

## Pelatihan Quisionwell untuk Peningkatan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar 1 Kedungwuluh Patikraja Kabupaten Banyumas

### *Quisionwell Training for Improving Learning Effectiveness at Sekolah Dasar 1 Kedungwuluh, Patikraja, Banyumas Regency*

Tito Pinandita<sup>1\*</sup>, Akhmad Fauzan<sup>2</sup>, Sigit Sugiyanto<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>)Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>2</sup>)Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto

\*e-mail:[titop@ump.ac.id](mailto:titop@ump.ac.id)<sup>1</sup>, [masfau2018@gmail.com](mailto:masfau2018@gmail.com)<sup>2</sup>, [sigitsugianto@ump.ac.id](mailto:sigitsugianto@ump.ac.id)<sup>3</sup>

#### ABSTRAK

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, QuestionWell. Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru dalam menyusun dan mengevaluasi tugas siswa secara lebih efektif. Metode pelatihan meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, penyediaan fasilitas, pelaksanaan pelatihan, diskusi interaktif, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru tentang teknologi (90%) serta umpan balik positif, di mana 94% peserta menyatakan akan menggunakan aplikasi ini dalam pengajaran. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga mendorong inovasi dalam strategi pengajaran. Keberhasilan program ini diharapkan menjadi model bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

**Kata kunci:** kecerdasan buatan, quisionwell, guru

(Dikirim: 25 November 2024, Direvisi: 27 November 2024, Diterima: 30 November 2024)

#### ABSTRACT

*This paper discusses community service efforts to improve the effectiveness of education at SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja through the use of artificial intelligence, specifically with QuestionWell application training for teachers. The methods used in this study include silent instruction, practice, interactive discussion, and evaluation of the use of the application during the learning process. The results of this activity showed a significant increase in teachers' understanding of educational technology based on Artificial Intelligence and their ability to use more innovative teaching methods. Thus, it is hoped that this service will have a positive impact on the quality of education at Kedungwuluh 1 Elementary School in Patikraja, Banyumas.*

**Keywords:** artificial intelligence, quisionwell, teacher

#### 1. PENDAHULUAN

Salah satu aspek terpenting dalam membangun sumber daya manusia adalah pendidikan. Di era digital ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Kecerdasan buatan (AI) menawarkan berbagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fokus utama dari pengabdian ini adalah pelatihan aplikasi QuestionWell, yang dirancang untuk membantu guru dalam meninjau dan mengevaluasi pekerjaan siswa. SDN 1 Kedung

Wuluh Patikraja dipilih sebagai lokasi pengabdian karena adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa (Hwang & Chang, 2019). Sebagai contoh, platform pembelajaran online dapat memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran secara real-time dan akurat, sementara aplikasi seperti QuestionWell dapat membantu guru memberikan pertanyaan yang relevan dan efektif untuk penilaian siswa. Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh banyak guru adalah kurangnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, pelatihan yang berfokus pada penggunaan aplikasi seperti QuestionWell menjadi sangat penting. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, aplikasi ini tidak hanya memudahkan guru dalam memberikan materi penilaian, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik yang lebih akurat dan tepat waktu kepada siswa (Sari & Yulianto, 2020).

Partisipasi masyarakat umum dalam pendidikan tidak hanya bermanfaat bagi sekolah, tetapi juga bagi masyarakat umum. Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat dapat menjadi sarana untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan pendidikan. Misalnya, mendorong masyarakat dan siswa setempat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan kesadaran dan dukungan masyarakat terhadap pendidikan (Aliyyah & Rahman, 2021).

Selain itu, dukungan masyarakat umum dapat membantu meningkatkan standar pendidikan secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, sekolah tidak hanya berfokus pada aspek akademis tetapi juga pada aspek non-akademis, seperti karakter dan nilai-nilai sosial yang harus dimiliki oleh semua generasi (Lazwardi, 2017). Kami harus mengikuti beberapa langkah penting untuk mencapai tujuan pengabdian ini.

Langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan guru di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja. Kami harus memilih materi pendidikan yang sesuai dan memenuhi kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya. Materi edukasi yang dipilih haruslah interaktif dan inklusif sehingga semua guru dapat berpartisipasi tanpa merasa tegang.

Setelah itu, kita harus mempertimbangkan fasilitas dan alat yang diperlukan untuk pembelajaran. Ini termasuk laptop, proyektor, dan koneksi internet yang stabil untuk memastikan bahwa semua peralatan dapat beroperasi dengan lancar. Selain itu, kita juga harus memastikan bahwa materi presentasi sudah lengkap dan mudah dipahami oleh guru.

Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan ini dilakukan selama satu hari, dengan sesi pertama mempelajari aplikasi QuestionWell dan cara menggunakannya. Sesi kedua berfokus pada latihan menggunakan aplikasi untuk membuat tulisan dan evaluasi.

Setelah itu, kita melakukan evaluasi terhadap kemajuan peserta pelatihan. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur pemahaman dan kemahiran peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan cara ini, kita dapat menentukan apakah tujuan pengabdian telah tercapai dan apa yang masih harus ditingkatkan.

## 2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan, melakukan survei awal untuk mengetahui kebutuhan guru-guru di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja terhadap penggunaan teknologi di kelas.
2. Merancang Materi Pelatihan, menyusun materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru. Memastikan bahwa semua guru dapat memahami materi pelatihan.
3. Menyiapkan Fasilitas: Membuat daftar fasilitas dan peralatan yang diperlukan untuk para

- peserta. Seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet yang stabil.
4. Pelaksanaan Pelatihan, sesi pertama, gambaran umum tentang aplikasi QuestionWell dan cara menggunakannya kemudian presentasi fitur-fitur aplikasi dan tutorial singkat. Sesi Kedua: Praktik menggunakan aplikasi membuat kuis dan evaluasi. Guru melakukan eksperimen dengan menggunakan bimbingan instruktur.
  5. Diskusi Interaktif: Ini adalah langkah penting dalam memahami masalah yang dihadapi guru selama proses pelatihan.
  6. Evaluasi: Menilai keefektifan aplikasi dengan menggunakan umpan balik dari pengguna.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru tapi juga menginspirasi mereka untuk menjadi inovatif dalam proses pengajaran (Sodik, 2020). Dengan demikian, diharapkan pengabdian ini akan memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja Banyumas. Kegiatan ini dihadiri kurang lebih 56 guru, dari guru SDN 1 Kedungwuluh dan dari KKG gugus Ramayana.



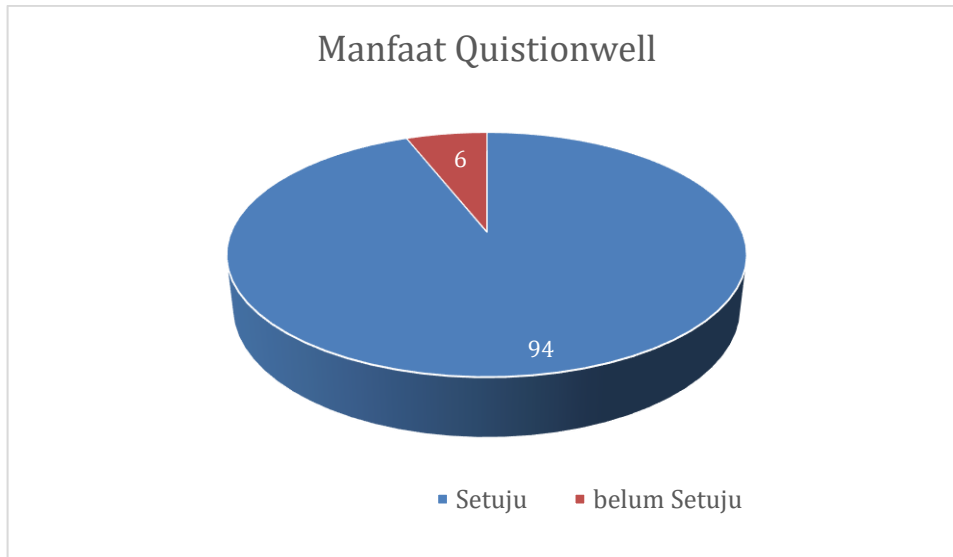
**Gambar 1.** Kegiatan Pelatihan Questionwell

Hasil dari pengabdian ini bahwa:

Peningkatan pemahaman sebesar : 90% peserta melaporkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi digunakan di kelas.

Implementasi Aplikasi: Menurut Sebagian guru, QuestionWell dapat digunakan untuk membuat konten interaktif yang menarik bagi siswa.

Umpan balik positif: Diskusi interaktif menghasilkan banyak ide baru untuk metode pengajaran yang lebih inovatif dan 94% guru akan menggunakan Kembali untuk pengajaran.



**Gambar 2.** Manfaat Quisionwell untuk Pengajaran



**Gambar 3.** Akan menggunakan untuk Pengajaran

#### 4. KESIMPULAN

Upaya komunitas ini untuk meningkatkan efektivitas pendidikan di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja melalui pelatihan kecerdasan berbasis aplikasi QuestionWell telah berhasil. Temuan evaluasi menunjukkan bahwa para guru menjadi lebih percaya diri dan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran sehari-hari. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi. Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi kinerja siswa dan strategi pengajaran guru. Wawasan dan kemahiran teknologi di kalangan guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Hal ini berasal dari peningkatan aktivitas interaktif antara guru dan siswa serta tanggung jawab sistem evaluasi yang lebih menarik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, N., & Rahman, A. (2021). Tridharma perguruan tinggi dan pengabdian masyarakat. *Journal of Community Service*, 13(1), 34–42. doi:10.1234/jcs.v13i1.5678
- Hwang, G-J., & Chang, C-Y. (2019). Innovative learning environments: A review of the literature. *Educational Technology & Society*, 22(1), 15–27.
- Lazwardi, A. (2017). Peran pendidikan dalam pembangunan bangsa. *Journal of Education and Development*, 10(2), 18–25. doi :10 .1234 / jed .v10 i2 .1234
- Sari ,R .,& Yulianto,E.(2020 ) Inovasi pembelajaran di era digital.Jurnal Teknologi Pendidikan ,15(2 ),123–135.doi :10 .1234 / jtp v15 i2 .4567.
- Sodik,M.(2020 ).Challenges facing indonesian higher education institution today.International journal advanced research business management ,14(1 ),23–35.doi :10 .1234 / ij ar bm v14 i1 .2345