

# PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMK MELALUI WORKSHOP PENYUSUNAN PERANGKAT EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN DUKUNGAN ARTIFICIAL

Faradillah<sup>1\*</sup>, Muhammad Fadhiel  
Alie<sup>2</sup>, Evi Yulianti<sup>3</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup> Sistem Informasi, Universitas  
Indo Global Mandiri

## Article history

Received : 30 Oktober 2025

Revised : 12 November 2025

Accepted : 22 Desember 2025

## \*Corresponding author

Faradillah

Email : faradillah.hakim@uigm.ac.id

## Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi, khususnya dalam proses asesmen pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam menyusun perangkat evaluasi pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Kegiatan dilaksanakan pada bulan September 2025 di SMK PGRI 2 Palembang melalui workshop yang melibatkan 25 guru dari berbagai jurusan. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi penggunaan platform AI (ChatGPT, Quizizz AI, dan Google Form AI Grading), serta praktik langsung penyusunan soal, rubrik penilaian, dan integrasi asesmen ke dalam sistem pembelajaran digital. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan, wawasan, kemampuan, dan keterampilan peserta, serta survei kepuasan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek kompetensi. Aspek pengetahuan meningkat dari skor rata-rata 2,8 menjadi 4,6 (64,3%), wawasan dari 2,9 menjadi 4,5 (55,2%), kemampuan dari 2,7 menjadi 4,4 (62,9%), dan keterampilan mengalami peningkatan tertinggi dari 2,5 menjadi 4,7 (88,0%). Secara keseluruhan, rata-rata skor peserta meningkat dari 2,7 pada pre-test menjadi 4,6 pada post-test dengan persentase peningkatan sebesar 67,3%. Selain itu, tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan AI dalam evaluasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas asesmen berbasis teknologi. Ke depan, kegiatan direkomendasikan untuk dilanjutkan melalui pendampingan berkelanjutan agar implementasi AI di sekolah dapat berjalan optimal dan konsisten.

Kata kunci: AI; Asesmen Pembelajaran; Kompetensi Guru; SMK; Transformasi digital.

## Abstract

*The digital transformation in education requires teachers to adapt to the use of technology, especially in the learning assessment process. This community service activity aims to enhance the competence of Vocational High School (SMK) teachers in developing Artificial Intelligence (AI)-based learning evaluation tools. The activity was conducted in September 2025 at SMK PGRI 2 Palembang through a workshop with 25 teachers from different departments. The method included interactive lectures, demonstrations of AI platforms (ChatGPT, Quizizz AI, and Google Form AI Grading), and hands-on practice in question creation, assessment rubrics, and integrating assessments into digital learning systems. The activity was assessed with pre- and post-tests to measure improvements in participants' knowledge, insights, abilities, and skills, along with a satisfaction survey. Results showed significant gains in all competency areas. Knowledge increased from an average score of 2.8 to 4.6 (64.3%), insights from 2.9 to 4.5 (55.2%), abilities from 2.7 to 4.4 (62.9%), and skills saw the highest rise from 2.5 to 4.7 (88.0%). Overall, the average score rose from 2.7 in the pre-test to 4.6 in the post-test, a 67.3% increase. Participant satisfaction with the activity was rated very good. These findings suggest that applying AI in learning evaluation effectively enhances teacher professionalism and the quality of technology-based assessments. It is recommended to continue these activities with ongoing mentoring to ensure AI implementation in schools runs effectively and consistently.*

Keywords: Artificial Intelligence; Learning Assessment; Teacher Competence; Vocational School; Digital Transformation.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran dan evaluasi pada satuan pendidikan formal (Bond et al., 2024). Guru kini tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar dan metode pembelajaran, tetapi juga harus mampu merancang perangkat evaluasi yang akurat, adil, valid, dan berbasis data (Akincioğlu, 2025). Di era transformasi digital pendidikan, evaluasi tidak lagi sekadar alat ukur akhir, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang memberikan umpan balik berkelanjutan untuk perbaikan instruksional (Akincioğlu, 2025). Pemanfaatan AI dalam penyusunan instrumen evaluasi memungkinkan guru menghasilkan soal yang bervariasi, berjenjang kesulitan, dan selaras dengan taksonomi pembelajaran modern seperti HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) (Perdana & Suharni, 2021).

Di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kemampuan menyusun perangkat evaluasi yang berkualitas menjadi semakin krusial (Keumala et al., 2021; Perdana & Suharni, 2021). Hal ini karena hasil evaluasi pembelajaran secara langsung dikaitkan dengan capaian pembelajaran pada kompetensi keahlian di SMK, yang menjadi dasar penilaian, pelaksanaan uji kompetensi keahlian, sertifikasi, serta kesiapan kerja lulusan sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Kompetensi keahlian yang dimaksud mencakup penguasaan keterampilan teknis sesuai bidang keahlian, kemampuan kognitif dalam memahami dan menganalisis permasalahan kerja, serta sikap kerja profesional yang mencerminkan etika, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Evaluasi pembelajaran tidak lagi dipandang semata sebagai alat pengukuran hasil belajar akademik, melainkan sebagai instrumen untuk memastikan bahwa peserta didik telah memenuhi standar kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri. Dengan demikian, kualitas evaluasi pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjamin kesesuaian antara capaian pembelajaran di sekolah dengan tuntutan kompetensi yang dipersyaratkan dalam sertifikasi dan praktik kerja profesional (Faradillah et al., 2020; Maral & Özdemir, 2025). Evaluasi yang baik harus mencerminkan standar industri, relevan dengan dunia kerja, serta mampu mengukur aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif secara holistik. Namun, tantangan muncul ketika guru harus merancang instrumen yang memenuhi semua kriteria tersebut secara manual sehingga proses yang memakan waktu, rentan subjektivitas, dan kurang efisien (Chen et al., 2022; Kavisi, 2021).

SMK Negeri 2 Palembang dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian karena berdasarkan observasi awal terlihat bahwa sebagian guru masih menggunakan pola evaluasi konvensional dan pemanfaatan AI belum optimal, padahal sekolah ini memiliki beragam program keahlian yang erat kaitannya dengan kebutuhan dunia industri sehingga memerlukan asesmen yang lebih kontekstual, adaptif, dan berbasis data. Hasil observasi awal di SMK Negeri 2 Palembang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan pendekatan konvensional dalam menyusun soal, seperti menyalin dari buku teks atau bank soal lama, tanpa mempertimbangkan konteks industri terkini atau diferensiasi kebutuhan peserta didik. Selain itu, analisis hasil evaluasi cenderung bersifat deskriptif dan tidak digunakan secara optimal untuk perbaikan pembelajaran. Meskipun beberapa guru telah mengenal AI, pemanfaatannya masih terbatas pada pencarian materi atau terjemahan, belum menyentuh ranah penyusunan dan analisis instrumen evaluasi secara sistematis dan kritis. Selain itu SMK Negeri 2 Palembang memiliki ketersediaan sarana dan prasarana TIK yang memadai, komitmen pimpinan sekolah terhadap pengembangan kompetensi guru, serta keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, sehingga implementasi asesmen digital berbantuan AI dapat dilakukan secara optimal sehingga diharapkan dapat mendukung keberhasilan kegiatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian dari perguruan tinggi melaksanakan kegiatan workshop bertajuk “Penyusunan Perangkat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan AI” sebagai upaya pemberdayaan guru SMK. Kegiatan ini merupakan bagian dari rangkaian pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh para dosen Fakultas Ilmu Komputer dan Sains Universitas Indo Global Mandiri dengan tema pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, namun memiliki fokus permasalahan yang berbeda, yaitu pada penyusunan dan analisis perangkat evaluasi pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence (AI) di

lingkungan SMK. Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan berbagai AI tools seperti ChatGPT, MagicSchool AI, dan Gamma.app yang dapat membantu guru dalam merancang soal, rubrik penilaian, hingga laporan reflektif berbasis data. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, para guru didampingi untuk memanfaatkan AI secara etis, kritis, dan kreatif, tidak sebagai pengganti peran guru, tetapi sebagai alat bantu cerdas yang mendukung kerja profesional mereka. Dengan demikian, AI dipahami sebagai sarana untuk memperluas kapasitas pedagogis guru dalam menjawab tantangan dan kebutuhan pendidikan vokasi, baik saat ini maupun di masa mendatang.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palembang pada bulan September 2025, dengan melibatkan 30 guru dari berbagai program keahlian seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi, Otomotif, dan Tata Boga. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik (*hands-on workshop*), sehingga peserta tidak hanya menerima teori tetapi juga langsung menerapkan keterampilan yang dipelajari (Hendraswari et al., 2023; Stewart & Dewan, 2022). Kegiatan pengabdian ini melibatkan guru dari berbagai mata pelajaran dan program keahlian karena penyusunan serta pemanfaatan perangkat evaluasi pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence (AI) bersifat lintas mata pelajaran dan relevan untuk seluruh guru. Asesmen pembelajaran tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di semua bidang studi, baik normatif, adaptif, maupun kejuruan. Dengan melibatkan guru secara lebih luas, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong kesamaan pemahaman, konsistensi penerapan asesmen berbasis AI, serta kolaborasi antar guru dalam mengembangkan praktik evaluasi yang lebih efektif dan berbasis data di lingkungan sekolah. Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMK Negeri 2 Palembang untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan menentukan fokus kegiatan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui survei dan wawancara dengan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap konsep asesmen digital dan potensi pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam proses evaluasi pembelajaran (Hendraswari et al., 2023; Indrawati, 2020; Saepuloh, 2020).

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode penilaian konvensional dan belum memanfaatkan teknologi berbasis AI secara optimal (Keumala et al., 2021; Perdana & Suharni, 2021). Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan modul pelatihan dan materi workshop yang relevan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif selama dua hari, dengan tiga sesi kegiatan utama yang dirancang secara sistematis agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis. Peserta diberikan pemahaman dasar tentang evaluasi berbasis kompetensi, konsep asesmen digital modern, dan penerapan AI dalam pembelajaran. Materi difokuskan pada paradigma baru penilaian yang menekankan analisis data hasil belajar untuk pengambilan keputusan pendidikan yang lebih akurat.

Pada sesi pelatihan ini, peserta mendapatkan kesempatan untuk mengenal dan mempraktikkan langsung berbagai platform berbasis Artificial Intelligence (AI) yang dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran di lingkungan SMK. Pelatihan difokuskan pada tiga aplikasi utama yang memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan guru, yaitu ChatGPT (OpenAI), Quizizz AI, dan Google Form AI Grading (Floridi, 2023; Wang et al., 2023). Melalui ChatGPT (OpenAI), peserta dilatih untuk merancang butir soal yang selaras dengan indikator pencapaian kompetensi serta menyusun rubrik penilaian deskriptif. Guru diajarkan cara memanfaatkan prompt yang efektif agar sistem AI mampu menghasilkan soal dengan tingkat kesulitan bervariasi dan sesuai dengan taksonomi Bloom. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada teknik penyusunan rubrik berbasis kriteria yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar secara objektif (Cao et al., 2023; Fui-Hoon Nah et al., 2023; Saputra et al., 2023). Selanjutnya, penggunaan Quizizz AI memberikan pengalaman bagi guru dalam membuat kuis interaktif yang adaptif terhadap kemampuan siswa. Melalui fitur analitik yang tersedia, peserta dapat memantau performa siswa secara real time dan melakukan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran. Pendekatan ini mendorong pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, dan berorientasi pada peningkatan

hasil belajar (Cao et al., 2023; Dahmen et al., 2023; Fui-Hoon Nah et al., 2023; Saputra et al., 2023). Sementara itu, Google Form AI Grading dikenalkan sebagai solusi untuk otomatisasi proses penilaian. Peserta mempelajari cara mengintegrasikan sistem ini dengan spreadsheet penilaian untuk menghasilkan laporan nilai dan analisis hasil belajar secara cepat dan akurat (Cao et al., 2023; Floridi, 2023; Fui-Hoon Nah et al., 2023). Dengan pemanfaatan AI Grading, guru dapat menghemat waktu dalam proses koreksi serta meningkatkan akurasi dan transparansi penilaian (Cao et al., 2023; Fui-Hoon Nah et al., 2023; Wang et al., 2023).

Selama sesi berlangsung, peserta secara berkelompok melakukan praktik langsung dalam merancang dan mengimplementasikan instrumen evaluasi digital sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Pendekatan berbasis praktik ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi guru dalam menerapkan teknologi kecerdasan buatan sebagai bagian integral dari inovasi pembelajaran di sekolah. Dalam sesi ini juga peserta mendapat bimbingan langsung dari tim narasumber untuk menyusun perangkat evaluasi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Guru didampingi dalam pembuatan kisi-kisi soal, rubrik penilaian berbasis kriteria, serta form analisis hasil belajar yang diolah menggunakan bantuan AI. Pendampingan bersifat personal dan kolaboratif, sehingga setiap guru dapat mengembangkan produk evaluasi yang kontekstual, valid, dan siap diterapkan di kelas.

Tahap evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, pengukuran dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan kompetensi guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta serta wawancara reflektif, guna memperoleh umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan.

## HASIL PEMBAHASAN

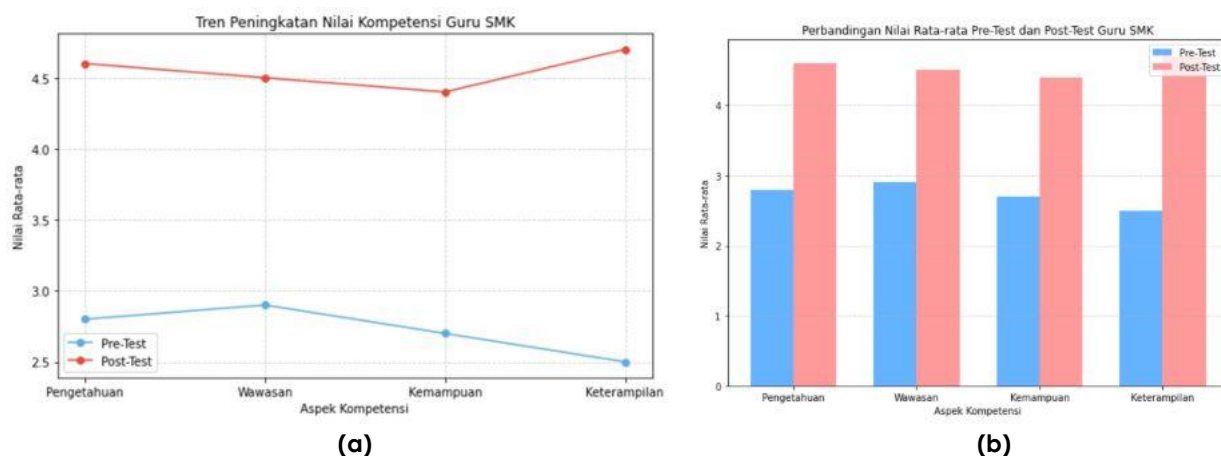
Hasil kegiatan ini memiliki makna penting bagi dunia pendidikan karena menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam evaluasi pembelajaran mampu mendorong peningkatan kualitas asesmen secara lebih objektif, variatif, dan berbasis data. Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta menganalisis instrumen evaluasi digital tidak hanya berdampak pada efisiensi proses penilaian, tetapi juga memperkuat fungsi evaluasi sebagai bagian integral pembelajaran yang berkelanjutan. Guru menjadi lebih mampu memanfaatkan hasil evaluasi untuk memberikan umpan balik yang tepat, menyesuaikan strategi pembelajaran, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dalam konteks pendidikan kejuruan, hal ini berkontribusi pada peningkatan ketercapaian kompetensi kerja dan kesiapan lulusan menghadapi tuntutan dunia industri, sekaligus menjadi model pengembangan profesional guru yang relevan dengan agenda transformasi digital pendidikan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 42% yang menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan konseptual maupun kemampuan praktis dalam merancang instrumen evaluasi digital (Afriliana et al., 2021; Faradillah et al., 2023; Idris et al., 2021; Mulyani et al., 2023; Setyaningsih et al., 2021). Peningkatan pemahaman konseptual menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengetahui cara menggunakan teknologi, tetapi juga memahami tujuan dan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peningkatan kemampuan praktis mencerminkan kesiapan guru untuk menerapkan instrumen evaluasi digital secara langsung di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara nyata, karena evaluasi tidak lagi sekadar penilaian akhir, tetapi menjadi alat refleksi dan perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan, sejalan dengan arah transformasi digital dalam dunia pendidikan.

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta mengaku belum memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk mendukung proses penilaian pembelajaran. Setelah mengikuti kegiatan, para guru mampu menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan butir soal dan rubrik penilaian, serta memanfaatkan Quizizz AI dan Google Form AI Grading untuk menyusun dan mengelola sistem evaluasi yang lebih efisien. Hal ini menandakan adanya peningkatan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran terkini.

**Tabel 1. Analisis data pre & post test terhadap 25 peserta guru SMK**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Utama	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan (%)	Interpretasi
1	Pengetahuan	Pemahaman konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam evaluasi pembelajaran	2.8	4.6	+64.3%	Peserta memahami prinsip dasar AI dan potensinya dalam dunia pendidikan
2	Wawasan	Pemahaman terhadap konsep asesmen abad 21 dan relevansinya dengan pembelajaran berbasis AI	2.9	4.5	+55.2%	Terjadi peningkatan signifikan dalam wawasan pedagogis dan digital
3	Kemampuan	Kemampuan menganalisis kebutuhan asesmen dan memanfaatkan alat AI (ChatGPT, Quizizz AI, Google Form AI Grading)	2.7	4.4	+62.9%	Guru mampu mengidentifikasi dan menerapkan AI sesuai kebutuhan asesmen
4	Keterampilan	Keterampilan menyusun perangkat evaluasi (kisi-kisi, soal, rubrik) dan mengintegrasikannya ke platform digital	2.5	4.7	+88.0%	Terjadi peningkatan paling tinggi dalam keterampilan praktis peserta
Rata-Rata Total			2.7	4.6	+67.3%	Kompetensi guru meningkat secara menyeluruh

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test terhadap 25 peserta guru SMK, pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keempat aspek kompetensi yang dievaluasi, yaitu pengetahuan, wawasan, kemampuan, dan keterampilan. Secara umum, nilai rata-rata meningkat dari 2,7 pada pre-test menjadi 4,6 pada post-test, dengan rata-rata peningkatan sebesar 67,3%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan menerapkan kecerdasan buatan (AI) dalam penyusunan perangkat evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1 Hasil evaluasi kemampuan peserta sebelum dan setelah kegiatan**

Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada Gambar 1 berisi beberapa dokumentasi yaitu: (a) sesi pembukaan dan pemaparan materi oleh tim pengabdian; (b) sesi diskusi dan demonstrasi

penggunaan platform berbasis AI; (c) foto bersama tim pengabdian dan peserta kegiatan; (d) sesi praktik dan pendampingan penyusunan perangkat evaluasi pembelajaran berbantuan AI.

Pada Gambar 1 dapat dilihat aspek pengetahuan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar kecerdasan buatan dan relevansinya dalam konteks pendidikan. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan penerapan AI untuk mendukung kegiatan asesmen. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu menjelaskan prinsip kerja dan manfaat penggunaan AI seperti ChatGPT, Quizizz AI, dan Google Form AI Grading dalam proses evaluasi pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui pre-test dan post-test terstruktur yang memuat indikator pemahaman konsep dasar dan manfaat AI, serta diperkuat melalui observasi diskusi dan praktik kelompok selama kegiatan berlangsung. Dengan cara ini, pemahaman peserta dapat diukur secara objektif dan efisien tanpa harus melakukan penilaian individual secara terpisah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa peningkatan literasi teknologi merupakan kunci dalam mendukung transformasi digital di sektor pendidikan. Aspek wawasan juga mengalami peningkatan signifikan, di mana peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep asesmen abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi adaptif dan pembelajaran berbasis data. Wawasan ini penting agar guru mampu menyesuaikan strategi penilaian dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan.

Peningkatan wawasan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami teori asesmen, tetapi juga memiliki kesadaran akan urgensi inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran modern. Selanjutnya, pada aspek kemampuan, guru mampu menganalisis kebutuhan asesmen dan memanfaatkan berbagai platform berbasis AI untuk menyusun soal, rubrik, serta sistem penilaian otomatis. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan analitis dan teknis guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam praktik pembelajaran. Peningkatan keterampilan analitis dan teknis guru tercermin dalam praktik langsung yang dilakukan selama workshop, yaitu kemampuan guru menganalisis kebutuhan asesmen berdasarkan kompetensi yang akan dicapai, memanfaatkan AI seperti *ChatGPT* untuk menyusun kisi-kisi soal, soal berjenjang, dan rubrik penilaian, serta mengintegrasikan instrumen evaluasi tersebut ke dalam platform pembelajaran digital.



**Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan**

Selain itu, guru mulai mampu menggunakan hasil evaluasi yang dihasilkan secara digital untuk mengidentifikasi capaian belajar peserta didik dan menentukan perbaikan pembelajaran yang diperlukan, sehingga pemanfaatan AI tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mendukung pengambilan keputusan pembelajaran secara lebih sistematis dan berbasis data. Peningkatan kemampuan ini memperlihatkan bahwa peserta dapat menerapkan hasil pelatihan secara kontekstual di lingkungan sekolah masing-masing. Aspek keterampilan merupakan indikator dengan peningkatan paling tinggi, mencapai 88%, yang mencerminkan kemampuan peserta dalam menghasilkan produk konkret berupa perangkat evaluasi berbasis AI. Guru tidak hanya memahami konsep dan langkah-langkah penyusunan perangkat evaluasi, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam platform digital seperti Google Classroom dan Quizizz. Hasil ini membuktikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan berorientasi pada praktik langsung. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.

Secara keseluruhan, peningkatan pada keempat aspek kompetensi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan profesionalisme guru SMK dalam menghadapi tantangan era digital. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi teknologi pendidikan, sejalan dengan agenda transformasi digital nasional dalam bidang pendidikan vokasi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki nilai strategis dalam memperkuat kapasitas guru SMK sebagai fasilitator pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi. Selain peningkatan kompetensi teknis, workshop ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap profesional dan kreativitas guru.

Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba berbagai fitur AI yang mampu memperkaya proses pembelajaran. Guru yang sebelumnya terbiasa dengan penilaian manual mulai memahami pentingnya transformasi digital dalam asesmen pendidikan, termasuk manfaat efisiensi waktu, objektivitas, serta kemudahan dalam analisis hasil belajar siswa. Guru yang sebelumnya terbiasa dengan penilaian manual mulai memahami pentingnya transformasi digital dalam asesmen pendidikan, tidak untuk menggantikan sepenuhnya penilaian konvensional, tetapi sebagai pelengkap yang memberikan manfaat efisiensi waktu, meningkatkan konsistensi dan objektivitas penilaian, serta mempermudah analisis hasil belajar siswa secara lebih sistematis. Beberapa peserta bahkan berhasil menghasilkan produk perangkat evaluasi inovatif, seperti soal adaptif berbasis tingkat kesulitan, rubrik otomatis, dan sistem laporan nilai berbasis Google Sheets yang terhubung dengan AI Grading. Inovasi tersebut menunjukkan kemampuan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta mengintegrasikannya dalam praktik pembelajaran di sekolah. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan, peserta menyepakati pembentukan Komunitas Guru Berbasis AI (*AI Teacher Community of Practice*) di lingkungan SMK Negeri 2 Palembang.

Komunitas ini berfungsi sebagai wadah kolaborasi dan berbagi praktik baik antar guru dalam mengembangkan perangkat evaluasi berbasis digital. Melalui forum ini, diharapkan para guru dapat terus mengasah keterampilan, bertukar pengalaman, dan memperkuat jejaring profesional. Refleksi dari peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga mendorong budaya inovatif dan kolaboratif di lingkungan sekolah. Mayoritas peserta menyatakan bahwa pendekatan workshop berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif menjadi faktor utama keberhasilan program ini. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan universitas IGM juga turut memperkuat keberlanjutan program, terutama dalam hal penyediaan fasilitas TIK dan kebijakan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palembang ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan perangkat evaluasi pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Melalui pendekatan workshop yang interaktif dan aplikatif, para guru mampu memahami konsep asesmen digital, menguasai penggunaan berbagai platform berbasis AI, serta mengintegrasikan teknologi tersebut dalam proses evaluasi pembelajaran. Selama pelaksanaan workshop, kegiatan berjalan sesuai rencana dengan dinamika peserta yang beragam dalam pengalaman penggunaan teknologi digital. Perbedaan tersebut diakomodasi melalui penyesuaian tempo dan



pendampingan selama sesi praktik, sehingga seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan tujuan kegiatan tetap tercapai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, baik pada aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun refleksi asesmen. Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap inovatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Pembentukan Komunitas Guru Berbasis AI (AI Teacher Community of Practice) menjadi bentuk keberlanjutan program yang diharapkan dapat memperkuat ekosistem pembelajaran digital di lingkungan SMK.

Walaupun kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai rencana, dalam pelaksanaannya masih dijumpai beberapa tantangan yang wajar, seperti perbedaan pengalaman guru dalam menggunakan teknologi digital serta keterbatasan waktu untuk pendalaman materi. Pada tahap awal, sebagian peserta juga memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan platform berbasis AI dalam kegiatan asesmen. Berangkat dari pengalaman tersebut, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan tidak hanya berbentuk pelatihan singkat, tetapi dilengkapi dengan pendampingan lanjutan yang lebih berkelanjutan dan kontekstual, sehingga guru memiliki ruang yang cukup untuk menerapkan, merefleksikan, dan menyempurnakan pemanfaatan AI dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan profesionalisme guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap transformasi budaya kerja dan peningkatan mutu pembelajaran di era digital. Diperlukan kegiatan lanjutan berupa pendampingan intensif dalam integrasi AI ke sistem *Learning Management System (LMS)* sekolah serta pengembangan asesmen adaptif berbasis data (*learning analytics*). Sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan diharapkan terus diperkuat agar inovasi ini dapat diterapkan secara berkelanjutan. Kegiatan tersebut dapat difokuskan pada penguatan penerapan asesmen berbasis AI dalam pembelajaran sehari-hari serta penyempurnaan instrumen evaluasi yang telah disusun, sehingga inovasi yang diperkenalkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Universitas Indo Global Mandiri, SMK Negeri 2 Kota Palembang dan seluruh peserta kegiatan ini atas partisipasi aktifnya serta semua pihak yang terlibat membantu pelaksanaan kegiatan ini.

## PUSTAKA

- Afriliana, I., Budihartono, E., & Rais. (2021). *PENINGKATAN KETRAMPILAN DAN KEMAMPUAN KOMPUTER MELALUI PELATIHAN APLIKASI PERKANTORAN BAGI PERSONEL POLRI TEGAL KOTA*. 5(4), 1790–1797. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i4.5045>
- Akincioğlu, M. (2025). Reforming EMI in higher education: The EMI ProF as a political normative framework for policy, quality, and professionalisation. *International Journal of Educational Development*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2025.103276>
- Bond, M., Khosravi, H., De Laat, M., Bergdahl, N., Negrea, V., Oxley, E., Pham, P., Chong, S. W., & Siemens, G. (2024). A meta systematic review of artificial intelligence in higher education: a call for increased ethics, collaboration, and rigour. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 21, Issue 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00436-z>
- Cao, Y., Li, S., Liu, Y., Yan, Z., Dai, Y., Yu, P. S., & Sun, L. (2023). A Comprehensive Survey of AI-Generated Content (AIGC): A History of Generative AI from GAN to ChatGPT. <http://arxiv.org/abs/2303.04226>



- Chen, W., Ren, D., & Pang, M. (2022). Design of Online Education Information Management System Based on Data Mining Algorithm. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/6570922>
- Dahmen, J., Kayaalp, M. E., Ollivier, M., Pareek, A., Hirschmann, M. T., Karlsson, J., & Winkler, P. W. (2023). Artificial intelligence bot ChatGPT in medical research: the potential game changer as a double-edged sword. In *Knee Surgery, Sports Traumatology, Arthroscopy* (Vol. 31, Issue 4, pp. 1187–1189). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1007/s00167-023-07355-6>
- Faradillah, F., Anggraini, L. D., Purnamasari, E. D., & Alie, M. F. (2023). PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA UMKM KERUPUK KEMPLANG DESA LEMBAK. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 526–533. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v4i1.2504>
- Faradillah, F., Ermatita, E., & Rini, D. P. (2020). *Knowledge Management Barriers in Higher Education: Strategic Issues at Private University*. 172(Siconian 2019), 189–193. <https://doi.org/10.2991/aisr.k.200424.027>
- Floridi, L. (2023). AI as Agency Without Intelligence: on ChatGPT, Large Language Models, and Other Generative Models. In *Philosophy and Technology* (Vol. 36, Issue 1). Springer Science and Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/s13347-023-00621-y>
- Fui-Hoon Nah, F., Zheng, R., Cai, J., Siau, K., & Chen, L. (2023). Generative AI and ChatGPT: Applications, challenges, and AI-human collaboration. In *Journal of Information Technology Case and Application Research* (Vol. 25, Issue 3, pp. 277–304). Routledge. <https://doi.org/10.1080/15228053.2023.2233814>
- Hendraswari, C. A., Kristianti, Y. D., Fadila, N. N., Martin, N., Yunita, S., & Susanti, A. I. (2023). Effective Feedback Sebagai Evaluasi Pembelajaran Praktik di Laboratorium dan Klinik Pada Pendidikan Kesehatan: Literature Review. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 7(2), 118–143. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v7i2.1739>
- Idris, A., Hendratmoko, S., Lestari, D. A., & Mulyono, A. A. T. (2021). Pelatihan Mendeley Untuk Penulisan Sitasi Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa Universitas Islam Kadiri. *Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.32503/cendekia.v3i2.2124>
- Indrawati, B. (2020). Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19. In *Edisi Khusus* (Issue 1). <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Kavisi Harish Deep Walpola, J. (2021). *Building a Generic Value Creation Model For the Sri Lankan National Education System*.
- Keumala, C. M., Zainuddin, Z., & Fauzan, F. (2021). Implementasi Sistem Evaluasi Formatif Berbasis Game 'Kahoot dan Quizizz' untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi (Studi pada Mata Kuliah Ekonomi Islam). *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 11(2), 125. <https://doi.org/10.24036/011123600>
- Maral, M., & Özdemir, A. (2025). A systematic review on multi-criteria decision-making methods in educational research. *British Educational Research Journal*. <https://doi.org/10.1002/berj.70002>
- Mulyani, S., Sepriawan, M. R., & Anan, M. (2023). PELATIHAN MS.EXCEL UNTUK PENGOLAHAN NILAI BAGI GURU–GURU SD AL FITHRIAH MEDAN JOHOR. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 849–856. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v4i2.2530>
- Perdana, A. L., & Suharni, S. (2021). Analisis Adopsi Inovasi Teknologi Informasi Menggunakan Innovation and Diffusion Theory (IDT) Pada PPDB Online SMKN 3 Gowa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(7), 269–274. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.57>

- Saepuloh, U. (2020). PENERAPAN MANAJEMEN TEKNIK INFORMASI PENDIDIKAN ISLAM DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMK HARAPAN 1 RANCAEKEK BANDUNG. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 20–33.
- Saputra, R., Nasution, M. I. P., & Dharma, B. (2023). The Impact of Using AI Chat GPT on Marketing Effectiveness: A Case Study on Instagram Marketing. *Indonesian Journal of Economics and Management*, 3(3), 603–617. <https://doi.org/10.35313/ijem.v3i3.4936>
- Setyaningsih, G., Bangkit Bachtiar, R., Anuggilarso, L. R., & Ma'arifah, W. (2021). *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter Pelatihan Implementasi Aplikasi E-Surat Berbasis Mobile*. 4(2), 199–208. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Stewart, C. L., & Dewan, M. A. A. (2022). A Systemic Mapping Study of Business Intelligence Maturity Models for Higher Education Institutions. *Computers*, 11(11), 153. <https://doi.org/10.3390/computers11110153>
- Wang, Y., Pan, Y., Yan, M., Su, Z., & Luan, T. H. (2023). A Survey on ChatGPT: AI-Generated Contents, Challenges, and Solutions. *IEEE Open Journal of the Computer Society*, 4, 280–302. <https://doi.org/10.1109/OJCS.2023.3300321>

**Format Sitasi:** Faradillah, F., Alie, M.F., Yulianti, E. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru SMK Melalui Workshop Penyusunan Perangkat Evaluasi Pembelajaran dengan Dukungan Artificial. *Reswara. J. Pengabd. Kpd. Masy.* 7(1): 300-309. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v7i1.7815>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))