



# PELATIHAN PEMBUATAN KUIS BERBANTU *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK GURU MGMP OTOMOTIF KABUPATEN OKI

ELFAHMI DWI KURNIAWAN\*, M. FACHRURROZI, NOPRIYANTI, RUDI HERMAWAN

*Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Sriwijaya*

*\*Corresponding author: [elfahmi\\_dwi\\_kurniawan@unsri.ac.id](mailto:elfahmi_dwi_kurniawan@unsri.ac.id)*

*(Received: 12 Desember 2023; Accepted: 10 Oktober 2024; Published on-line: 1 Desember 2024)*

**ABSTRACT:** Pengabdian pada Masyarakat (PPM) yang diselenggarakan oleh dosen Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang di laksanakan pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Otomotif Kabupaten OKI bertujuan untuk membantu guru mengoptimalkan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran otomotif, meningkatkan interaktivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan dampak positif bagi pemahaman siswa. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa masih kurang familiar penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran, ketersediaan pelatihan khusus yang mengajarkan penggunaan AI dalam konteks otomotif mungkin terbatas atau tidak memadai. Pelaksanaan dilakukan selama 3 hari menggunakan metode pelatihan Presentasi, Pembelajaran Terbimbing, serta Pendampingan menggunakan Aplikasi AI yang di tujukan kepada 38 guru peserta kegiatan. Hasil evaluasi yang didapatkan menunjukkan 68,2% (Sangat Efektif) menyatakan kegiatan ini membantu dalam memahami konsep dan praktik pembuatan kuis berbantu AI. 77,3% (Sangat Memuaskan) terkait jadwal, lokasi dan durasi kegiatan. 68,2% yaitu materi yang disampaikan selama kegiatan ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan guru MGMP. 77,3% pendekatan dan penyampaian materi, termasuk demonstrasi, praktik langsung, atau presentasi Sangat Memuaskan. 90,9% peserta terlibat secara aktif dalam kegiatan. 54,5% peserta memiliki pemahaman yang cukup tentang kuis berbantu AI serta 50% peserta merasa sangat percaya diri dalam membuat kuis berbantu AI.

**KATA KUNCI:** *Pelatihan, Kuis, Artificial Intelligence*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet yang pesat memberikan dampak besar pada pola komunikasi dan gaya hidup masyarakat sehari-hari [1]. Artificial Intelligence (AI) telah mengalami perkembangan pesat dan memberikan dampak signifikan di berbagai sektor kehidupan manusia mulai dari ekonomi, pemerintahan termasuk pendidikan [2]. Penerapan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi, interaktivitas, dan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik tentunya [3].

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Otomotif adalah kelompok kerja guru yang memiliki fokus pada pengembangan kualitas pengajaran dan pembelajaran di bidang otomotif. MGMP merupakan wadah asosiasi atau perkumpulan bagi para guru mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana saling berkomunikasi, belajar dan bertukar pikiran [4]. Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) memiliki banyak guru yang tergabung dalam MGMP Otomotif, yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi otomotif.

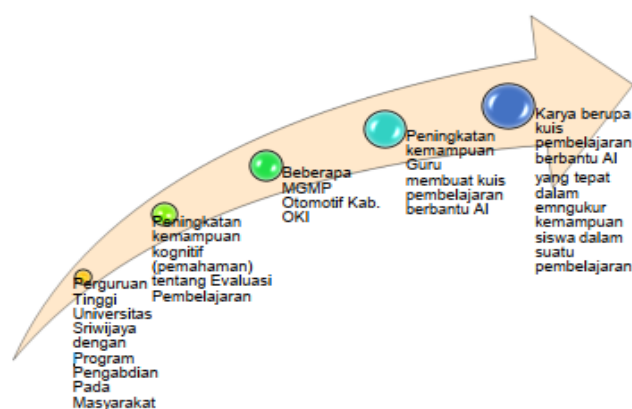
Tantangan dalam Pembelajaran Otomotif yaitu Pembelajaran otomotif membutuhkan metode yang inovatif dan interaktif untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Guru MGMP Otomotif di Kabupaten OKI mungkin menghadapi tantangan dalam mengembangkan bahan ajar dan evaluasi yang menarik dan menguji pemahaman siswa secara efektif. Penggunaan sistem AI di dalam proses pembelajaran juga dipercaya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang mandiri [5].

Penggunaan AI dalam pembuatan kuis dapat membantu guru MGMP Otomotif di Kabupaten OKI untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pengajaran. AI dapat membantu dalam pengembangan soal quiz yang sesuai dengan kurikulum, menyediakan umpan balik otomatis, serta menganalisis kinerja siswa secara cepat dan akurat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan, keahlian, keterampilan, kompetensi dan profesionalitas guru kejuruan yang perannya sangat penting dalam turut andil melahirkan lulusan SMK yang berkualitas [6]. AI bisa memberikan umpan balik dari aktivitas belajar dan latihan soal para siswa, kemudian memberikan rekomendasi materi yang perlu dipelajari kembali layaknya seorang guru atau tutor [7]. Kecerdasan buatan dapat membantu siswa dalam proses evaluasi dan umpan balik yang cepat. Dengan menggunakan algoritme dan analisis data, kecerdasan buatan dapat dengan cepat menilai tugas dan pekerjaan siswa, memberikan umpan balik yang nyata, dan membantu guru mengidentifikasi peluang untuk perbaikan. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang adaptif dan responsif, mempercepat proses belajar-mengajar.

Permasalahan yang dihadapi Guru MGMP Otomotif di Kabupaten OKI mungkin kurang familiar dengan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Ketersediaan pelatihan khusus yang mengajarkan penggunaan AI dalam konteks otomotif mungkin terbatas atau tidak memadai. Berdasarkan latar belakang di atas, proposal ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru MGMP Otomotif di Kabupaten OKI dalam pembuatan kuis berbantu AI. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru mengoptimalkan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran otomotif, meningkatkan interaktivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan dampak positif bagi pemahaman siswa.

## 2. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Kegiatan pelatihan ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang ditemui guru MGMP Otomotif Kab. OKI. Dalam kegiatan pengabdian ini kerangka pemecahan masalah digambarkan dalam langkah-langkah berikut:

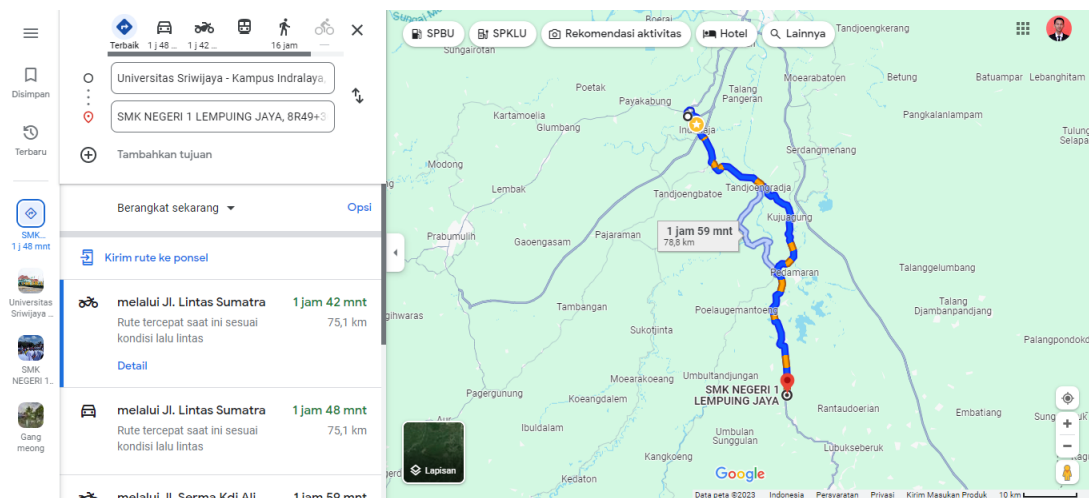


Gambar 1. Kerangka pemecahan masalah

Dalam kegiatan Pengabdian ini, kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan dan pengaplikasian kuis pembelajaran berbantu AI.

### 3. KHALAYAK SASARAN

Khalayak sasaran dalam pengabdian ini adalah guru-guru Produktif yang tergabung dalam Guru MGMP Kabupaten OKI. Jumlah guru yang akan dilibatkan dalam pelatihan ini diperkirakan sekitar 38 orang guru. Berikut Peta lokasi pengabdian.



Gambar 2. Lokasi kegiatan

### 4. LANGKAH PELAKSANAAN

Adapun langkah pelaksanaannya terdiri dari Pelaksanaan Pelatihan.

#### Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari, yaitu 6-7 September dan 26 September 2023. Tahapan pada pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut.

##### a. Persentasi dan Tutorial

Pada pertemuan pertama terlebih dahulu dilaksanakan dengan memfokuskan pada pemberian materi terkait media pembelajaran berbasis smartphone adapun materinya meliputi (1) pengertian evaluasi pembelajaran, (2) jenis-jenis evaluasi pembelajaran, (3) pemilihan evaluasi pembelajaran yang tepat dan sesuai, dan (4) serta prosedur pembuatan kuis pembelajaran berbantu AI.



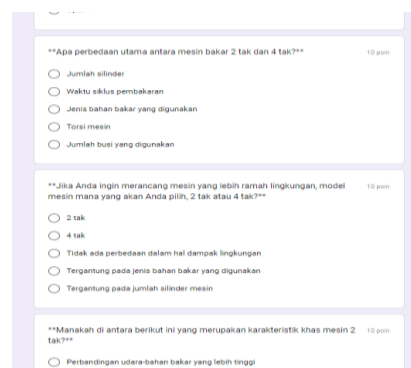
Gambar 3. Presentasi dan tutorial

### b. Pembelajaran Terbimbing

Pada pertemuan kedua difokuskan pada langkah-langkah dalam praktik perancangan dan pembuatan kuis pembelajaran berbantu AI. Pada tahap ini peserta akan mendapatkan materi berupa tips dan trik dalam proses pembuatan kuis berbantu AI. Kemudian peserta akan melaksanakan pembuatan kuis berbantu AI. Selanjutnya peserta akan diarahkan untuk menginstal aplikasi AI di PC/Laptop masing-masing. Peserta diarahkan untuk membuat minimal 20 jenis soal. Peserta akan dibimbing mengenai cara mengaplikasikan AI dalam suatu evaluasi pembelajaran khususnya kuis. Pembimbingan juga dilakukan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam pelatihan tersebut.



Gambar 4. Pembelajaran Terbimbing



Gambar 5. Pendampingan dan konsultasi melalui *zoom meeting*

### c. Pendampingan

Pada pertemuan ketiga peserta diberi kesempatan untuk memaparkan hasil kuis yang telah dibuat. Dalam sesi ini akan diberi pendapat berupa saran dan komentar terkait kuis yang telah dibuat. Setelah semua materi selesai diberikan dan pelatihan pun telah dilaksanakan peserta diberi tugas. Tugas yang diberikan yaitu membuat kuis pembelajaran dengan jenis dan jumlah yang lebih banyak dari sebelumnya. Tugas akan dikumpul sepuluh hari setelah pelatihan dilaksanakan.

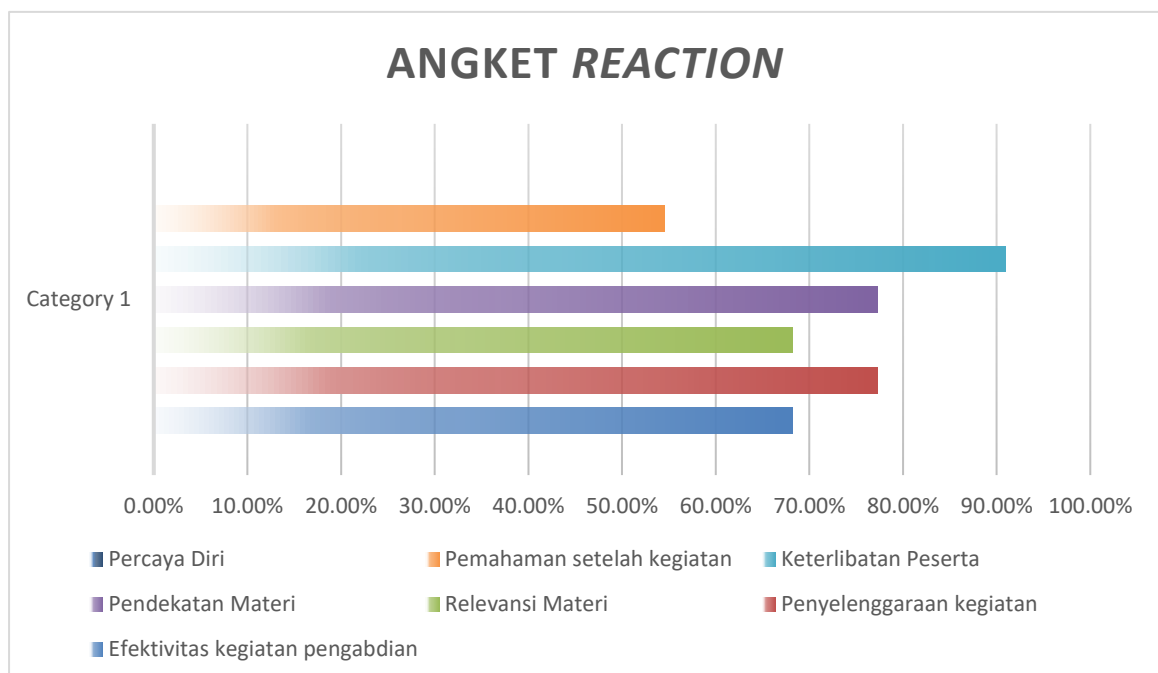
## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1. Hasil Evaluasi

Evaluasi pelatihan dilakukan pada tingkat *reaction*. Hasil angket pada tingkat *reaction* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket

No	Indikator	Persentase (%)
1.	Efektivitas kegiatan pengabdian	68,2%
2.	Penyelenggaraan kegiatan (Jadwal, Lokasi, dan Durasi kegiatan).	77,3%
3.	Relevansi Materi	68,2%
4.	Pendekatan Materi	77,3%
5.	Keterlibatan Peserta	90,9%
6.	Pemahaman setelah kegiatan	54,5%
7.	Percaya Diri	50%



Gambar 6. Hasil angket *reaction*

Berdasarkan hasil angket respon peserta pelatihan, terlihat bahwa hasil yang didapat selama pelatihan berlangsung ialah sebesar 68,2% (Sangat Efektif) menyatakan kegiatan ini membantu dalam memahami konsep dan praktik pembuatan kuis berbantu AI. 77,3% (Sangat

Memuaskan) terkait jadwal, lokasi dan durasi kegiatan. 68,2% yaitu materi yang disampaikan selama kegiatan ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan guru MGMP. 77,3% pendekatan dan penyampaian materi, termasuk demonstrasi, praktik langsung, atau presentasi Sangat Memuaskan. 90,9% peserta terlibat secara aktif dalam kegiatan. 54,5% peserta memiliki pemahaman yang cukup tentang kuis berbantu AI serta 50% peserta merasa sangat percaya diri dalam membuat kuis berbantu AI.

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat diambil kesimpulan. Salah satu alternatif solusinya dari permasalahan ini adalah melalui pelatihan Pembuatan kuis berbantu AI, dengan membekali mereka melalui pelatihan keterampilan membuat kuis berbantu AI. Berdasarkan rasional ini maka tujuan umum PPM ini adalah memberikan keterampilan pembuatan kuis berbantu AI. Tujuan khususnya adalah; (1) Peningkatan keterampilan guru-guru dalam membuat kuis pembelajaran berbantu AI, keterampilan tersebut meliputi pembuatan prompt AI di Chat GPT, membuat kuis pembelajaran di Google Form, dan 2) Meningkatkan keterampilan dan persepsi guru-guru tentang pembuatan kuis pembelajaran dengan berbagai macam tingkat kesulitan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2023. SP DIPA-023.17.2.677515/2023, No. Kontrak 0037.03/UN9/SB3.LP2M.PM/2023 tanggal 17 Juli 2023, Sesuai dengan No. SK Rektor: 0008/UN9/SK.LP2M.PM/2023 tanggal 20 Juni 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Saidah, "Model Industri Bisnis Media Massa Pada Era Perkembangan Artificial Intelligence (AI) di Indonesia," *J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 1, 2021.
- [2] M. R. Pabubung, "Epistemologi Kecerdasan Buatan (AI) dan Pentingnya Ilmu Etika dalam Pendidikan Interdisipliner," vol. 4, no. 2, pp. 152–159, 2021.
- [3] N. K. S. Astini, "Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Pada Era New Normal Covid-19 Dan Era Society 5.0," *Lampuhyang*, vol. 13, no. 1, pp. 164–180, 2022, doi: 10.47730/jurnallampuhyang.v13i1.298.
- [4] R. Anwar, "Pengaruh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) terhadap Peningkatan Profesionalisme dan Kinerja Mengajar Guru SMA Negeri Kota Tasikmalaya," *J. Adm. Pendidik.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–12, 2011.
- [5] N. L. P. N. S. P. Astawa and P. T. H. Permana, "Media Pembelajaran dengan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Generasi-Z," *Sains Sosio Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 756–767, 2020.
- [6] A. R. Yusuf and A. Mukhadis, "Model Pengembangan Profesionalitas Guru Sesuai Tuntutan Revitalisasi Pendidikan Vokasi Di Indonesia," *Lect. J. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 130–139, 2018, doi: 10.31849/lectura.v9i2.1613.
- [7] L. P. A. S. Tjahyanti, P. S. Saputra, and made S. Gitakarma, "Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Komputer dan Teknol. Sains(KOMTEKS)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2022.