan, dilakukan pengajuan kegiatan PPM serta penyusunan bahan, materi, asesmen, dan instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan. Output dari tahap ini berupa surat tugas dan proposal pengabdian. Tahap kedua diawali dengan pengumuman kegiatan pendampingan dan pembukaan pendaftaran melalui Google Form. Kemudian dilakukan briefing kepada peserta mengenai pembagian kelompok, tugas, dan bahan pelatihan. Pertemuan pertama dan kedua diselenggarakan secara asinkronus dengan fokus pada pengantar kecerdasan buatan. Output dari tahap ini berupa bahan pendampingan, grup WA, Google Form, e-flyer, dan tugas peserta. Tahap pelatihan dimulai dengan kegiatan pembukaan, pengisian angket dan absen, penyampaian materi, serta presentasi dari peserta. Pertemuan ketiga dan keempat membahas inovasi kecerdasan buatan dalam pengembangan asesmen pembelajaran. Dokumentasi pelaksanaan dan susunan acara menjadi output utama dari tahap ini. Tahap ketiga, yaitu follow up dan pendampingan, dilaksanakan dalam beberapa pertemuan. Pertemuan kelima hingga kedelapan fokus pada pendalaman materi kecerdasan buatan, dilanjutkan dengan pertemuan kesembilan hingga kedua belas yang membahas inovasi dalam penerapan AI. Pertemuan ketiga belas dan keempat belas diarahkan pada pendampingan dalam pengembangan asesmen, sedangkan pertemuan kelima belas dan keenam belas digunakan untuk presentasi dan finalisasi produk asesmen. Hasil dari tahap ini adalah tugas peserta yang telah direvisi. Tahap terakhir adalah pelaporan, yang meliputi penyusunan laporan kegiatan, pembuatan artikel pengabdian untuk dipublikasikan di media website program studi, serta penulisan artikel untuk jurnal nasional pengabdian. Output dari tahap ini berupa laporan kegiatan dan artikel ilmiah hasil pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di ruang laboratorium Komputer SMP Negeri 3 Palembang pada hari Sabtu tanggal 24 Agustus 2024. Kegiatan diawali dengan registrasi pada peserta yang sudah mendaftar melalui google form dan mengisi daftar kehadiran kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini dibuka oleh MC dilanjutkan dengan sambutan oleh Muhammad Ali Buchari., S. Kom., M.T. selaku Ketua Pengabdian kepada Masyarakat dan dilanjutkan oleh Samsul Komar, S.T., M.Pd. selaku Perwakilan dari Ketua MGMP Matematika SMP Kota Palembang. Kegiatan dilanjutkan dengan sambutan oleh Koordinator Program Studi Sistem Komputer yaitu Dr. Sukemi, M.T yang sekaligus membuka acara Pengabdian kepada Masyarakat. Bapak Dr. Sukemi, M.T menyambut baik kegiatan multidisplin ini untuk memberikan

wawasan dan komptensi yang dibutuhkan guru dengan berkembangnya teknologi dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibutuhkan untuk memperbaiki kualitas pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika di Sumatera Selatan. Kegiatan ini dihadiri oleh 30 orang guru Matematika dari MGMP Kota Palembang.

Penyampaian materi secara tatap muka pada tanggal 24 Agustus 2024 dibuka oleh Muhammad Ali Buchari., S. Kom., M.T. dengan menyampaikan pentingnya peningkatan kompetensi guru untuk memanfaatkan teknologi terintegrasi kecerdasan buatan dalam penyusunan asesmen kurikulum merdeka, hendaknya tidak hanya siswa yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tetapi guru juga harus mengadopsi teknologi ini untuk mendukung proses pembelajaran. Materi awal membahas mengenai pengantar kecerdasan buatan atau dilanjutkan dengan generate kecerdasan buatan atau *Artificial General Inteligent* (AGI) dan tantangan serta Peluang Penggunaan Artificial Inteligent. Kemudian Materi dilanjutkan oleh Dr. Sukemi, M.T yang membahas mengenai Penerapan Teknologi Artificial Inteligent dalam Pembelajaran. Pembahasan materi dilanjutkan oleh Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. dan Anna Dwi Marjusalinah, S.Kom., M.Kom. yang menjabarkan dan memdampingi guru dalam pelatihan menggunakan Kecerdasan Buatan dengan Asesmen Kurikulum Merdeka.

Tim narasumber pengabdian menyusun materi pengabdian masyarakat berdasarkan hasil temuan, menyediakan modul yang akan digunakan pada pelaksanan pengabdian Masyarakat, dan menyiapkan materi-materi yang akan dibahas.



Gambar 1. Penyampaian Materi

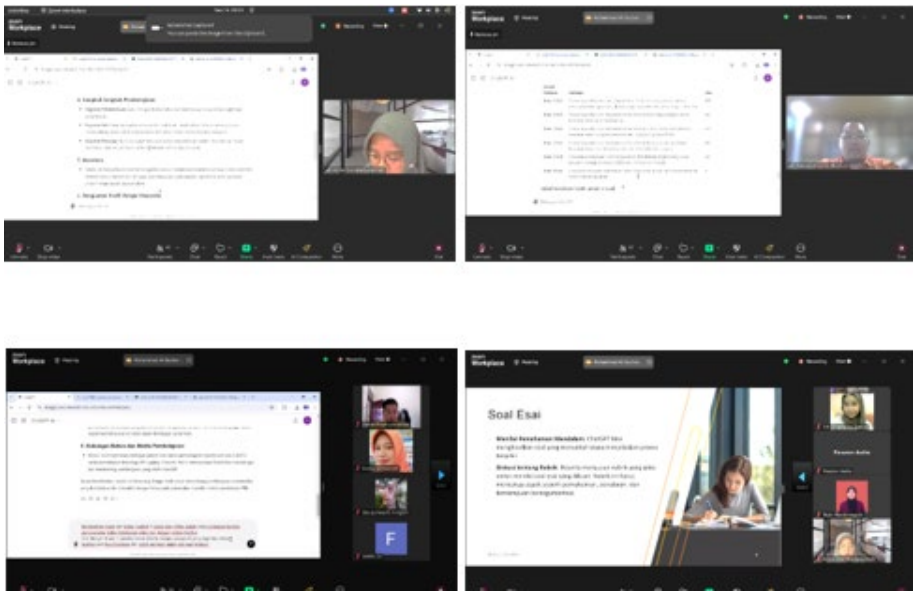
Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan setelah kegiatan tanya jawab, kegiatan dilanjutkan dengan materi evaluasi dalam pembelajaran matematika dan asesmen Kurikulum Merdeka yang disampaikan oleh Ruth Helen Simarmata, M.Pd., yang merupakan anggota dari penelitian dengan tema yang sama. Dalam sesi ini, dijelaskan bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat diintegrasikan dalam asesmen Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, serta bagaimana inovasi ini dapat membantu para guru dalam merancang dan melaksanakan asesmen yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ditutup oleh oleh Muhammad Ali Buchari., S. Kom., M.T. disertai dengan foto Bersama anggota pengabdian kepada Masyarakat.

Berikut ini adalah daftar nama peserta kegiatan yang mengikuti secara luring di SMPN 3 Palembang.

No	Nama	Instansi
1.	Indra Abdul Rahman, S.Pd.	SMPN 16 Palembang
2.	Rima Suryani, S.Pd.	SMPN 25 Palembang
3.	Kania Sitisyarah, S.Pd.	SMPN 13 Palembang
4.	Ika Purwanti Ningsih, S.Pd.	SMPN 56 Palembang
5.	Rini Rismayana, S.Pd.	SMPN 16 Palembang
6.	Junaida, S.Pd.	SMPN 3 Palembang
7.	Lita Respita, S.Si.	SMPN 57 Palembang
8.	Sahala Martua Ambarita, M.Pd.	SMPN 11 Palembang
9.	Yunita Sary, S.Pd.	SMPN 48 Palembang
10.	Merly Harani, S.Pd.	SMP Utama Bakti Palembang
11.	Miranda Maretanti V, S.Pd.	SMPN 61 Palembang
12.	Nadia Arisma, S.Pd.	SMPN 42 Palembang
13.	Netty Noviana, S.Pd.	SMPN 56 Palembang
14.	Nurina Falruz Shalihah, S.Pd.	SMPN 27 Palembang
15.	R.A. Ita Magdalena, S.Pd.	SMPN 2 Palembang
16.	Rahmi Maiyunda Sari, S.Pd.	SMPN 60 Palembang
17.	Ratnawati, S.Pd.	SMPN 28 Palembang
18.	Samsul Komar, S.Pd.	SMP LTI IGM Palembang
19.	Suprihatiningsih, S.Si.	SMPN 27 Palembang
20.	Wardiah Maryanti, S.Pd.	SMPN 34 Palembang
21.	Heryanti, S.Pd.	SMPN 57 Palembang
22.	Setiowati, S.Pd.	SMPN 36 Palembang
23.	Sri Mugi Bagi Yanti, S.Pd.	SMPN 34 Palembang
24.	Ely Sasary, S.Pd, M.M.	SMPN 25 Palembang
25.	Meriza Ahadah, S.Pd.	SMPN 37 Palembang
26.	M. Rudi Erlanda, S.Pd.	SMPN 43 Palembang
27.	Sri Rahawati, S.Pd.	SMPN 60 Palembang
28.	Suharto, S.Pd.	SMPN 17 Palembang
29.	FX Hermanto, S.Pd.	SMP Xaverius 1 Palembang
30.	Gusniar, S.Pd.	SMPN 40 Palembang

Kegiatan pengabdian secara tatap maya dilaksanakan 1 September 2024, yaitu membahas mengenai Inovasi Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran oleh Muhammad Ali Buchari., S. Kom., M.T. dan Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T. yang dilanjutkan dengan Contoh Asesmen Kurikulum Merdeka oleh Anna Dwi Marjusalinah, S.Kom. Materi awal membahas mengenai perbedaan dalam penggunaan dalam analisis soal asesmen oleh GPT 4.0 dalam penyusunan suatu pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan tatap maya ini berlangsung secara kondusif. Setelah materi disampaikan diadakan sesi tanya jawab dan kemudian kegiatan ditutup langsung oleh ketua pelaksana pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan pengabdian secara tatap maya selanjutnya dilaksanakan 14 September 2024, yaitu membahas mengenai bentuk evaluasi dalam pengembangan asesmen pembelajaran oleh Muhammad Ali Buchari., S. Kom., M.T. dan Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T. yang dilanjutkan dengan Inovasi Penilaian Kurikulum Merdeka oleh Anna Dwi Marjusalinah, S.Kom. sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Tatap Maya

Kegiatan tatap maya ini berlangsung secara kondusif. Kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan secara asyconous oleh guru, mahasiswa dan dosen yang mendampingi pada bulan ke-2 kemudian dilanjutkan dengan presentasi produk yang disusun oleh guru. Kegiatan pendampingan berlangsung dengan kondusif dan semua peserta antusias dalam mengikuti pendampingan inovasi kecerdasan buatan dalam pengembangan asesmen Kurikulum Merdeka karena ini merupakan hal baru sehingga diperlukan oleh guru-guru untuk digunakan di kelas. Pendampingan ini menggunakan metode pembagian bahan, diskusi, dan metode peragaan yaitu pendampingan secara mandiri kepada peserta.

Selama kegiatan pendampingan, peserta mengungkapkan kendala penggunaan kecerdasan buatan dalam mengembangkan asesmen. Guru menyampaikan berbagai pertanyaan terkait bagaimana pemilihan kata yang tepat agar teknologi kecerdasan buatan dapat memberikan asesmen yang sesuai diinginkan. Tim Pendamping membantu menjelaskan dengan secara langsung dengan memberi contoh terkait pengembangan asesmen Kurikulum Merdeka dengan bantuan kecerdasan buatan.

PEMBAHASAN

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal kepada 30 guru SMP Matematika Kota Palembang untuk mengukur tingkat pengetahuan kecerdasan buatan. Tes Awal (Pre-Test) dan Tes Akhir (Post-Test) untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan, diberikan tes awal (pre-test) sebelum kegiatan dimulai dan tes akhir (post-test) setelah kegiatan selesai. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta terkait penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pengembangan asesmen berbasis Kurikulum Merdeka. Tes terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda yang mencakup konsep dasar AI, penerapan AI dalam pendidikan, dan cara menyusun asesmen berbasis AI. Pelaksanaan tes dilakukan melalui platform Google Forms yang dapat diakses secara daring.Hasil survei menunjukkan 12% guru memiliki pengetahuan dasar tentang kecerdasan buatan, 28% guru mengetahui konsep dasar, tetapi belum memahami implementasi dalam pendidikan, 60% belum menerapkan konsep kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

Setelah pelatihan, hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata pre-test dan post-test dari 30 peserta adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Pretes dan Post test

Nilai pre-test dan post-test ditunjukkan pada gambar 9 untuk 30 peserta pelatihan, memiliki rata-rata 50% skor pre-test dan rata-rata 82% skor post-test, serta skor N-Gain sebesar 56%. Berdasarkan skor ini menunjukkan interpretasi kategori mengalami peningkatan yang cukup efektif. Hal ini berarti pelatihan dan pengabdian telah berhasil meningkatkan kemampuan dan wawasan Guru IPA SMP dalam menghasilkan asesmen berbantuan kecerdasan buatan.

Kegiatan pendampingan difokuskan pada pengembangan asesmen formatif berbasis kecerdasan buatan. Guru didampingi untuk menyusun soal dan menggunakan alat berbasis AI seperti Google Forms dengan integrasi aplikasi analitik. Hasil evaluasi menunjukkan 80% peserta dapat membuat asesmen formatif berbasis AI secara mandiri, 15% peserta memerlukan pendampingan tambahan dalam memahami algoritma analisis data, dan 5% peserta mengalami kesulitan teknis dalam menggunakan perangkat lunak AI.

Melalui kuesioner evaluasi akhir, tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan tercatat sebagai berikut: 85% peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan, 10% menyatakan perlu adanya modul tambahan terkait praktikal penggunaan AI, dan 5% merasa perlu pelatihan teknis lebih mendalam.

KESIMPULAN

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru, yang mencakup kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Sebelum pelatihan, mayoritas guru hanya memiliki pemahaman dasar atau bahkan tidak memahami konsep AI dan hubungannya dengan asesmen pembelajaran. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 52%, yang menunjukkan pengetahuan awal peserta masih rendah.

Setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata post-test peserta menjadi 85%, dengan N-Gain sebesar 69%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (AI), integrasinya dalam asesmen pembelajaran, serta teknik penggunaannya dalam proses evaluasi siswa. Tingkat literasi digital para guru juga mengalami peningkatan yang tercermin dalam beberapa aspek. Pertama, dalam hal penggunaan teknologi digital, sebagian besar peserta mampu memanfaatkan platform daring seperti Google Forms untuk menyusun asesmen berbasis AI serta menggunakan fitur analitik sederhana guna memantau perkembangan belajar siswa. Kedua, dari segi adaptasi terhadap teknologi baru, para guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mencoba dan mengeksplorasi berbagai alat berbasis AI, yang sebelumnya dianggap kompleks atau tidak relevan dengan pembelajaran di kelas. Ketiga, dalam aspek integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, guru berhasil merancang prototipe asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif berbasis AI. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah mencapai tingkat literasi digital yang lebih tinggi, khususnya dalam kemampuan mengaplikasikan teknologi secara kontekstual dalam praktik pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan berbasis AI dapat secara efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan asesmen pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi memerlukan dukungan infrastruktur dan penguatan literasi digital secara berkelanjutan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak produk yang dihasilkan terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Rahim, A., & Ismaya, B. (2023). Pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka belajar: tantangan dan peluang. Journal Sains and Education, 1(3), 88-96.

Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, A., Pamangin, W. W., & Haluti, F. (2025). *Pendidikan Abad 21: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Adiputra, D. K., & Hidayah, N. (2025). *Transformasi Pembelajaran Abad 21*. Goresan Pena.

Razilu, Z. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN Integrasi Artificial Intelligence dalam Teknologi Pendidikan. Penerbit Widina.

Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Inteligence (AI) Dalam Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(2), 232-243.

Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., ... & Syukron, A. A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah*. Penerbit NEM.

Wibowo, M. U., & Ariany, R. L. (2024, May). Dampak Kecerdasan Buatan dalam Penilaian dan Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 40, pp. 40-51).

Safitri, F., Ramlah, R., & Sandy, W. (2025). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Imamah, N., Alfarisi, M., & Aini, I. D. (2024). Membangun Generasi Digital Yang Cerdas Dengan Strategi Pendidikan Literasi Digital. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *2*(4), 74-81.

Nadawina, N., Jaya, A., Ramadhanti, D., Imronudin, I., Fatchiatuzahro, F., Halim, A., & Jati, G. P. R. S. (2025). *Penerapan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia*. Star Digital Publishing.