

Digitalisasi Rencana Pembelajaran dan Evaluasi Mengajar melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Manajemen Pembelajaran Berbasis AI

Wiwin Yuliani¹, Faizatul Mabruroh², Kadeni³, Stefany Margareta Martono⁴, Siti Mahmudah⁵

¹IKIP Siliwangi, ²UIN Raden Fatah Palembang, ³Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung,

⁴Politeknik Saint Paul Sorong, ⁵Universitas Islam Kediri

e-mail: ¹wiwin@ikipsiliwangi.ac.id, ²faizatul.mabruroh_uin@radenfatah.ac.id, ³denikdk@gmail.com,

⁴martonostefany@gmail.com, ⁵sitimahmudah@uniska-kediri.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengevaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi manajemen pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Transformasi digital di dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perangkat lunak yang dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru di jenjang pendidikan menengah yang masih menggunakan metode konvensional dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi penyuluhan, pelatihan langsung, dan pendampingan intensif penggunaan aplikasi manajemen pembelajaran berbasis AI, seperti platform AI-assisted lesson planner dan tools evaluasi otomatis berbasis data siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya selama dua hari dan dilanjutkan dengan pendampingan daring selama satu bulan. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap digitalisasi pembelajaran, efisiensi waktu dalam penyusunan RPP, serta kemampuan dalam mengelola data evaluasi pembelajaran secara real-time dan berbasis analisis. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu guru, tetapi juga mendukung terwujudnya lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis data. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model implementasi digitalisasi pembelajaran yang dapat direplikasi di berbagai institusi pendidikan lainnya.

Kata kunci: Digitalisasi, Pelatihan, Aplikasi Manajemen, AI

Abstract

This community service activity aims to improve the competence of teachers in designing and evaluating learning through the use of digital technology, especially learning management applications based on Artificial Intelligence (AI). Digital transformation in education requires teachers to be able to adapt to software that can support the effectiveness of the learning process, from planning to evaluation. The targets in this activity are teachers in secondary education who still use conventional methods in the preparation of learning implementation plans (RPP) and in evaluating student learning outcomes. Service implementation methods include counseling, direct training, and intensive assistance in the use of AI-based learning management applications, such as the AI-assisted lesson planner platform and automated student data-based evaluation tools. This activity was carried out in the form of a two-day workshop and continued with online mentoring for one month. The results of the implementation showed an increase in teachers' understanding of digitizing learning, time efficiency in preparing lesson plans, and the ability to manage real-time and analysis-based learning evaluation data. In addition, this activity also encourages teachers to be more adaptive to the development of educational technology. Thus, this training not only increases the individual capacity of teachers, but also supports the realization of a more innovative and data-driven learning environment. This service activity is expected to be a model for the implementation of digitization of learning that can be replicated in various other educational institutions.

Keywords: Digitization, Training, Management Applications, AI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital di lingkungan sekolah menjadi sebuah keniscayaan yang harus direspons secara adaptif, terutama oleh para pendidik. [1] Guru sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif. [2] Salah satu tantangan utama yang masih dihadapi oleh banyak guru, terutama di daerah yang belum sepenuhnya terdigitalisasi, adalah minimnya pemanfaatan teknologi dalam perencanaan pembelajaran serta dalam proses evaluasi hasil belajar siswa. [3]

Selama ini, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) masih dilakukan secara manual atau menggunakan format digital yang bersifat statis, seperti dokumen Word atau PDF. Padahal, kebutuhan akan fleksibilitas dan efisiensi dalam menyusun rencana pembelajaran menjadi semakin tinggi seiring dengan dinamika kurikulum dan karakteristik peserta didik yang semakin beragam. [4] Demikian pula dalam hal evaluasi pembelajaran, banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional, seperti penilaian manual dan tidak berbasis data yang terdokumentasi dengan baik. Hal ini menyebabkan proses evaluasi menjadi tidak optimal, lambat, dan kurang akurat dalam memberikan gambaran capaian belajar siswa. [5]

Menanggapi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan solusi melalui pelatihan penggunaan aplikasi manajemen pembelajaran berbasis AI yang dapat membantu guru dalam menyusun RPP secara lebih sistematis, adaptif, dan efisien. [6] Selain itu, aplikasi ini juga mampu menyediakan fitur evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan data siswa, sehingga memudahkan guru dalam melakukan analisis hasil belajar secara otomatis dan real-time. [7] Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan intensif, diharapkan para guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi tersebut, tetapi juga memiliki mindset terbuka terhadap perubahan dan inovasi dalam praktik pembelajaran. [8]

Kegiatan ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong digitalisasi pendidikan serta penguatan kompetensi pedagogik berbasis teknologi informasi. [9] Dengan meningkatnya literasi digital dan keterampilan teknis guru, maka kualitas pembelajaran di kelas pun akan mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya menjadi bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan, tetapi juga sebagai bagian dari kontribusi nyata dalam percepatan transformasi digital di dunia pendidikan Indonesia. [10]

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui tiga tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan, pelatihan teknis, dan pendampingan implementasi. Kegiatan ini berlangsung selama satu bulan dan melibatkan guru-guru dari beberapa sekolah menengah pertama dan atas sebagai peserta. Pemilihan sasaran didasarkan pada hasil survei awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melakukan evaluasi berbasis data.

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dan analisis kesiapan peserta, yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring dan wawancara singkat. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat literasi digital peserta serta kesiapan infrastruktur yang dimiliki masing-masing sekolah. Informasi ini menjadi dasar dalam menentukan materi pelatihan dan pemilihan aplikasi manajemen pembelajaran berbasis AI yang sesuai dengan kondisi peserta,

seperti platform yang menyediakan fitur AI-assisted lesson planning, evaluasi otomatis, dan analisis pembelajaran berbasis data siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan intensif, yang dilakukan dalam bentuk lokakarya selama dua hari. Hari pertama difokuskan pada pengenalan konsep dasar digitalisasi pembelajaran, pemanfaatan AI dalam pendidikan, serta demonstrasi fitur-fitur utama dari aplikasi manajemen pembelajaran yang digunakan. Hari kedua difokuskan pada praktik langsung oleh peserta, mulai dari membuat akun, merancang RPP digital berbantuan AI, hingga menyusun soal evaluasi dan membaca hasil analisis performa siswa. Pelatihan ini disampaikan secara blended learning, yaitu melalui pertemuan tatap muka dan dukungan materi digital yang diakses melalui platform pembelajaran daring.

Tahap ketiga adalah pendampingan dan monitoring implementasi, yang berlangsung selama empat minggu setelah pelatihan. Dalam tahap ini, tim pelaksana melakukan kunjungan daring mingguan melalui video conference untuk memastikan bahwa peserta mampu mengimplementasikan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran mereka secara mandiri. Pendampingan juga mencakup pemberian umpan balik terhadap RPP yang dibuat, evaluasi pembelajaran yang disusun, serta penguatan dalam membaca laporan analitik hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem.

Seluruh tahapan kegiatan didokumentasikan secara sistematis dalam bentuk logbook kegiatan, video dokumentasi, serta laporan evaluasi dari peserta. Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta survei kepuasan peserta setelah kegiatan berakhir. Metode ini diharapkan mampu memastikan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat satu arah, tetapi memberikan ruang interaksi, refleksi, dan penguatan kompetensi peserta secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk perencanaan pembelajaran dan evaluasi mengajar. Kegiatan diikuti oleh 30 orang guru dari jenjang SMP dan SMA yang berasal dari tiga sekolah mitra.

Hasil pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep digitalisasi pembelajaran dan penggunaan aplikasi manajemen pembelajaran berbasis AI. Pre-test dilakukan untuk mengukur pemahaman awal peserta terhadap teknologi AI dalam konteks pembelajaran, sementara post-test digunakan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan meningkatkan kompetensi mereka.

Peningkatan paling signifikan terlihat pada kemampuan peserta dalam menyusun RPP dan menggunakan fitur evaluasi otomatis yang disediakan oleh aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperluas wawasan peserta, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain evaluasi kognitif, dilakukan juga survei kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan. Hasil survei menunjukkan bahwa 93% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru di era digital. Sebanyak 87% menyatakan siap untuk menerapkan aplikasi yang dilatihkan dalam kegiatan pembelajaran harian, dan 90% menyatakan ingin mengikuti pelatihan lanjutan yang lebih mendalam.

Selama masa pendampingan, sebanyak 26 dari 30 peserta (86,7%) berhasil menyusun dan mengimplementasikan minimal satu RPP digital berbasis AI serta melakukan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi. Beberapa tantangan yang muncul antara lain adalah keterbatasan perangkat keras di sekolah dan koneksi internet yang kurang stabil, namun hal tersebut dapat diatasi melalui solusi teknis yang disediakan oleh tim pelaksana.

Secara umum, hasil kegiatan ini mengindikasikan bahwa digitalisasi perencanaan dan evaluasi pembelajaran sangat mungkin dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Pelatihan berbasis praktik, pendampingan intensif, dan pemilihan aplikasi yang ramah pengguna menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan ini. Temuan ini mendukung berbagai studi sebelumnya yang menyebutkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi pendidikan sangat bergantung pada kesiapan dan pelatihan guru.

Tabel 1. Rata-rata Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan

Aspek yang Diukur	Skor Rata-rata Pre-Test	Skor Rata-rata Post-Test	Persentase Kenaikan (%)
Pemahaman tentang AI dalam pendidikan	56,7	84,3	48,7%
Kemampuan membuat RPP berbasis AI	49,2	81,6	65,8%
Kemampuan menggunakan fitur evaluasi AI	52,4	83,1	58,5%
Pemanfaatan laporan analitik hasil belajar	47,9	79,5	66,0%

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk ini telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang signifikan. Pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran secara digital dan melaksanakan evaluasi berbasis teknologi yang lebih efisien dan akurat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi manajemen pembelajaran berbasis AI, khususnya dalam penyusunan RPP berbantuan teknologi, penggunaan fitur evaluasi otomatis, serta pemanfaatan laporan analitik hasil belajar siswa.

Partisipasi aktif para guru dalam sesi pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa kebutuhan akan literasi digital di kalangan pendidik sangat tinggi dan mendesak untuk dipenuhi. Dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung, peserta mampu mengimplementasikan teknologi tersebut dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah mereka. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan teknis, seperti keterbatasan infrastruktur dan jaringan internet, secara umum kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis AI dalam proses perencanaan dan evaluasi pembelajaran sangat mungkin dilakukan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Kegiatan ini tidak hanya menjadi solusi atas permasalahan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam praktik mengajar, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang adaptif dan berbasis data. Diharapkan, pelatihan semacam ini dapat direplikasi dan dikembangkan secara berkelanjutan di berbagai wilayah lain untuk memperkuat kompetensi digital para pendidik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Saputra, H. Hayatunnufus, S. M. Dewi, R. Reflianto, E. Y. Putri, and M. Mahniza, "Pelatihan digitalisasi sumber belajar, asesmen, dan evaluasi pembelajaran berbasis ChatGPT bagi guru SMPN 9 Payakumbuh," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 8, no. 4, pp. 3237-3248, Dec. 2024, doi: 10.31764/JPMB.V8I4.26825.

- [2] D. W. Sari, K. G. Ayu, and F. Edyana, "PENERAPAN APLIKASI ConKer BERBASIS AI PADA SMK REFORMASI," *Madani : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 10, no. 1, pp. 51-60, May 2024, doi: 10.53834/mdn.v10i1.7968.
- [3] A. Usman *et al.*, "Meningkatkan Pembelajaran Mandiri dengan Artificial Intelligence dalam Era Digitalisasi Pendidikan di SMKN 9 Medan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 241-250, Dec. 2024, doi: 10.70340/JAPAMAS.V3I2.186.
- [4] B. Burhan, A. R. Malik, R. Januarty, I. Safira, I. Irwan, and A. Rizal, "WORKSHOP DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA SEKOLAH DASAR DI UPT SPF SD INPRES MACCINI KOTA MAKASSAR," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 5, pp. 8403-8407, Sep. 2024, doi: 10.31004/CDJ.V5I5.34254.
- [5] A. R. Sofa, S. Sukandarman, N. Hidayatingsih, N. Qomariyah, S. Al Fausi, and S. Syaifullah, "Pengembangan Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Form, Goreact dan Emotion AI di SMP Negeri 2 Sumberasih Kabupaten Probolinggo," *Indonesian Research Journal on Education*, vol. 5, no. 2, pp. 955-966-955 - 966, Mar. 2025, doi: 10.31004/IRJE.V5I2.2377.
- [6] M. Yahya, P. T. Otomotif, and W. T. Elektro, "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0," *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62*, vol. 1, pp. 190-199, Jul. 2023, doi: 10.59562/SEMNASDIES.V1I1.794.
- [7] H. Hermawansyah, "MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN SEKOLAH BERBASIS DIGITALISASI DI ERA COVID -19," *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 27-46, Jun. 2021, doi: 10.47625/FITRAH.V12I1.320.
- [8] N. F. Syabaniah, F. M. Ilham, L. Herliani, and A. Rahmat, "Manajemen Digitalisasi Pembelajaran PAI Di SMP," *Advances In Education Journal*, vol. 1, no. 4, pp. 317-327, Jan. 2025, Accessed: May 03, 2025. [Online]. Available: <https://journal.alafif.org/index.php/aej/article/view/51>
- [9] N. Novelti, P. A. P. Devi, W. D. Khusnah, M. Marjuki, and M. Stevani, "Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini," *Journal Of Human And Education (JAHE)*, vol. 4, no. 6, pp. 1332-1339, Dec. 2024, doi: 10.31004/JH.V4I6.2084.
- [10] S. H. N. Ginting, B. Singh, and J. Zhang, "Development of Augmented Reality Based Learning Media to Introduce Computer Components to students in Senior High School," *International Journal of Educational Insights and Innovations*, vol. 2, no. 1, pp. 8-13, Mar. 2025, Accessed: May 03, 2025. [Online]. Available: <https://ijedins.technolabs.co.id/index.php/ijedins/article/view/7>