

Pendampingan Pemanfaatan Tools AI Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sd Negeri 115 Benteng Gajah Kabupaten Maros

Sitti Zuhriyah ^{a,1}, M. Adnan Nur ^{a,2*}, Respaty Namruddin ^{a,3}, Nurilmiyanti wardhani ^{a,4}

^a Universitas Handayani Makassar, Jl. Adhyaksa Baru No. 1, Makassar Kode Pos 90231, Indonesia

¹ zuhriyah@handayani.ac.id; ² adnan@handayani.ac.id;
³ respatynamruddin@handayani.ac.id; ⁴ nurilmi@handayani.ac.id
*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 2 Mei 2025 Direvisi : 24 Juni 2025 Diterbitkan : 30 Juni 2025	Penerapan teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam dunia pendidikan menjadi sangat relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran masa kini. Salah satu tools AI yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah platform <i>Quizizz</i> , yang menggabungkan unsur interaktivitas, gamifikasi, dan analitik berbasis data. <i>Quizizz</i> memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta memantau kemajuan belajar siswa secara <i>real-time</i> . Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 115 Benteng Gajah, Kabupaten Maros, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pelatihan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner terhadap guru dan tenaga kependidikan sebagai responden. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam literasi digital dan keterampilan guru, khususnya dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran berbasis AI. Guru juga menunjukkan motivasi tinggi untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan mitra dan memberikan dampak positif yang nyata terhadap proses belajar mengajar. Intervensi pelatihan teknologi seperti ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
Kata Kunci: pengabdian masyarakat <i>artificial intelligence</i> pembelajaran interaktif kualitas pembelajaran <i>platform quizizz</i>	

I. Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap hampir seluruh sektor kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Dalam menghadapi revolusi industri 4.0, pendidikan diharapkan tidak hanya menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara adaptif dan kreatif [1], [2]. Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* / AI) kini menjadi salah satu inovasi yang paling banyak dibahas dalam dunia pendidikan karena kemampuannya dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih responsif dan efisien [3]. AI berpotensi meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal [4].

Artificial Intelligence telah banyak dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran modern, terutama di institusi pendidikan menengah dan tinggi [5], [6]. Namun, pemanfaatan AI di jenjang pendidikan dasar masih sangat terbatas dan kesulitan dalam menerapkan teknologi [7]. Salah satu *platform* AI yang mulai digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah *Quizizz* [8]. *Platform* digital ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* (gamifikasi) yang menggunakan prinsip *artificial intelligence* untuk menyajikan kuis interaktif dan analisis data hasil belajar siswa secara *real-time* [9]. Digitalisasi proses pembelajaran melalui *platform* seperti *Quizizz* tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan efisien.

B. Permasalahan Mitra

Kesenjangan digital yang terjadi saat ini pada tenaga pengajar merupakan tantangan utama dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pendidikan dasar [10]. Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang dihadapi mitra: rendahnya pemahaman dan literasi guru tentang kecerdasan buatan dan *platform* digital, belum adanya pelatihan yang relevan mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis AI, serta evaluasi pembelajaran yang masih bersifat manual dan kurang efektif.

C. Solusi yang Ditawarkan

Tim pengabdian menawarkan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru serta tenaga kependidikan dalam memahami konsep dasar AI dan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* intensif yang melibatkan praktik langsung pembuatan soal, pengaturan kuis, serta evaluasi hasil belajar siswa melalui fitur analitik. Melalui platform ini, proses belajar mengajar dapat diterapkan dengan cara yang lebih menyenangkan dan berbasis data serta dapat dianalisis untuk mengetahui perkembangan belajar siswa [11].

D. Target Luaran

Target dari kegiatan ini antara lain: meningkatnya pemahaman guru terhadap konsep AI, kemampuan teknis penggunaan *Quizizz*, pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif, dan terbentuknya komunitas guru yang melek teknologi. Selain itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempercepat proses adaptasi siswa terhadap materi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong penggunaan teknologi yang lebih efektif dalam sistem pendidikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

II. Pelaksanaan dan Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "*Pemanfaatan Tools AI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*" berlokasi di SD Inpres Benteng Gajah Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan, dengan peserta terdiri dari guru dan tenaga kependidikan berjumlah 15 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan september 2025 dengan durasi waktu 1 hari. Berikut tahapan kegiatan pengabdian ini:

A. Persiapan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan serangkaian persiapan yang meliputi:

1. Identifikasi peserta: Sasaran utama pelatihan adalah para guru dan tenaga kependidikan di SD Inpres Benteng Gajah di Kab. Maros
2. Penyusunan materi: Menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan teknologi AI, manfaatnya dalam pendidikan, serta tutorial penggunaan *platform* seperti *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif dan memberikan umpan balik otomatis.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup:

1. Pengenalan AI dalam Pendidikan: Sesi ini akan membahas konsep dasar AI, penerapannya dalam bidang pendidikan, serta contoh *tools* AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. Praktik Penggunaan *Quizizz*: Fasilitator akan memandu peserta dalam penggunaan aplikasi, mulai dari pembuatan kuis, pengaturan soal, hingga analisis hasil belajar siswa. Guru akan diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat kuis sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Diskusi dan Sharing Pengalaman: Setelah pelatihan, akan ada sesi diskusi untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang dihadapi para peserta dalam menerapkan teknologi ini di kelas mereka.

C. Evaluasi dan Monitoring

Setelah pelaksanaan pelatihan, evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan *tools* AI.

Pelaksanaan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan *tools* teknologi lainnya.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Realisasi Pemecahan Masalah

1. Permasalahan Dalam Pemahaman Teknologi AI oleh Peserta

Masalah: Banyak guru yang belum mengenal *tools* AI, sehingga mereka merasa kesulitan untuk memanfaatkan platform digital dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi penghambat dalam pemberian materi.

Pemecahan Masalah: Untuk mengatasi hal ini, pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar AI yang mudah dipahami. pemateri menjelaskan secara rinci mengenai fungsi dan manfaat teknologi AI dalam pendidikan melalui contoh yang relevan dan aplikasi nyata, seperti penggunaan *Quizizz*. Selain itu, sesi praktek langsung disediakan untuk memberi kesempatan bagi guru untuk menggunakan *platform* ini dan merasakan manfaatnya secara langsung. Tim pengabdian juga memberikan pendampingan individual bagi peserta yang membutuhkan bantuan lebih dalam memahami penggunaan *tools Quizizz*.



Gambar 1. Dokumentasi Pemaparan Konsep Dasar *Artificial Intelligence*

2. Keterbatasan Akses Perangkat Teknologi

Masalah: Sekolah yang menjadi sasaran pengabdian memiliki keterbatasan dalam hal perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk menjalankan *tools* AI secara optimal.

Pemecahan Masalah: Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah dengan melakukan penyesuaian terhadap infrastruktur yang ada. Pelatihan tidak hanya difokuskan pada penggunaan teknologi secara langsung di perangkat digital, tetapi juga disesuaikan dengan kondisi sekolah. Tim pelaksana pengabdian memberikan saran alternatif untuk penggunaan *smartphone* yang lebih mudah diakses oleh banyak guru dan siswa jika perangkat komputer tidak tersedia.

3. Kurangnya Pengalaman Guru Dalam Membuat Pembelajaran Interaktif

Masalah: Banyak guru yang belum terbiasa membuat pembelajaran yang interaktif dan berbasis *game*, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Mereka lebih sering mengandalkan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa.

Pemecahan Masalah: Untuk mengatasi hal ini, kegiatan pelatihan mencakup pembuatan kuis interaktif menggunakan *Quizizz*, dengan menekankan pentingnya elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa. Para peserta diajarkan bagaimana membuat soal yang menarik dan variatif serta bagaimana menggunakan fitur analitik di *Quizizz* untuk menilai kemajuan siswa. Dengan adanya pemahaman dan keterampilan ini, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.



Gambar 2. Dokumentasi Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan *Laptop* dan *Smartphone*

4. Ketergantungan pada Instruksi Langsung dari Fasilitator

Masalah: Beberapa peserta belum terbiasa menggunakan aplikasi sehingga sangat bergantung pada instruksi langsung dari fasilitator, sehingga mereka merasa kesulitan saat berusaha melaksanakan tugas tanpa bimbingan lebih lanjut.

Pemecahan Masalah: Untuk mengatasi ketergantungan ini, dilakukan pendekatan berbasis kolaborasi di mana guru diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan saling membantu dalam kelompok kecil. Tim Pengabdian juga memberikan materi tutorial yang dapat diakses secara mandiri setelah pelatihan. Hal ini mendorong peserta untuk lebih mampu dalam menggunakan teknologi secara mandiri dan memberikan mereka panduan praktis dalam penerapannya di kelas.



Gambar 3. Dokumentasi Kolaborasi Peserta dan Pendampingan Penggunaan *Quizizz*

B. Evaluasi Hasil Kegiatan

Untuk mengukur efektivitas kegiatan pelatihan, dilakukan evaluasi menggunakan instrumen kuesioner yang terdiri atas pertanyaan tertutup berbasis skala *Likert* (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Evaluasi diberikan kepada seluruh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai beberapa aspek utama: pemahaman peserta terhadap materi pelatihan, keterampilan teknis setelah pelatihan, relevansi materi dengan kebutuhan guru, efektivitas penyampaian narasumber, serta komitmen peserta untuk mengimplementasikan hasil pelatihan di kelas.

Tabel 1. Hasil rata-rata penilaian peserta terhadap aspek evaluasi kegiatan

Aspek Evaluasi	Hasil Rata-rata (1-5)
Pemahaman konsep AI	4,5
Kepercayaan diri menggunakan <i>Quizizz</i>	4,4
Kesesuaian materi dengan kebutuhan	4,7
Kejelasan penyampaian narasumber	4,8
Keterampilan membuat & menjalankan kuis	4,6
Komitmen implementasi di kelas	4,5

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa secara umum, tingkat kepuasan dan keberhasilan pelatihan sangat tinggi. Skor tertinggi diperoleh pada aspek kejelasan penyampaian materi oleh narasumber, yang menunjukkan bahwa materi dapat disampaikan secara sistematis, mudah dipahami, serta mampu menjawab kebutuhan peserta. Selanjutnya, pada aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan guru menunjukkan bahwa topik pelatihan yang difokuskan pada penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi dan pembelajaran sangat tepat dalam menjawab tantangan yang dihadapi guru di lapangan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif.

Pada aspek pemahaman konsep AI, peserta memberikan skor rata-rata 4,5, menandakan bahwa pelatihan berhasil memperkenalkan dan menjelaskan dasar-dasar kecerdasan buatan secara sederhana namun substansial, meskipun masih dibutuhkan penguatan lanjutan di masa depan untuk pendalaman. Kepercayaan diri dalam

menggunakan Quizizz juga memperoleh hasil evaluasi sangat baik yaitu 4,4 yang menunjukkan bahwa peserta merasa cukup siap untuk mulai menerapkan *platform* tersebut dalam kegiatan pembelajaran, meskipun beberapa guru masih menyampaikan kekhawatiran terkait kendala teknis seperti koneksi internet dan keterbatasan perangkat siswa. Sementara itu, keterampilan teknis dalam membuat dan menjalankan kuis memperoleh nilai 4,6, menandakan bahwa kegiatan praktik yang dilakukan selama pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan guru secara signifikan. Peserta tidak hanya belajar membuat soal, tetapi juga memahami bagaimana menyesuaikan format kuis dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa. Komitmen implementasi di kelas mendapat nilai sebesar 4.5 mengindikasikan bahwa hampir seluruh peserta berniat untuk mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi indikator penting bahwa pelatihan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berhasil membangun motivasi dan kesiapan guru untuk berubah ke arah pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan diterima positif oleh peserta. Evaluasi ini juga menjadi dasar untuk mengembangkan program pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan berorientasi pada praktik langsung serta pemecahan masalah nyata di kelas.

IV. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan *tools* AI, khususnya *Quizizz*, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 115 Benteng Gajah telah berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra, seperti rendahnya pemahaman guru terhadap konsep AI, keterbatasan perangkat teknologi, kurangnya pengalaman dalam menciptakan pembelajaran interaktif, serta ketergantungan pada fasilitator, dapat diatasi melalui pendekatan pelatihan yang sistematis, praktik langsung, pendampingan individual, dan pemberian bahan ajar mandiri. Peserta pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep AI, kemampuan menggunakan *Quizizz*, serta motivasi untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Implementasi elemen gamifikasi melalui *Quizizz* juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sebagaimana dilaporkan oleh beberapa guru dalam sesi tindak lanjut.

Hasil evaluasi terhadap peserta pelatihan mengonfirmasi bahwa kegiatan ini diterima dengan sangat baik. Seluruh aspek yang dievaluasi memperoleh skor tinggi, khususnya dalam hal kejelasan penyampaian narasumber dan relevansi materi dengan kebutuhan peserta. Pelatihan ini berhasil menjawab tantangan yang dihadapi sekolah mitra dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI untuk pembelajaran. Keberhasilan ini menjadi landasan penting bagi pelaksanaan pelatihan lanjutan yang lebih terarah dan mendalam, serta bagi pengembangan model pelatihan serupa di sekolah dasar lainnya.

Daftar Pustaka

- [1] A. Z. Baroroh, D. A. Kusumastuti, and R. Kamal, "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran," *Perspekt. J. Pendidik. dan Ilmu Bhs.*, vol. 2, no. 4, pp. 269–286, Dec. 2024, doi: 10.59059/PERSPEKTIF.V2I4.1952.
- [2] N. N. Sahida, S. Rokmanah, A. Syachuroji, P. Fkip, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 3, pp. 3491–3503, Dec. 2023, doi: 10.23969/JP.V8I3.10583.
- [3] P. Sofiatul Maola, I. Syifa Karai Handak, Y. Tri Herlambang, and P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, "Penerapan Artificial Intelligence Dalam pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Educatio*, vol. 19, no. 1, pp. 61–72, Jun. 2024, doi: 10.29408/EDC.V19I1.24772.
- [4] A. Fajriati, W. Wisroni, and C. Handrianto, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Peserta Didik Di Era Digital," *WAHANA Pedagog. J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 71–85, Dec. 2024, doi: 10.52166/WP.V6I2.7890.
- [5] S. Rifky, "Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi," *Indones. J. Multidiscip. Soc. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 37–42, Feb. 2024, doi: 10.31004/ijmst.v2i1.287.
- [6] S. Susanto, A. Kriswinarti, Y. H. Christiani, Y. Bahari, and W. Warneri, "Deskripsi Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Oleh Siswa Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 12, pp. 13760–13764, Dec. 2024, doi: 10.54371/JIIP.V7I12.6364.
- [7] A. S. Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran di Negeri *et al.*, "Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 08 Bilah Hilir Labuhan Batu T.A 2022/2023," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 2441–2448, Jun. 2023, doi: 10.31004/JOE.V6I1.3267.
- [8] S. Faigha Utami *et al.*, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital

- Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan,” *J. Motiv. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 248–260, Aug. 2023, doi: 10.59581/JMPB-WIDYAKARYA.V1I3.1083.
- [9] Q. Inc, “Quizizz | Free Online Quizzes, Lessons, Activities and Homework,” 2025. <https://quizizz.com/?lng=en> (accessed May 01, 2025).
- [10] Z. Hazizah and H. A. Rigianti, “Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SD dengan Rentang Usia 20-58 Tahun di Kecamatan Rajabasa,” *J. Pendidik. Mod.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, Sep. 2021, doi: 10.37471/JPM.V7I01.284.
- [11] H. H, “Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *J. Inov. Pembelajaran dan Pendidik. Islam [JIPPI]*, vol. 1, no. 1, Jan. 2023, doi: 10.30596/JIPPI.V1I1.1.