



Pelatihan Pembuatan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Berbasis AI dalam Mendukung Pencapaian SDGs

Hanjar Ikrima Nanda¹, Eliza Silviana Miftakh¹, Sheila Febriani Putri^{1*}, Cipto Wardoyo¹, Muhammad Ifan Ali Mustofa¹ dan Bilqis Rizqia Zulfida²

¹Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65162

²Akuntansi, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65162

*Email korespondensi: sheila.febriani.fe@um.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history
Received: 07 Jul 2025
Accepted: 28 Okt 2025
Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Evaluasi Pembelajaran;
Kecerdasan Buatan;
Pendidikan Akuntansi;
Guru Akuntansi

A B S T R A K

Background: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan AI pada proses evaluasi pembelajaran di kelas. Pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi oleh guru MGMP Akuntansi Kota Malang masih terbatas yang disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam penyusunan perangkat evaluasi berbasis teknologi serta minimnya akses terhadap pelatihan yang praktis dan relevan dengan kurikulum akuntansi. **Metode:** Metode yang digunakan meliputi FGD, persiapan kegiatan dan penyusunan materi, pelatihan, dan evaluasi dengan peserta sejumlah 15 guru akuntansi di Kota Malang. Kegiatan dilaksanakan bulan April – Juni 2025. **Hasil:** Secara keseluruhan hasil pelatihan menunjukkan bahwa 82,84% peserta memberikan respons positif terhadap kemudahan, efisiensi, dan manfaat penggunaan teknologi AI dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran. Peserta merasa termotivasi, nyaman, dan memiliki keinginan untuk menerapkan alat yang diperkenalkan. Meskipun demikian, kemampuan teknis guru dalam menggunakan teknologi tersebut masih memerlukan penguatan. **Kesimpulan:** Keberhasilan program ini dilihat dari peningkatan kemampuan peserta dalam menyusun alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dan perubahan metode evaluasi yang digunakan oleh guru menjadi lebih variatif dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

A B S T R A C T

Background: This community service activity aims to improve teacher competence in utilizing AI in the classroom learning evaluation process. The utilization of technology-based learning evaluation tools by accounting teachers organization in Malang City is still limited due to limited time in preparing technology-based evaluation tools and lack of access to practical training that is relevant to the accounting curriculum. **Methods:** The methods used include FGDs, preparation of activities and preparation of materials, training, and evaluation with participants totaling 15 accounting teachers in Malang City. Activities were carried out from April to June 2025. **Results:** The results of the training showed that 82.84% of participants responded positively to the ease, efficiency, and benefits of using AI technology in supporting the learning evaluation process. Participants felt motivated, comfortable and eager to apply the tools introduced. However, teachers' technical skills in using the technology still need strengthening. **Conclusions:** The success of this program can be seen from the increase in participants' ability to develop technology-

Keywords:

Learning Evaluation;
Artificial Intelligence;
Accounting Education;
Accounting Teachers

based learning evaluation tools and from changes in evaluation methods used by teachers to be more varied and adapt to technological developments.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Pencapaian tujuan pembelajaran tercermin dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru, yang menunjukkan adanya hubungan positif antara penilaian guru dan hasil akademik siswa (Alwaely et al., 2023). Penilaian formatif maupun sumatif dapat memberikan umpan balik penting bagi guru dan siswa untuk mengukur ketercapaian hasil belajar. Penilaian formatif memungkinkan guru untuk membimbing siswa agar dapat belajar dengan lebih baik (Rao & Banerjee, 2023). Kegiatan evaluasi pembelajaran ini mendorong guru untuk berinovasi dalam proses evaluasi kegiatan pembelajaran di kelas. Evaluasi mencakup proses pengumpulan informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sekaligus mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya (Harefa et al., 2023). Pentingnya kegiatan evaluasi menciptakan suatu keharusan bagi guru sebagai fasilitator untuk menyediakan alat evaluasi pembelajaran yang interaktif sehingga bisa memikat minat siswa dalam kegiatan evaluasi. Adanya stereotip siswa pada kegiatan evaluasi yang selalu merujuk pada kegiatan ulangan harian yang menakutkan menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan variasi dalam proses evaluasi supaya kegiatan evaluasi lebih menyenangkan (Kurniawansyah et al., 2023). Dalam era digital dan Society 5.0, evaluasi pembelajaran semakin penting untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Oktaviana et al., 2022).

AI (*Artificial Intelligence*) merupakan salah satu alat yang bisa membuat pekerjaan lebih praktis. Penggunaan teknologi AI memungkinkan penilaian yang lebih akurat dan komprehensif atas perkembangan kognitif siswa yang bisa mengantikan keterbatasan metode evaluasi tradisional (Hu, 2021; Onesi-Ozigagun et al., 2024). Teknologi ini juga mendukung lingkungan belajar yang adaptif, dimana evaluasi dilakukan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran (Andriani et al., 2023; Tang et al., 2023). Selain itu, AI dapat membantu mengotomatisasikan alat evaluasi pembelajaran yang bisa meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas (Hu, 2021; Hamid et al., 2025). Banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh AI, telah membuka peluang lebar bagi para guru untuk bisa memanfaatkan AI dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas dengan tepat dan konsisten. Tantangan seperti pelatihan guru dan sumber daya yang terbatas menghambat penggunaan alat evaluasi interaktif (Kaffahasana et al., 2025). Pemanfaatan teknologi ini belum optimal, khususnya di kalangan guru akuntansi di Kota Malang. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua MGMP Akuntansi Kota Malang, Ibu Ratna, menyebutkan bahwa guru-guru akuntansi belum sepenuhnya memahami cara penggunaan AI yang tepat untuk evaluasi pembelajaran. Mereka hanya memanfaatkan AI dengan cara yang seadanya tanpa memperhatikan bijak atau tidaknya penggunaan AI tersebut. Kecerdasan Buatan (AI) dapat membantu menyederhanakan proses administratif pendidikan, mengidentifikasi siswa yang berisiko, dan dapat membantu mengoptimalkan alokasi sumber daya (Arini & Nursa'ban, 2024; Molina & Medina, 2025).

Guru-guru MGMP Akuntansi Kota Malang masih berupaya untuk dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi modern seperti kecerdasan buatan (AI), di tengah upaya mereka dalam menyiapkan siswa agar memiliki kompetensi akuntansi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Selama ini, teknologi lebih sering diposisikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dan evaluasi konvensional. Kenyataannya, AI menawarkan peluang besar untuk mendesain sistem penilaian yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini (Danu et al., 2024; Owan et al., 2023). Dengan tetap melibatkan guru dalam proses penyusunan, penggunaan AI tidak akan menghilangkan nilai-nilai kritis dan reflektif dalam evaluasi pembelajaran (Sağın et al., 2023). Bahkan, penilaian digital berbasis teknologi dapat mempercepat proses koreksi, meningkatkan objektivitas, serta memudahkan penyimpanan dan pengembangan bank soal yang dapat diakses kapan saja (Ermawati et al., 2025).

Kondisi ini dapat menjadi tantangan, mengingat siswa membutuhkan keterampilan berpikir kritis, analisis data, dan adaptasi terhadap teknologi. Generatif AI dan alat evaluasi pembelajaran seperti ChatGPT, Gimkit, Wordwall, dan alat lainnya, memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran akuntansi. Alat-alat tersebut dapat mempermudah simulasi laporan keuangan, memberikan contoh studi kasus, dan juga menghasilkan soal evaluasi berbasis AI. Pemanfaatan AI dapat menyederhanakan proses pengembangan rubrik penilaian, sehingga lebih hemat waktu dan tetap akurat untuk memastikan penyertaan elemen penting di dalam kurikulum (Fernández-Sánchez et al., 2025). Namun kurangnya kompetensi dan kinerja guru dalam memberikan peranan untuk memaksimalkan pembelajaran berbasis teknologi dapat menyebabkan pengajaran yang monoton sehingga mempengaruhi minat belajar dan tingkat berpikir siswa (Azzahro & Subekti, 2022). Tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya pelatihan berbasis teknologi, keterbatasan infrastruktur, dan rendahnya literasi digital di kalangan guru (Irvani & Anisah, 2024). Siswa membutuhkan pembelajaran berbasis teknologi sehingga siswa termotivasi dalam belajar (Resti et al., 2024). Kegiatan pemberdayaan guru SMK Akuntansi di Kota Malang ini baru pertama kali diselenggarakan untuk mendukung pembelajaran adaptif dan pencapaian SDGs. Kegiatan ini penting dilaksanakan untuk membekali *skill* guru dalam mengadopsi AI pada pembelajaran dengan cara yang tepat dan bijak. Teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning theory*) dari Kolb (1984) menjadi landasan program ini, menekankan bahwa keterampilan digital paling efektif dipelajari melalui praktik langsung dan refleksi. Pendekatan ini relevan untuk mengatasi kesenjangan literasi digital pada Guru (Kolb, 1984).

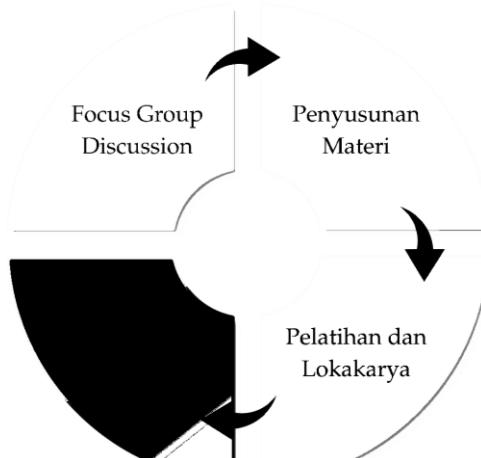
Urgensi kegiatan ini semakin meningkat seiring pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut guru untuk terus beradaptasi agar tidak tertinggal. Namun, tantangan utama Adalah kurangnya pelatihan yang komprehensif dan akses terhadap sumber daya teknologi yang memadai. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru akuntansi di Kota Malang dalam melibatkan AI pada proses evaluasi pembelajaran dengan menerapkannya saat merancang alat evaluasi pembelajaran. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam mempersiapkan guru untuk menghadapi tantangan masa depan secara lebih adaptif dan mendorong tercapainya kompetensi abad 21 serta tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan. Harapannya, guru mampu menjadi agen transformasi pembelajaran yang inovatif, relevan, dan berbasis teknologi di era digital.

MASALAH

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam evaluasi pembelajaran oleh guru-guru MGMP Akuntansi Kota Malang masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru terhadap ragam aplikasi dan fungsi teknologi AI dalam konteks pendidikan. Sebagian besar guru hanya mengenal salah satu model AI generatif, yaitu ChatGPT, dan penggunaannya pun masih terbatas pada fungsi dasar. Rendahnya literasi digital dalam hal perancangan *prompt* yang tepat menyebabkan output yang dihasilkan tidak maksimal, sehingga pemanfaatan AI belum mampu mendukung peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Di sisi lain, variasi alat evaluasi pembelajaran yang digunakan guru juga masih terbatas pada platform populer seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Ketergantungan pada platform yang sama berpotensi menimbulkan kejemuhan siswa dan kurang mendorong kreativitas dalam proses penilaian hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pelatihan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi AI. Pelatihan ini diharapkan dapat memperluas wawasan guru terhadap pemanfaatan teknologi secara lebih inovatif, sekaligus meningkatkan efektivitas evaluasi dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan digunakan dalam kegiatan ini dengan memberikan materi kepada peserta yang telah disusun oleh tim pengabdian melalui proses evaluasi dan penyempurnaan yang sedemikian sehingga terbentuklah materi yang bisa disampaikan ke peserta pelatihan. **Gambar 1** menunjukkan tahapan proses pelatihan.



Gambar 1. Tahapan Metode Pelatihan

1. *Focus Group Discussion (FGD)*

Focus Group Discussion dilakukan untuk menganalisis situasi dan mengidentifikasi kebutuhan dari MGMP Kota Malang yang merupakan mitra terkait dengan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan FGD dilakukan bersama ketua MGMP Akuntansi Kota Malang, dengan sebelumnya ketua MGMP melakukan survei identifikasi kebutuhan kepada guru akuntansi yang ada di Kota Malang. FGD juga dilakukan untuk menyusun materi pelatihan.

2. Penyusunan Materi dan Modul

Penyusunan materi berbentuk modul pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan mitra, yaitu guru MGMP Akuntansi Kota Malang. Materi yang disusun terkait dengan penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang belum dikuasai atau diketahui oleh mitra.

3. Pelatihan/Lokakarya

Tahap ketiga adalah pelatihan yang melibatkan perwakilan guru MGMP Akuntansi Kota Malang. Pelatihan terdiri atas dua sesi, yaitu penyampaian materi dan praktik penggunaan teknologi AI dalam evaluasi pembelajaran. Kegiatan pelatihan berlokasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang yang terletak di tengah Kota Malang untuk memudahkan mobilisasi peserta yang tersebar di berbagai instansi di seluruh Kota Malang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 23 dan 24 Juni 2025, dengan waktu persiapan dimulai dari bulan April 2025.

4. Monitoring dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah monitoring dan evaluasi. Angket digunakan untuk mengukur kesiapan dan kepuasan peserta terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis AI. Tim pengabdian juga menilai hasil karya peserta untuk melihat peningkatan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi tersebut, yang berbentuk angket *pre-test* dan *post-test*. Selain melihat produk evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dihasilkan oleh peserta (guru), peningkatan pengetahuan terkait evaluasi pembelajaran berbasis teknologi juga dilihat dari soal *pre-test* dan *post-test*, yang melihat pengetahuan tentang evaluasi AI, kemampuan merancang evaluasi AI, etika menggunakan AI.

Angket yang terkumpul dianalisis secara deskriptif, untuk mengetahui kemampuan guru dalam memahami dan membuat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil angket berupa skor *pre-test-post-test* selanjutnya dilihat N-Gain (*normalized gain*), sehingga dapat membandingkan peningkatan skor antara sebelum dan setelah pelatihan. Berikut adalah rumus untuk menghitung N-Gain (-), dan juga tabel kategori efektivitas N-Gain.

$$GSn = GSSkor \max \text{ ideal} - \text{Skor } pre-test$$

Keterangan:

GSn = *Gain* skor yang ternormalisasi

Gs = *Gain* Skor (selisih skor *pre-test* dan *post-test*)

(Sumber Data: Dantes, 2023)

Tabel 1. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Percentase (%)	Kategori
gain < 40	Tidak Efektif
40 gain < 55	Kurang Efektif
56 gain < 75	Cukup Efektif
76 gain < 100	Efektif

(Sumber Data: Collins, 1996)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan beberapa temuan penting terkait dengan kondisi guru MGMP Akuntansi Kota Malang dalam penggunaan teknologi *Artificial*

Intelligence (AI) sebagai alat bantu dalam pembuatan evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil kegiatan pelatihan.

Focus Group Discussion (FGD)

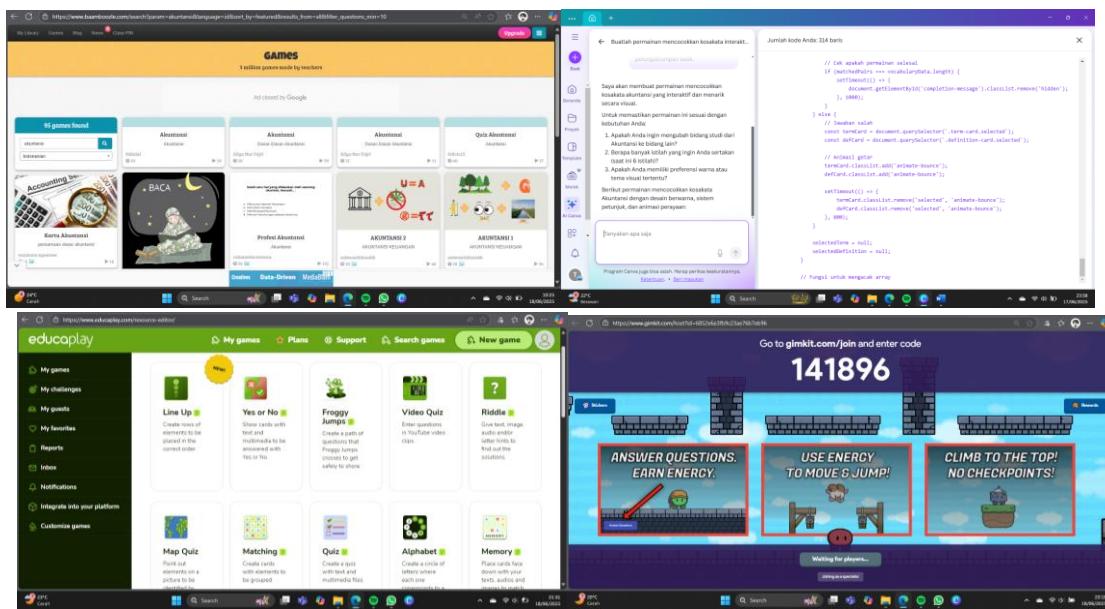
Kegiatan FGD dilaksanakan dengan melibatkan tim pengabdian dengan perwakilan MGMP Akuntansi Kota Malang di SMKN 12 Malang. Kegiatan ini membahas tentang masalah yang dihadapi guru-guru dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran. FGD berfokus pada pembuatan alat evaluasi berbasis *game* yang terintegrasi dengan AI yang mudah dibuat dan diterapkan oleh guru. Dokumentasi kegiatan FGD tersaji pada **Gambar 2**. Tim pengabdian juga menggali jenis-jenis alat evaluasi pembelajaran yang sering digunakan oleh guru akuntansi untuk memberikan diferensiasi pada materi yang akan disampaikan. Alat evaluasi pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru MGMP Akuntansi Kota Malang yaitu Kahoot, Google Form, dan juga Quiziz. Hasil dari FGD juga menunjukkan jika pemahaman awal guru terhadap AI masih terbatas, terutama dalam penggunaan *prompt* yang tepat untuk menghasilkan soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran.



Gambar 2. *Focus Group Discussion (FGD)* dengan guru SMKN 12 Malang dan Ketua MGMP Akuntansi Kota Malang

Penyusunan Materi dan Modul

Berdasarkan hasil FGD dengan para guru, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yaitu terkait dengan teknis penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, dan juga pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Modul pelatihan ini juga didiskusikan bersama dengan ketua MGMP Akuntansi Kota Malang, untuk memastikan jika isi modul dapat dipahami oleh guru. Materi di dalam modul terkait dengan cara membuat alat evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall, Gimkit, Baamboozle, Educaplay, Canva AI, Quiziz AI, Zep Quiz, Genially, sebagaimana terjadi pada **Gambar 3**. Berbagai macam alat evaluasi pembelajaran tersebut dimasukkan ke materi pelatihan dikarenakan belum banyak guru akuntansi yang menguasainya.



Gambar 3. Materi Modul Pelatihan

Pelatihan/Lokakarya

Pelatihan penyusunan alat evaluasi pembelajaran berbasis AI bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru akuntansi dalam memanfaatkan AI secara efektif pada proses pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan 15 guru akuntansi dari berbagai SMK di Kota Malang, Indonesia. **Gambar 4** menunjukkan suasana pelatihan yang aktif, yaitu terdapat interaksi antara pemateri dan juga peserta pelatihan. Peserta pelatihan tidak hanya menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri, namun juga melaksanakan praktik membuat alat evaluasi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh pemateri dipandu oleh tim pengabdian.



Gambar 4. Penjelasan Materi Jenis Alat Evaluasi Pembelajaran

Pelatihan ini memberikan pemahaman mengenai cara memanfaatkan teknologi dan AI dalam evaluasi pembelajaran, dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk dapat mempraktikkan pembuatan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Pada akhir sesi, tim pengabdi menyeberikan angket kepada peserta pelatihan untuk menilai respon mereka terhadap penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi AI dalam proses pembelajaran di kelas.

Monitoring & Evaluasi

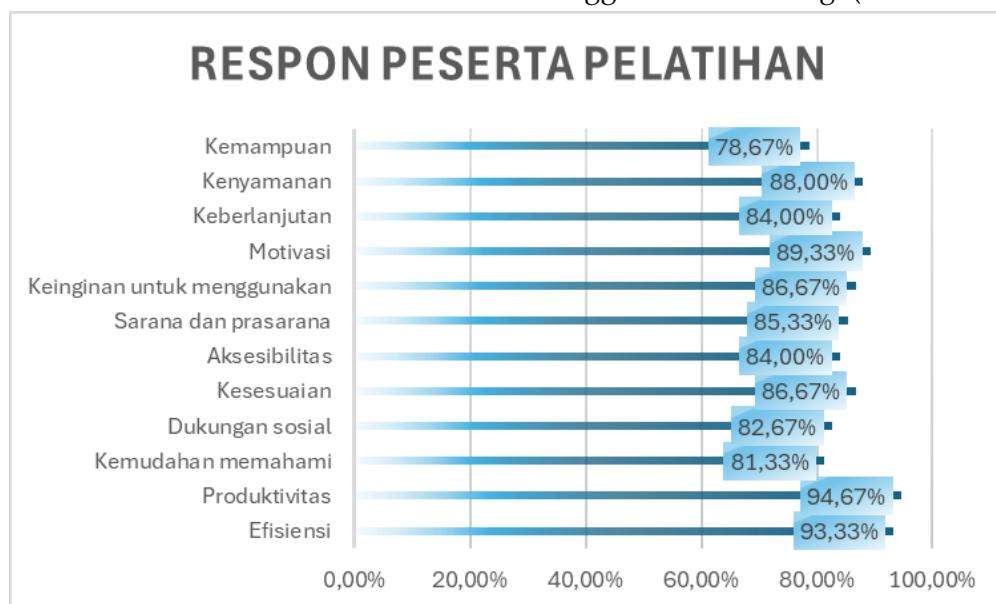
Kegiatan *monitoring* dan evaluasi dilaksanakan dengan memberikan angket evaluasi kepada peserta pelatihan untuk mengukur tingkat kesiapan dan kepuasan peserta terhadap

pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu peserta diharuskan untuk mengumpulkan hasil desain alat evaluasi pembelajaran untuk kemudian diberikan *feedback* oleh tim pengabdian. **Gambar 5** menunjukkan hasil karya peserta pelatihan dalam praktik penyusunan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform game* berbasis AI.



Gambar 5. Pengumpulan Hasil Karya Peserta Pelatihan

Hasil analisis dari angket evaluasi disajikan pada Gambar 6. Mayoritas peserta memberikan respon positif terhadap pemanfaatan teknologi, khususnya AI, dalam evaluasi pembelajaran. Namun aspek **kemampuan** peserta masih dalam kategori yang lebih rendah dibandingkan dengan aspek lain, yaitu sebesar 78,67%, yang mengindikasikan jika berdasarkan *self-assessment*, peserta merasa belum cukup mampu menggunakan teknologi AI untuk evaluasi pembelajaran. Kemampuan yang belum optimal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pengalaman sebelumnya dengan alat digital serupa (Zhao, 2024). Peserta memberikan nilai 84% pada aspek **keberlanjutan** yang menunjukkan bahwa peserta merasa nyaman dan yakin bahwa pemanfaatan teknologi dalam jangka panjang akan memberikan dampak positif. Hal ini sejalan dengan fase penerimaan teknologi, yaitu pengalaman pengguna berkembang secara bertahap seiring waktu, terlebih saat mereka merasa semakin terbiasa dan mahir dalam menggunakan teknologi (Graaf et al., 2018).



Gambar 6. Respon Peserta Pelatihan terhadap Materi

Hasil angket juga menunjukkan jika peserta memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi AI dalam evaluasi pembelajaran, yang tercermin dari skor **efisiensi**

(93,33%) dan **produktivitas** (94,67%) yang menjadi dua indikator tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki ekspektasi kuat terhadap manfaat praktis teknologi, terutama dalam hal penghematan waktu dan peningkatan kinerja. **Motivasi** (89,33%) dan **keinginan untuk menggunakan** (86,67%) juga berada pada tingkat tinggi, menandakan bahwa secara afektif peserta telah siap untuk beradaptasi. **Sarana dan prasarana** (85,33%), **aksesibilitas** (84,00%), serta **dukungan sosial** (82,67%) mengindikasikan bahwa secara lingkungan dan teknis, peserta merasa cukup didukung untuk mengadopsi teknologi tersebut. Rata-rata sejumlah 82,84% peserta memberikan respon positif terhadap kemudahan, efisiensi, dan manfaat penggunaan teknologi seperti AI untuk membantu proses evaluasi pembelajaran.

Antusiasme ini juga tercermin dari *gain score*, yang membandingkan peningkatan/penurunan kemampuan peserta dalam mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta mengukur bagaimana pengetahuan peserta tentang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, kemampuan peserta dalam merancang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, serta etika menggunakan AI. Nilai rata-rata *gain score* sebesar 0,63 menunjukkan bahwa pelatihan ini cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam memahami dan membuat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil angket menunjukkan mayoritas peserta memberikan respons positif dan menyarankan pengembangan materi pelatihan yang lebih luas, seperti pemanfaatan AI untuk mendukung penyusunan materi ajar, presentasi dan modul pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran telah membantu guru dalam membuat materi pengajaran yang inovatif dan relevan. Selain itu, peserta juga menyampaikan harapan adanya pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang dan tempo yang lebih lambat, mengingat ada kendala teknis seperti jaringan yang menghambat eksplorasi alat secara maksimal. Beberapa peserta juga mengusulkan topik tambahan yang lebih aplikatif, seperti penggunaan *spreadsheet* akuntansi, evaluasi berdiferensiasi, dan praktik manual hingga digital yang sesuai dengan bidang akuntansi. Peserta mengapresiasi materi dan pemateri yang dinilai menarik, serta mengharapkan pelatihan serupa bisa terus berlanjut agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Secara umum, saran-saran tersebut mencerminkan bahwa pelatihan ini berhasil membangkitkan minat peserta, namun masih perlu perbaikan dari sisi kedalaman materi, teknis pelaksanaan, dan kesinambungan program agar dampaknya lebih optimal.

KESIMPULAN

Pelatihan penyusunan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi AI bagi guru MGMP Akuntansi Kota Malang telah membantu dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 82,84% peserta memberikan respon positif terhadap pelatihan, dan juga peserta memiliki motivasi tinggi, merasa nyaman, dan menilai teknologi AI efisien serta produktif untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran. Selain Itu hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan berbagai platform evaluasi pembelajaran berteknologi dan juga menggunakan AI, yang tercermin dari nilai gain score rata-rata sebesar 0,63. Meskipun demikian, aspek kemampuan teknis peserta masih perlu ditingkatkan, terutama dalam pengoperasian alat berbasis AI yang baru dikenalkan. Secara

keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran berteknologi, serta mendorong transformasi evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Rekomendasi program berikutnya mencakup pelatihan dengan durasi lebih panjang, pendalaman materi AI lanjutan, dan pendampingan implementatif di kelas, agar pemanfaatan teknologi AI benar-benar mampu mendorong transformasi pembelajaran yang lebih bermakna, kreatif, dan sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan dana yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan yang sama disampaikan kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja secara kolaboratif dalam merancang dan melaksanakan pelatihan penyusunan alat evaluasi pembelajaran berbasis AI.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwaely, S. A., El-Zeiny, M. E., Alqudah, H., Alamarnih, E. F. M., Salman, O. K. E. I., Halim, M., & Khasawneh, M. A. S. (2023). The Impact of Teacher Evaluation on Professional Development and Student Achievement. *Revista de Gestao Social e Ambiental*, 17(7), 1–11. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v17n7-022>
- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., Estiastuti, A., Kiptiyah, S. M., & Chayaningtyas, A. P. (2023). Utilization of Artificial Intelligence As Automatic Assessment To Imptove The Digital Literacy of Elementary School Theacher. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1602–1610. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.13053>
- Arini, D., & Nursa'ban, M. (2024). Contribution of Artificial Intelligence (AI) in Education to Support the Achievement of Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(SpecialIssue), 39–45. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10ispecialissue.8321>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213. <https://doi.org/10.35569/biomatika.v8i2.1331>
- Collins, L. M. (1996). Is reliability obsolete? A commentary on “are simple gain scores obsolete?” *Applied Psychological Measurement*, 20(3), 289–292. <https://doi.org/10.1177/014662169602000308>
- Dantes, N. (2023). *Desain Eksperimen dan Data Analisis*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Danu, A. K., Momang, H. D., Yuliantari, A. P., Sii, P., & Rampung, B. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran berbasis Artificial Intelligency (Ai) Guru SMK Elanus Ruteng. *Jurnal SOLMA*, 13(2), 907–920. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i2.14775>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2025). Penyusunan Instrumen Penilaian Digital Berbasis STEM melalui Aplikasi DIGASS oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 1109–1119. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.17570>
- Fernández-Sánchez, A., Lorenzo-Castiñeiras, J. J., & Sánchez-Bello, A. (2025). Navigating the Future of Pedagogy: The Integration of AI Tools in Developing Educational Assessment Rubrics. *European Journal of Education*, 60(1). <https://doi.org/10.1111/ejed.12826>
- Hamid, S. M., Mannong, A. B. M., & Hambali, U. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Untuk Guru Di Smk Widya Dirgantara. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 541–549. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.17766>

- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Hu, J. (2021). Teaching Evaluation System by use of Machine Learning and Artificial Intelligence Methods. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(5), 87–101. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i05.20299>
- Irvani, A. I., & Anisah, A. S. (2024). Rethinking Digital Literacy for K-12 Learners. *Sinergi International Journal of Education*, 4(2), 253–264. <https://doi.org/10.61194/education.v2i4.701>
- Kaffahasana, F. S., Septina, P. W., Wicaksono, P., Soraya, S. Z., & Najamudin, N. (2025). Peran Guru dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa melalui Nilai-Nilai Sosial dan Budaya. *TAMADDUN: Jurnal Ilmu Sosial, Seni, dan Humaniora*, 3(2), 78–84. <https://doi.org/10.70115/tamaddun.v3i2.297>
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. *Prentice Hall, Inc.*, 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Mustari, M. (2023). Peran Guru PPKn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1175–1179. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1454>
- Molina, E., & Medina, E. (2025). AI Revolution in Higher Education: What you need to know. *AI Revolution in Higher Education: What You Need to Know*. <https://doi.org/10.1596/43298>
- Oktaviana, D., Barizi, A., & Yaqin, M. Z. N. (2022). The Challenges of The Society 5.0 Era: The Evaluation of Learning in Primary Education. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v12i1.5831>
- Onesi-Ozigagun, O., Ololade, Y. J., Eyo-Udo, N. L., & Ogundipe, D. O. (2024). Revolutionizing Education Through Ai: a Comprehensive Review of Enhancing Learning Experiences. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 6(4), 589–607. <https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i4.1011>
- Owan, V. J., Abang, K. B., Idika, D. O., Etta, E. O., & Bassey, B. A. (2023). Exploring the potential of artificial intelligence tools in educational measurement and assessment. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(8). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13428>
- Rao, N. J., & Banerjee, S. (2023). Classroom assessment in higher education. *Higher Education for the Future*, 10(1), 11–30. <https://doi.org/10.1177/23476311221143231>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sağın, F. G., Özkaray, A. B., Tengiz, F., Geyik, Ö. G., & Geyik, C. (2023). Current evaluation and recommendations for the use of artificial intelligence tools in education. *Turkish Journal of Biochemistry*, 48(6), 620–625. <https://doi.org/10.1515/tjb-2023-0254>
- Tang, K. Y., Chang, C. Y., & Hwang, G. J. (2023). Trends in artificial intelligence-supported e-learning: a systematic review and co-citation network analysis (1998–2019). *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2134–2152. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1875001>