

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran SMP

Sity Rahmy Maulidya^{1*}, Sri Ulfa Insani², Zulfah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku
Tambusai No. 23 Bangkinang 28412, Indonesia

E-mail: srahmym@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i2.338>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12 December
2024

Revised: 19 December 2024

Accepted: 26 December 2024

Kata Kunci: Kecerdasan
Buatan, *Assessment*, *Kahoot*

Keywords: Artificial
Intelligence, *Assessment*,
Kahoot



ABSTRACT

Penelitian Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mandau. Adapun permasalahan yang dihadapi mitra ialah keterbatasan pengetahuan mengenai AI dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, tujuan dari dilaksanakannya pelatihan ini adalah agar guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai AI sehingga dapat memanfaatkannya dalam praktik pembelajaran di sekolah. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Kahoot pembelajaran menjadi interaktif, hal tersebut juga didukung oleh banyak literatur dan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan Kahoot dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hasil dari pelatihan ini adalah guru mendapatkan pengetahuan tambahan dan mendalam mengenai aplikasi AI, pengenalan aplikasi Kahoot serta praktik membuat kuis atau soal evaluasi formatif untuk masing-masing guru sesuai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Seluruh kegiatan yang dilatihkan berlangsung dengan lancar, guru-guru terlibat aktif dan bersemangat dalam praktik pembuatan soal evaluasi dengan Kahoot.

This Community Service Research was conducted at SMP Negeri 2 Mandau. The problem faced by partners is the limited knowledge about AI and its use in learning. Thus, the purpose of this training is so that teachers have sufficient knowledge and understanding of AI so that they can use it in learning practices at school. With various features offered by the Kahoot application, learning becomes interactive, this is also supported by a lot of literature and research stating that learning with Kahoot can attract students' interest in learning. The results of this training are that teachers gain additional and in-depth knowledge about AI applications, an introduction to the Kahoot application and the practice of making quizzes or formative evaluation questions for each teacher according to the subjects taught at school. All the activities that were trained went smoothly, the teachers were actively involved and enthusiastic in the practice of making evaluation questions with Kahoot.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Maulidya et. al (2024). Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran SMP 3 (2) 56-59. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i2.338>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan transformasi digital tidak dapat kita hindari. Selaku pendidik hendaknya mengikuti perkembangan tersebut guna mempersiapkan generasi yang cakap teknologi, untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Suparya, Suastra, & Arnyana, 2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hanafri, Iqbal&Prasetyo, 2019) dan mendukung mutu pembelajaran semakin baik (Sukmadana, 2024). Berbagai variasi dan kemudahan yang ditawarkan dalam media berbasis digital dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran (Apriliani, Tyaningsih & Hayati, 2024). Penggunaan multimedia pembelajaran terbukti membantu proses pembelajaran ke arah yang lebih baik (Sukmadana, 2024).

Kecerdasan buatan atau AI berperan membantu proses penilaian dan evaluasi hasil pembelajaran siswa menjadi lebih mudah. Dengan teknologi *machine learning*, sistem kecerdasan buatan dapat melakukan analisis data hasil pembelajaran seperti tes, kuis dan tugas secara cepat dan akurat (Wibowo & Ariany, 2024). Berbeda dengan proses penilaian tradisional, dengan teknologi AI guru dapat melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan mudah dan objektif, sehingga kesalahan subjektivitas dapat diminimalisir.

Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran yang mengandung unsur AI atau kecerdasan buatan yang dapat digunakan untuk proses evaluasi belajar yang interaktif. Kahoot merupakan salah satu media evaluasi *online* berbasis AI dalam bentuk permainan online, yang bisa digunakan untuk kuis atau evaluasi formatif. Aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan untuk kegiatan *pre-test*, *post-test*, pengayaan materi, remedial dan sebagainya (Apriliani et al., 2024).

Banyak hasil penelitian yang menunjukkan keefektifan dan pengaruh positif penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran. Tidak hanya terbukti sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran (Putra & Afrilia, 2020), namun Kahoot juga disenangi siswa karena melibatkan aspek media baik audio, visual, serta audio visual (Apriliani et al., 2024). Penggunaan Kahoot juga terbukti tidak hanya efektif pada mata pelajaran matematika (Mahfirah & Yahfizam, 2024, namun juga mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan sebagainya (Sukmadana, 2024). Lebih jauh dijelaskan bahwa Kahoot terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kemampuan berpikir, dan motivasi siswa (Putra&Afrilia, 2024).

Tidak sedikit guru di SMP Negeri 2 Mandau yang mengaku belum mengetahui tentang platform Kahoot, meskipun ada beberapa yang sudah tahu namun belum pernah menggunakan platform tersebut dalam pembelajaran. Adapun salah satu alasan guru belum menggunakan AI dalam pembelajaran karena belum adanya *workshop* atau pelatihan yang memungkinkan guru untuk dapat memanfaatkan platform tersebut dalam pembelajaran. Maka dari itu, ini merupakan suatu tantangan bagi guru untuk dapat mengikuti perkembangan digitalisasi di bidang pendidikan saat ini (Sukmadana, 2024). Berbagai upaya yang diusahakan sekarang ini tak boleh lepas dari keterlibatan semua pihak pemerintah, satuan pendidikan serta masyarakat yang bersinergis (Suparya, Suastra, & Arnyana, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tadi, maka pengabdian masyarakat dirasa penting dilakukan agar guru dapat memahami dan memanfaatkan AI dalam pembelajaran di kelas demi menyiapkan siswa yang cakap teknologi di masa mendatang. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMP Negeri 2 Mandau dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan guru dan menarik minat guru dalam melibatkan teknologi (dalam hal ini aplikasi Kahoot) dalam pembelajaran.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk membantu guru SMP Negeri 2 Mandau yang belum menerapkan kecerdasan buatan dalam pembelajaran di sekolah. Pelatihan ini dimaksudkan memberikan informasi dan pengetahuan untuk dapat memanfaatkan kecerdasan buatan dalam pembelajaran serta memberikan pelatihan penyusunan soal kuis dengan platform Kahoot sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini secara khusus berkontribusi untuk membantu guru menghadapi tantangan percepatan digitalisasi dalam dunia pendidikan demi mempersiapkan siswa yang cakap digital di masa mendatang. Kahoot sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis AI yang memadukan *game* interaktif dan proses evaluasi belajar dapat mendukung kegiatan evaluasi formatif yang dapat menarik minat siswa. Oleh karena itu, pada pelatihan ini tim PKM melakukan praktik dengan platform Kahoot. Adapun kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu

1. Perencanaan

Tahapan ini adalah tahapan mempersiapkan dan merencanakan hal-hal yang dianggap perlu sebelum melaksanakan PKM. Adapun kegiatan Perencanaan ini meliputi: Koordinasi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Mandau; menyiapkan materi mengenai kecerdasan buatan atau AI dan pemanfaatannya dalam pembelajaran serta langkah-langkah praktik membuat kuis/ evaluasi formatif dengan bantuan Kahoot; penyusunan proposal ke LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai; dan menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

2. Pelaksanaan

Adapun kegiatan pelaksanaan ini ditandai dengan disampaikannya seluruh materi dan juga pelatihan praktik kepada guru. Adapun kegiatan-kegiatan pelatihan ini meliputi: pemaparan materi mengenai kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dan contoh aplikasi berbasis AI yang dapat digunakan dalam pembelajaran; praktik langsung penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi/kuis yang interaktif dan menarik. Setelah pemaparan materi, selanjutnya ditunjukkan langkah-langkah pembuatan kuis di Kahoot. Selama kegiatan praktik langsung masing-masing guru diminta untuk mendesain sendiri soal sesuai mata pelajaran, tema, desain, durasi waktu, audio dan visual yang sesuai dan semenarik mungkin. Dengan bimbingan tim PKM, guru bebas berkreasi sesuai keinginan dan kreativitas masing-masing; dan diskusi dan bertukar pendapat serta pengalaman setelah melakukan praktik pembuatan soal kuis dengan Kahoot.

3. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan ini meliputi evaluasi proses, akhir dan evaluasi tindak lanjut. Kegiatan observasi dilakukan langsung oleh tim pelaksana untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam kegiatan PKM. Tahap evaluasi ditandai dengan pemberian kritik, saran ataupun komentar guru-guru peserta terhadap hasil yang diperoleh melalui kegiatan PKM ini.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara tim PKM guna mengetahui bagaimana proses pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pada pelaksanaannya, tim PKM memberikan pengetahuan dan pelatihan dengan presentase 30% teori dan 70% praktik. Adapun 30% teori yang dibahas dalam Pelatihan ini adalah materi mengenai kecerdasan buatan, contoh berbagai aplikasi berbantu kecerdasan buatan yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan 70% praktik langsung berupa kegiatan membuat kuis/evaluasi formatif dengan Kahoot sesuai mata pelajaran masing-masing guru peserta. Seluruh tim membantu kegiatan praktik hingga selesai. Seluruh guru semangat dan antusias membuat kuis interaktif berbantu Kahoot. Masing-masing guru dengan bebas berkreasi melalui tema, audio dan visual yang disajikan Kahoot.

Kegiatan PKM ini berhasil mencapai kriteria ketercapaian tujuan, baik dari keterlaksanaan kegiatan maupun target kehadiran peserta. Materi tersampaikan dengan tuntas dan seluruh guru peserta juga menyelesaikan kegiatan praktik hingga selesai. Jumlah peserta yang hadir mencapai 40 dari 43 target peserta, dengan kata lain persentase yang hadir adalah 90,9%. Kegiatan pemaparan materi dan pelatihan praktik ini tuntas dalam satu hari pada tanggal 21 September 2024.

Tidak ada kesulitan yang berarti saat pelaksanaan kegiatan. Kegiatan penyampaian teori berlangsung baik hingga akhir. Antusiasme peserta guru terlihat saat beberapa pertanyaan diajukan kepada tim penerjemah PKM. Selanjutnya, untuk memperlancar saat kegiatan praktik langsung, tim PKM siaga untuk membantu guru yang mengalami kesulitan saat membuat kuis interaktif berbantu Kahoot. Peserta guru tampak antusias saat mempraktikkan pembuatan kuis interaktif, hal tersebut terlihat saat seluruh guru bisa menyelesaikan kuis sesuai pelajaran masing-masing.

SIMPULAN

Dari PKM yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mandau, peserta telah mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang cukup untuk dapat membuat kuis/evaluasi formatif dengan platform Kahoot. Dari pelatihan ini juga peserta mengetahui bahwa penyampaian materi pembelajaran juga bisa memanfaatkan fitur-fitur menarik yang ada pada platform ataupun aplikasi berbasis kecerdasan buatan lainnya. Percepatan teknologi di era digitalisasi ini sudah selangkah beradaptasi dengan variasi pembelajaran sekolah, di mana teknologi menjadi salah satu variasi untuk menciptakan pembelajaran yang bekesan, menarik dan juga interaktif bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Mandau dan seluruh guru atas kesempatan dan keikutsertaan dalam kegiatan pelatihan ini. Kegiatan pelatihan ini terlaksana dengan baik tentunya atas bantuan dan antusiasme Bapak/Ibu sekalian.

REFERENSI

- Apriliani, F., Amrullah., Tyaningsih, R. Y., & Hayati, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Kahoot dan Ispring Suite Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Bisnis Ritel. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 537-543.
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).
- Mahfirah, L., & Yahfizam. (2024). Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3), 399–405. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1600>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Sukmadana, I. W. A. (2024). Penilaian Autentik (Authentic Assessment) Berbasis Game Digital Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, dan Sastra*, 4(1), 185-200.
- Suparya, I. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Rendahnya literasi sains: faktor penyebab dan alternatif solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153-166.
- 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).