

# Peningkatan Kompetensi Guru dalam Memberikan *Feedback* dan Mengelola Proyek Siswa dengan MagicSchool.AI

Tijan<sup>1</sup>, Yan Amal Abdilah<sup>1\*</sup>, Muzakki Bashori<sup>2</sup>, Andi Suhardiyanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Sejarah, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*Corresponding author: [yan.amal@mail.unnes.ac.id](mailto:yan.amal@mail.unnes.ac.id)

**Abstract.** This community service activity aims to improve the competence of Pancasila and Citizenship Education teachers in providing learning feedback and managing student project assignments using MagicSchool.AI. This activity was motivated by challenges faced by teachers, namely, limited time to provide in-depth feedback to students and difficulties in effectively monitoring the progress of project assignments. Unlike an AI Chatbot, MagicSchool.AI is a Learning Management System focused on supporting learning activities, making it more suitable for teachers. The methods employed include counselling, participatory training, structured practice, and collaborative mentoring between lecturers, teachers, and students. Out of 80 teachers who joined the program, 24 completed the evaluation questionnaire. The evaluation results showed an overall average of 4.04 (high category). The highest score was in the teacher's ability to design and manage project/essay assignments with support from the MagicSchool.AI website, with an average of 4.25, while the lowest score was in understanding the basic concepts of engineering prompts, with an average of 3.79. In addition, the teacher's ability to provide feedback to students received an average of 4.17 for adjusting the content of automatic feedback to the rubric, 4.13 for monitoring the progress of student assignments, and 4.04 for providing feedback to students. These results highlight the potential of AI training as a strategic innovation to address time constraints, improve work efficiency, and strengthen the quality of project-based learning. Therefore, this program not only expands teachers' digital literacy but also offers a replicable community service model to support educational transformation in the AI era.

**Keywords :** Artificial Intelligence, MGMP, Feedback, Learning Management, Online Classes

**Abstrak.** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam memberikan umpan balik pembelajaran serta mengelola tugas proyek siswa dengan memanfaatkan MagicSchool.AI. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dihadapi guru, yaitu keterbatasan waktu untuk memberikan umpan balik yang mendalam kepada siswa serta kesulitan dalam memonitor perkembangan tugas proyek secara efektif. Berbeda dengan AI Chatbot, MagicSchool.AI ini berupa Learning Management System yang memang fokus untuk membantu kegiatan pembelajaran sehingga lebih sesuai bagi guru. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, pelatihan partisipatif, praktik terstruktur, serta pendampingan kolaboratif antara dosen, guru, dan mahasiswa. Dari 80 guru yang mengikuti kegiatan, 24 orang mengisi kuesioner evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 4,04 (kategori tinggi). Skor tertinggi terdapat pada kemampuan guru merancang dan mengelola tugas proyek/esai dengan dukungan website MagicSchool.AI dengan nilai rata-rata 4,25, sedangkan skor terendah terdapat pada aspek pemahaman konsep dasar prompt engineering dengan rata-rata 3,79. Selain itu, kemampuan guru dalam memberikan feedback kepada siswa memperoleh rerata 4,17, menyesuaikan isi umpan balik otomatis dengan rubrik sebesar 4,13, dan memonitor progres tugas siswa sebesar 4,04. Temuan ini menegaskan potensi pelatihan AI sebagai inovasi strategis untuk mengatasi keterbatasan waktu, meningkatkan efisiensi kerja, serta memperkuat kualitas pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperluas literasi digital guru, tetapi juga menawarkan model pengabdian yang dapat direplikasi untuk mendukung transformasi pembelajaran di era kecerdasan buatan.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Buatan, MGMP, Umpan Balik, Manajemen Pembelajaran, Kelas Daring

## 1. PENDAHULUAN

Peran guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari tantangan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pemberian umpan balik dan pengelolaan tugas proyek siswa. Di Kabupaten Kendal, khususnya pada forum MGMP PPKn SMP, ditemukan beberapa permasalahan utama yang memengaruhi optimalisasi kompetensi pedagogik guru. **Pertama**, guru sering mengalami keterbatasan waktu untuk memberikan umpan balik yang mendalam dan personal kepada setiap siswa, terutama ketika jumlah siswa dalam kelas cukup besar. **Kedua**, guru menghadapi kesulitan dalam memonitor perkembangan tugas proyek siswa secara berkelanjutan, sehingga proses pembelajaran berbasis proyek belum dapat berjalan secara optimal. **Ketiga**, sebagian guru masih memiliki keterbatasan literasi digital dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, sehingga potensi teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan solusi yang dapat membantu guru meningkatkan efisiensi kerja sekaligus memperkuat kualitas evaluasi pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Melalui AI, guru dapat memperoleh dukungan dalam memberikan umpan balik secara lebih cepat, personal, dan adaptif, sekaligus memantau perkembangan tugas proyek siswa secara lebih sistematis.

Namun demikian, pemanfaatan AI dalam pendidikan selama ini masih banyak berfokus pada penggunaan chatbot AI sebagai alat bantu generatif, seperti untuk membuat materi atau menjawab pertanyaan. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya menjawab kebutuhan praktis guru dalam mengelola pembelajaran secara menyeluruh, seperti mengorganisasi tugas, memonitor progres belajar siswa, serta memberikan umpan balik berbasis rubrik secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual bagi praktik pembelajaran guru, yaitu melalui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis AI yang tidak hanya berfungsi sebagai alat generatif, tetapi juga sebagai sistem manajemen pembelajaran yang terintegrasi. Penggunaan LMS berbasis AI memungkinkan guru mengelola pembelajaran secara lebih komprehensif, mulai dari perancangan tugas, pemantauan perkembangan proyek siswa, hingga pemberian umpan balik yang terstruktur dan adaptif. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan nyata guru di sekolah dibandingkan dengan penggunaan chatbot AI yang bersifat umum dan tidak terintegrasi dengan manajemen pembelajaran.

MagicSchool.AI merupakan LMS berbasis AI yang memiliki lebih dari 80 fitur terkait pendidikan dan pembelajaran. Contohnya, sistem *feedback* otomatis yang telah dikembangkan untuk membantu guru memberikan umpan balik yang lebih cepat, akurat, dan personal. AI memungkinkan pemberian *feedback* dalam kursus berskala besar dengan lebih efisien, khususnya pada pembelajaran daring. Teknologi ini dapat menghasilkan evaluasi otomatis yang mendukung pemberian umpan balik secara cepat dalam jumlah besar, sehingga mengurangi beban kerja instruktur dan meningkatkan aksesibilitas bagi seluruh siswa (Lee, 2023). Selain itu, AI juga mampu meningkatkan kualitas evaluasi dengan memberikan umpan balik adaptif yang mempertimbangkan aspek seperti argumentasi, koherensi, dan gaya bahasa, serta mendeteksi pola kesalahan umum untuk memberikan saran perbaikan yang relevan (Kayali & Balat, 2024). Keunggulan lain adalah kemampuannya mengurangi bias dalam penilaian karena analisis dilakukan berbasis data, sehingga *feedback* yang dihasilkan lebih akurat, objektif, dan berbasis bukti (Gin et al., 2022).

Tidak hanya itu, AI dapat membantu siswa memahami dan menginterpretasikan umpan balik dengan menganalisis pola keterlibatan mereka terhadap *feedback* yang diberikan (Dann et al., 2024). Hal ini memungkinkan pendidik menyesuaikan strategi agar lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui pemrosesan bahasa alami (NLP), AI juga memfasilitasi *peer-feedback*, di mana siswa dapat saling memberi umpan balik dengan bantuan sistem yang mampu menilai kualitas komentar dan memberikan saran perbaikan otomatis (Bauer et al., 2023).

Pemanfaatan AI tidak hanya terbatas pada evaluasi, tetapi juga pada pengelolaan tugas proyek dan esai. AI mampu mempersonalisasi jalur pembelajaran, mengorganisir informasi sesuai kebutuhan akademik (Yang & Wen, 2023), serta mengoptimalkan strategi manajemen tugas berdasarkan pola belajar siswa. Dalam konteks proyek berbasis esai, AI berperan sebagai mitra analisis yang memberikan saran perbaikan struktur tulisan dan memperdalam analisis secara otomatis (Li et al., 2022). Bahkan, literasi AI terbukti membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah kompleks secara lebih efektif. Lebih jauh lagi, AI yang didukung machine learning dapat mengelola waktu dan absensi, memantau keterlambatan, serta melakukan intervensi dini untuk meningkatkan keterlibatan akademik (Chen & Qin, 2023). Integrasi AI dengan Internet of Things (IoT) juga memungkinkan pemantauan dan evaluasi perkembangan proyek secara real-time (Qiu & Han, 2022), sementara pendekatan pedagogi berbasis produk yang didukung AI terbukti meningkatkan keterampilan manajemen proyek, pencapaian akademik, kreativitas, serta pemikiran inovatif siswa (Zhan et al., 2022). Dengan demikian, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat otomatisasi, tetapi juga sebagai katalis yang memperkaya kualitas pembelajaran dan keterampilan manajerial siswa.

Berdasarkan kondisi yang telah disampaikan di atas, tim pengabdian melaksanakan pelatihan pemanfaatan AI dalam memberikan *feedback* dan mengelola tugas proyek siswa. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru PPKn dalam memanfaatkan LMS berbasis AI guna mendukung proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Secara lebih spesifik, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran;
2. Melatih guru menggunakan platform MagicSchool.AI sebagai LMS berbasis AI untuk merancang dan mengelola tugas proyek siswa;
3. Membantu guru memonitor perkembangan tugas dan keterlibatan siswa secara lebih sistematis melalui dukungan teknologi AI; serta
4. Meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan umpan balik pembelajaran yang cepat, personal, dan adaptif dengan bantuan teknologi AI;
5. Mendorong guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa melalui integrasi AI dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan AI untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lebih efektif, membuat instrumen penilaian adaptif, serta memberikan umpan balik yang cepat, akurat, dan personal kepada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kompetensi pedagogik guru, kualitas proses pembelajaran, serta capaian hasil belajar peserta didik di Kabupaten Kendal.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terfokus pada difusi ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kegiatan penyuluhan, pelatihan, serta pendampingan dalam penerapan teknologi yang tepat guna. Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi enam tahap utama (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

### Identifikasi Permasalahan Guru

Tahap awal kegiatan pengabdian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pemberian umpan balik dan pengelolaan tugas proyek siswa. Proses identifikasi dilakukan melalui komunikasi dengan pengurus MGMP PPKn SMP Kabupaten Kendal serta diskusi awal dengan beberapa guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru mengalami keterbatasan waktu dalam memberikan umpan balik yang mendalam kepada siswa, kesulitan memonitor perkembangan tugas proyek, serta keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital yang dapat membantu manajemen pembelajaran secara lebih efektif.

### Perencanaan Program Pengabdian

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan tersebut, tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan pelatihan yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pelatihan, penentuan metode pelaksanaan, serta koordinasi dengan pihak MGMP PPKn SMP Kabupaten Kendal dan sekolah mitra sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan perangkat evaluasi berupa kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan.

### Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada 6 Mei 2025 di Aula SMP Negeri 2 Kendal dan diikuti oleh 80 guru anggota MGMP PPKn SMP Kabupaten Kendal. Pada tahap ini peserta diberikan pengenalan mengenai konsep dasar pemanfaatan AI dalam pendidikan, termasuk pengenalan *prompt engineering* serta penggunaan platform MagicSchool.AI sebagai *Learning Management System* (LMS) berbasis AI yang dapat membantu guru dalam merancang tugas pembelajaran, memonitor perkembangan siswa, dan memberikan umpan balik secara otomatis.

Metode pelatihan yang digunakan adalah metode partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses pendampingan, bukan sekadar metode ceramah. Peserta

didorong untuk secara mandiri mencari, menemukan, dan memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan. Tim pelaksana hanya menyampaikan informasi secara singkat, kemudian melanjutkannya dengan dialog interaktif mengenai pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan *feedback* dan mengelola tugas siswa. Sebagai fasilitator, tim pelaksana tidak memberikan materi secara langsung, melainkan memberikan rangsangan berupa pertanyaan atau ide yang mendorong diskusi, sehingga peserta dapat menemukan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya sendiri dengan pendekatan konstruktivisme. Pendekatan partisipatif ini menekankan pentingnya kolaborasi dalam pelatihan guru berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi digital (Trust & Whalen, 2020).

### Praktik dan Pendampingan Guru

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan MagicSchool.AI. Pada tahap ini guru didampingi oleh tim pengabdian dan mahasiswa untuk mencoba berbagai fitur yang tersedia dalam platform tersebut dalam mengelola pembelajaran daring yang efektif, mulai dari merancang struktur kelas *online* yang interaktif, memanfaatkan fitur pengawasan untuk memantau keterlibatan siswa, hingga mengoptimalkan sistem umpan balik dan penilaian otomatis berbasis AI. Mereka diajak mempelajari bagaimana MagicSchool.AI dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyusun kurikulum terpersonalisasi, dan memungkinkan peserta didik terlibat dalam interaksi yang relevan serta mendalam sesuai materi pelajaran. Setelah praktik di lokasi pelatihan, guru diberi tugas untuk mengembangkan rancangan kelas *online* lengkap untuk satu Capaian Pembelajaran di sekolah masing-masing. Model berbasis praktik langsung lebih efektif meningkatkan literasi digital dibandingkan dengan hanya melalui ceramah (Howard et al., 2021).

### Evaluasi Kegiatan

Setelah pelatihan dan praktik selesai dilaksanakan, peserta diminta mengisi kuesioner evaluasi keberhasilan pelatihan, menggunakan desain evaluasi berbasis refleksi mandiri (Philipsen et al., 2019), yang bertujuan mengukur sejauh mana peserta memahami dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari. Instrumen evaluasi menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Kuesioner ini memuat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan pemahaman konsep AI, kemampuan membuat *prompt* yang efektif, kemampuan merancang tugas proyek menggunakan MagicSchool.AI, serta kemampuan memberikan umpan balik kepada siswa (lihat tabel 1).

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan Kuesioner
1	Saya mengetahui cara merancang dan mengelola tugas proyek/esai dengan dukungan website MagicSchool.AI
2	Saya dapat menggunakan MagicSchool.AI untuk memonitor progress tugas siswa
3	Saya memahami konsep dasar <i>prompt engineering</i> untuk memanfaatkan AI dalam pembelajaran
4	Saya dapat membuat <i>prompt</i> yang spesifik dan efektif untuk memaksimalkan kinerja AI
5	Saya memahami cara menggunakan AI untuk memberikan <i>feedback</i> kepada siswa
6	Saya bisa menyesuaikan isi umpan balik otomatis dengan rubrik yang telah saya buat

### Analisis Hasil dan Refleksi Program

Tahap terakhir adalah analisis data hasil evaluasi kegiatan. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif, dengan menghitung nilai rata-rata, frekuensi, dan persentase dari setiap indikator yang diukur. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperkuat dalam kegiatan pengabdian selanjutnya. Selain itu, refleksi kegiatan juga dilakukan untuk merumuskan rekomendasi pengembangan program pelatihan pemanfaatan AI bagi guru di masa mendatang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan total peserta 80 guru anggota MGMP PPKn SMP Kabupaten Kendal. Dari 80 guru peserta pelatihan, sebanyak 24 guru mengisi kuesioner evaluasi kegiatan, sehingga tingkat respons mencapai 30% dari total peserta. Meskipun proporsi responden relatif kecil, data tersebut tetap memberikan gambaran awal mengenai persepsi guru terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Perbandingan peserta laki-laki dan perempuan seimbang (masing-masing 50%). Usia responden berkisar antara 25 hingga 61 tahun, dengan rata-rata 42,5 tahun. Dari segi pengalaman mengajar, mayoritas (54,17%) telah mengajar lebih dari 15 tahun, diikuti oleh kelompok dengan pengalaman 6–10 tahun dan 1–5 tahun (masing-masing 20,83%), serta sebagian kecil (4,17%) memiliki pengalaman 11–15 tahun. Gambaran ini menunjukkan bahwa responden umumnya adalah pendidik yang matang secara usia dan kaya pengalaman, sehingga berpotensi memberikan pandangan yang mendalam terhadap topik pengabdian (lihat Tabel 2).

Tabel 2. Demografi Responden

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	12	50%
	Perempuan	12	50%
2	Pengalaman Mengajar		
	>15 Tahun	13	54,17%
	1-15 Tahun	11	45,83%

Kegiatan ini tidak hanya dijalankan oleh dosen, tetapi juga memberikan ruang besar bagi mahasiswa untuk terlibat secara aktif (lihat Gambar 2). Kehadiran mahasiswa ini bukan sekadar pendamping, melainkan juga bagian penting dari proses pembelajaran kolaboratif, di mana mereka berkesempatan mengasah keterampilan mengajar sekaligus berkontribusi nyata dalam pengabdian kepada masyarakat. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini juga memperkuat pendekatan *learning by doing*, yang terbukti efektif meningkatkan kesiapan guru terhadap pembelajaran daring, dimana pengalaman praktik langsung dan dukungan kolaboratif menjadi faktor penting dalam kesiapan mengajar berbasis teknologi (Howard et al., 2021). Keterlibatan mahasiswa dalam pendampingan memperkaya kegiatan pengabdian. Mereka tidak hanya berperan sebagai asisten teknis, tetapi juga sebagai penghubung antar generasi pendidik. Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru memperlihatkan model co-teaching yang menumbuhkan empati profesional serta memperkuat kemampuan literasi digital lintas usia.



**Gambar 2.** Mahasiswa Memberikan Materi dalam Pelatihan

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan MagicSchool.AI. Pada tahap ini peserta didampingi oleh tim pengabdian dan mahasiswa untuk mencoba berbagai fitur yang tersedia dalam platform tersebut melalui HP masing-masing (lihat Gambar 3). Guru dilatih untuk membuat tugas proyek, menyusun rubrik penilaian, memonitor perkembangan tugas siswa, serta memberikan umpan balik otomatis menggunakan AI. Pendampingan ini bertujuan agar guru dapat memahami secara langsung cara kerja platform tersebut dalam konteks pembelajaran.



**Gambar 3.** Guru Mempraktikkan Langsung di HP

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengisian kuesioner menggunakan skala Likert lima tingkat oleh peserta pelatihan. Berdasarkan data kuesioner, terlihat bahwa mayoritas responden menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup tinggi terhadap pemahaman dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan MagicSchool.AI untuk pembelajaran (lihat Tabel 2). Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan mengenai kemampuan merancang dan mengelola tugas proyek/esai dengan dukungan MagicSchool.AI (4,25) dan kemampuan memberikan feedback menggunakan AI (4,17), yang menunjukkan bahwa aspek praktis penerapan AI lebih mudah dipahami dan diaplikasikan oleh responden. Sementara itu, pemahaman konsep dasar *prompt engineering* memperoleh rata-rata terendah (3,79), menandakan masih ada tantangan dalam penguasaan aspek teoretis. Secara umum, hasil kuesioner ini menggambarkan bahwa responden

sudah cukup siap memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran, khususnya pada ranah implementasi praktis seperti pembuatan *prompt*, monitoring tugas siswa, hingga penyesuaian umpan balik dengan rubrik yang ada.

Tabel 2. Data Kuesioner Hasil Pelatihan

No	Item Kuesioner	SS	S	N	TS	STS	Rata-rata
1	Saya memahami konsep dasar <i>prompt engineering</i> untuk memanfaatkan AI dalam pembelajaran.	3	15	4	2	0	3.79
2	Saya dapat membuat <i>prompt</i> yang spesifik dan efektif untuk memaksimalkan kinerja AI	4	14	5	1	0	3.88
3	Saya mengetahui cara merancang dan mengelola tugas proyek/esai dengan dukungan website MagicSchool.AI.	7	16	1	0	0	4.25
4	Saya dapat menggunakan MagicSchool.AI untuk memonitor progress tugas siswa.	3	19	2	0	0	4.04
5	Saya memahami cara menggunakan MagicSchool.AI untuk memberikan feedback kepada siswa.	6	16	2	0	0	4.17
6	Saya bisa menyesuaikan isi umpan balik otomatis dengan rubrik yang telah saya buat.	5	17	2	0	0	4.13

Keterangan:

Sangat setuju (SS) poin 5

Setuju (S) poin 4

Netral (N) poin 3

Tidak Setuju (TS) poin 2

Sangat Tidak Setuju (STS) poin 1

Interpretasi Skor:

1,00-1,80 Sangat Rendah

1,81-2,60 Rendah

2,61-3,40 Sedang

3,41-4,20 Tinggi

4,21-5,00 Sangat Tinggi

## Analisis Hasil Peningkatan Keterampilan Guru

### *Prompt Engineering AI untuk Pembelajaran*

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar guru memahami konsep dasar *prompt engineering* untuk memanfaatkan AI dalam pembelajaran. Mayoritas responden menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap pernyataan tersebut, sementara hanya sebagian kecil yang bersikap netral dan sangat sedikit yang menyatakan kurang setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan telah membantu guru mengenali prinsip dasar penggunaan *prompt* dalam berinteraksi dengan sistem AI. Dengan kata lain, guru tidak hanya menggunakan AI secara praktis, tetapi mulai memahami bagaimana cara memberikan instruksi yang tepat agar AI menghasilkan respons yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Temuan ini dapat diinterpretasikan sebagai indikasi awal berkembangnya literasi AI di kalangan guru. Pemahaman terhadap *prompt engineering* merupakan keterampilan penting dalam penggunaan AI karena kualitas respons AI sangat dipengaruhi oleh kejelasan dan struktur instruksi yang diberikan pengguna. Guru yang memahami konsep dasar *prompt* akan lebih mampu mengarahkan AI untuk menghasilkan materi pembelajaran, pertanyaan reflektif, maupun umpan balik yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan AI tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kemampuan pengguna dalam merancang instruksi yang efektif.

Interpretasi tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *prompt engineering* merupakan kompetensi kunci dalam pemanfaatan teknologi AI berbasis bahasa alami dalam pendidikan (Pournaras, 2023; Schlagwein & Willcocks, 2023; Vargas-Murillo et al., 2023). Kemampuan menyusun prompt yang jelas dan terstruktur memungkinkan pengguna memperoleh hasil yang lebih akurat, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Liu, 2023; Ray, 2023). Selain itu, literasi AI yang baik juga membantu guru memahami keterbatasan teknologi serta memanfaatkan AI secara kritis dan reflektif dalam praktik pendidikan.

### ***Merancang dan Mengelola Tugas Proyek dengan AI***

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa hampir seluruh guru merasa percaya diri menggunakan MagicSchool.AI untuk merancang dan mengelola tugas proyek maupun esai. Mayoritas responden menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap kemampuan tersebut, sementara hanya sebagian kecil yang bersikap netral dan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar guru telah mampu memanfaatkan MagicSchool.AI sebagai alat pendukung dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis proyek.

Temuan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai indikator meningkatnya kesiapan digital guru dalam mengintegrasikan teknologi AI dalam proses perencanaan pembelajaran. Kemampuan merancang tugas berbasis proyek dengan dukungan AI menunjukkan adanya pergeseran praktik pembelajaran dari pendekatan berbasis instruksi menuju pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang lebih berpusat pada siswa. Dalam konteks ini, AI berperan sebagai alat bantu kognitif yang membantu guru merancang aktivitas belajar yang lebih variatif, adaptif, dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI tidak hanya mempermudah pekerjaan administratif guru, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas desain pembelajaran.

Interpretasi tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memperkuat kreativitas dan keterampilan manajemen proyek siswa (Zhan et al., 2022). Selain itu, pelatihan yang menempatkan guru sebagai aktor aktif melalui praktik langsung terbukti lebih efektif dalam membangun kompetensi literasi digital dibandingkan model pelatihan berbasis ceramah (Trust & Whalen, 2020). AI berbasis pemrosesan bahasa alami juga membuka peluang baru dalam pembelajaran lintas disiplin karena mampu membantu guru menyusun tugas, pertanyaan reflektif, maupun aktivitas evaluasi secara lebih cepat dan adaptif (Bauer et al., 2023).

### ***Monitoring Tugas Proyek dengan AI***

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa mampu menggunakan MagicSchool.AI untuk memantau perkembangan tugas proyek siswa. Sebagian besar responden memberikan tanggapan positif, sementara hanya sebagian kecil yang bersikap netral dan tidak ada responden yang menyatakan kesulitan dalam menggunakan fitur tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa AI telah mulai diterima sebagai alat bantu yang efektif dalam proses monitoring pembelajaran.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi pada tahap perencanaan, tetapi juga pada tahap pemantauan proses belajar siswa. Dengan memanfaatkan fitur analisis data yang tersedia dalam platform AI, guru dapat memperoleh gambaran perkembangan tugas siswa secara lebih cepat dan sistematis. Hal ini

memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa sejak awal dan melakukan intervensi pedagogis yang lebih tepat waktu.

Interpretasi ini sejalan dengan penelitian Qiu & Han (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi AI dan Internet of Things (IoT) dalam manajemen pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemantauan perkembangan akademik siswa. AI juga mampu menganalisis pola keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga guru dapat mendeteksi potensi masalah belajar lebih dini (Porras et al., 2024). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang didukung literasi AI terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membaca data pembelajaran serta merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif (Chen & Qin, 2023; Li et al., 2022).

#### ***Umpan Balik Tugas Proyek dengan AI***

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru memahami cara menggunakan AI untuk memberikan umpan balik terhadap tugas siswa. Hampir seluruh responden menyatakan keyakinannya dalam memanfaatkan fitur tersebut, sementara hanya sebagian kecil yang bersikap netral dan tidak ada responden yang menolak penggunaan AI untuk memberikan *feedback*. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mulai menerima AI sebagai alat yang dapat membantu proses evaluasi pembelajaran.

Interpretasi terhadap temuan tersebut menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan efisiensi proses pemberian umpan balik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional, pemberian *feedback* sering kali memerlukan waktu yang cukup lama karena guru harus menilai tugas siswa secara manual. Dengan dukungan AI, proses ini dapat dilakukan lebih cepat sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk melakukan refleksi pembelajaran dan memberikan pendampingan yang lebih personal kepada siswa. Selain itu, umpan balik yang dihasilkan AI juga dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka secara lebih cepat.

Interpretasi ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa *feedback* merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Bashori et al., 2024; Escalante et al., 2023). Sistem AI-enabled *feedback* juga terbukti mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi evaluasi pembelajaran (Kaliisa et al., 2025; Kayali & Balat, 2024).. Dalam konteks yang lebih luas, pemanfaatan AI dalam proses penilaian formatif dapat membantu mengurangi bias manusia dan mempercepat proses refleksi belajar siswa melalui pemberian umpan balik yang tepat waktu (Lee, 2023; Lo et al., 2025; Reinhold et al., 2025).

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama MGMP PPKn SMP Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), khususnya MagicSchool.AI, mampu meningkatkan kemampuan praktis guru dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi, mayoritas guru menyatakan mampu memanfaatkan AI untuk merancang dan mengelola tugas proyek, memonitor perkembangan belajar siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan efisiensi kerja guru sekaligus mendukung praktik penilaian formatif yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Meskipun demikian, hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa aspek konseptual, khususnya pemahaman mengenai prompt engineering, masih perlu diperkuat karena sebagian

guru masih memerlukan latihan lebih lanjut untuk merumuskan instruksi yang efektif kepada AI. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan tidak hanya berfokus pada pelatihan awal, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan berkelanjutan melalui praktik lanjutan, forum berbagi pengalaman, dan mentoring penggunaan AI dalam pembelajaran. Selain itu, penguatan literasi AI guru perlu disertai dukungan infrastruktur digital yang memadai dari sekolah maupun pemerintah daerah agar pemanfaatan teknologi ini dapat diterapkan secara lebih optimal dan berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian ini dibiayai oleh Daftar Pelaksanaan Anggaran (DPA) LPPM Universitas Negeri Semarang Nomor: 605.14.3/UN37/PPK.11/2025, tanggal 14 bulan 03 tahun 2025 sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Kemitraan Dana DPA LPPM UNNES Tahun 2025 Nomor 139.032.693449/2025.01.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bashori, M., van Hout, R., Strik, H., & Cucchiari, C. (2024). I Can Speak: improving English pronunciation through automatic speech recognition-based language learning systems. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 18(5), 443–461. <https://doi.org/10.1080/17501229.2024.2315101>
- Bauer, E., Greisel, M., Kuznetsov, I., Berndt, M., Kollar, I., Dresel, M., Fischer, M. R., & Fischer, F. (2023). Using natural language processing to support peer-feedback in the age of artificial intelligence: A cross-disciplinary framework and a research agenda. *Volume 54, Issue 5, Pages 1222 - 1245*, 54(5), 1222–1245. <https://doi.org/10.1111/bjet.13336>
- Chen, E., & Qin, Z. (2023). Developing AI Literacy of Management Students using Problem and Project based Learning. *AMCIS 2023 Proceedings*. [https://aisel.aisnet.org/amcis2023/sig\\_ed/sig\\_ed/13](https://aisel.aisnet.org/amcis2023/sig_ed/sig_ed/13)
- Dann, C., Redmond, P., Fanshawe, M., Brown, A., Getenet, S., Shaik, T., Tao, X., Galligan, L., & Li, Y. (2024). Making sense of student feedback and engagement using artificial intelligence. *Volume 40, Issue 3, Pages 58 - 76*. <https://doi.org/10.14742/ajet.8903>
- Escalante, J., Pack, A., & Barrett, A. (2023). AI-generated feedback on writing: insights into efficacy and ENL student preference. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 1–20. <https://doi.org/10.1186/S41239-023-00425-2/TABLES/4>
- Gin, B. C., ten Cate, O., O’Sullivan, P. S., Hauer, K. E., & Boscardin, C. (2022). Exploring how feedback reflects entrustment decisions using artificial intelligence. *Volume 56, Issue 3, Pages 303 - 311*, 56(3), 303–311. <https://doi.org/10.1111/medu.14696>
- Howard, S. K., Tondeur, J., Siddiq, F., & Scherer, R. (2021). Ready, set, go! Profiling teachers’ readiness for online teaching in secondary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(1), 141–158. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1839543>
- Kaliisa, R., Misiejuk, K., López-Pernas, S., & Saqr, M. (2025). How does artificial intelligence compare to human feedback? A meta-analysis of performance, feedback perception, and learning dispositions. *Educational Psychology*. <https://doi.org/10.1080/01443410.2025.2553639>
- Kayali, B., & Balat, Ş. (2024). Assessment, evaluation, and feedback in online education with artificial intelligence-supported tools. In *Pages 124 - 135* (pp. 124–135). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-4268-8.ch008>
- Lee, A. V. Y. (2023). Supporting students’ generation of feedback in large-scale online course with artificial intelligence-enabled evaluation. *Studies in Educational Evaluation*, 77, 101250. <https://doi.org/10.1016/J.STUEDUC.2023.101250>
- Li, Q., Qi, T., & Liu, L. (2022). The Development and Management Work Innovation of University Students by Artificial Intelligence and Deep Learning in the Wireless Network

- 
- Era. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7774185>
- Liu, L. (2023). Analyzing the Text Contents Produced by ChatGPT: Prompts, Feature-Components in Responses, and a Predictive Model. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 16(1), 49–70. <https://orcid.org/0000-0001-5859-8189>
- Lo, N., Chan, S., & Wong, A. (2025). Evaluating Teacher, AI, and Hybrid Feedback in English Language Learning: Impact on Student Motivation, Quality, and Performance in Hong Kong. *SAGE Open*, 15(3). <https://doi.org/10.1177/21582440251352907>
- Philipsen, B., Tondeur, J., Pareja Roblin, N., Vanslambrouck, S., & Zhu, C. (2019). Improving teacher professional development for online and blended learning: a systematic meta-aggregative review. *Educational Technology Research and Development*, 67(5), 1145–1174. <https://doi.org/10.1007/S11423-019-09645-8/FIGURES/8>
- Porrás, S., Sauvée, A., Puche, J. C., Casado, S., Antón, P., & Pacheco, J. A. (2024). Time management and absenteeism: studying the students through machine learning. *International Conference on Higher Education Advances*, 673–680. <https://doi.org/10.4995/HEAD24.2024.17343>
- Pournaras, E. (2023). *Science in the Era of ChatGPT, Large Language Models and Generative AI: Challenges for Research Ethics and How to Respond*. <http://arxiv.org/abs/2305.15299>
- Qiu, Z., & Han, J. (2022). Artificial Intelligence of Internet of Things Based on Machine Learning and College Student Management. *Mobile Information Systems*, 2022(1), 8620277. <https://doi.org/10.1155/2022/8620277>
- Ray, P. P. (2023). ChatGPT: A comprehensive review on background, applications, key challenges, bias, ethics, limitations and future scope. In *Internet of Things and Cyber-Physical Systems* (Vol. 3, pp. 121–154). KeAi Communications Co. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.04.003>
- Reinhold, L., Händel, M., & Naujoks-Schober, N. (2025). AI-teacher agreement in evaluating learning diaries. *Frontiers in Education*, 10, 1601789. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2025.1601789/BIBTEX>
- Schlagwein, D., & Willcocks, L. (2023). ‘ChatGPT et al.’: The ethics of using (generative) artificial intelligence in research and science. In *Journal of Information Technology* (Vol. 38, Number 3, pp. 232–238). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.1177/02683962231200411>
- Trust, T., & Whalen, J. (2020). Should Teachers be Trained in Emergency Remote Teaching? Lessons Learned from the COVID-19 Pandemic. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 189–199. <https://doi.org/10.70725/307718PKPJUU>
- Vargas-Murillo, A. R., Pari-Bedoya, I. N. M. D. L. A., & Guevara-Soto, F. D. J. (2023). The Ethics of AI Assisted Learning: A Systematic Literature Review on the Impacts of ChatGPT Usage in Education. *ACM International Conference Proceeding Series*, 8–13. <https://doi.org/10.1145/3606094.3606101>
- Yang, M., & Wen, F. Y. (2023). AI-Powered Personalized Learning Journeys: Revolutionizing Information Management for College Students in Online Platforms. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 8(1). <https://doi.org/10.55267/IADT.07.14079>
- Zhan, Z., Shen, W., & Lin, W. (2022). Effect of product-based pedagogy on students’ project management skills, learning achievement, creativity, and innovative thinking in a high-school artificial intelligence course. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2022.849842/PDF>
-