

## PELATIHAN PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM PEMBUATAN SOAL *MULTIPLE CHOISE* MENGGUNAKAN *STORYLINE 3*

Joni Iskandar<sup>1</sup>, Mustar Aman<sup>2\*</sup>, Ipang Sasono<sup>3</sup>, Riyanto<sup>4</sup>, Nuri Wiyono<sup>5</sup>, Suroso<sup>6</sup>, Adi Widodo<sup>7</sup>, Yuniyanto Agung Nugroho<sup>8</sup>, Adi Yanto<sup>9</sup>, Albertus Maria Setyastanto<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup>*Dosen tetap, Universitas Insan Pembangunan Indonesia*

<sup>10</sup>*Dosen tetap, Universitas Indraprasta PGRI*

*\*Korespondensi : mustarstmik@gmail.com*

### ABSTRAK

*The use of Information Technology (IT) in education has brought about significant transformation, enabling innovation in learning. This article discusses the positive impact on the quality of learning in vocational high schools. Practical steps, such as visits, identification, socialization, training using AI, especially storyline3 to compile multiple-choice questions in learning, were implemented by involving several vocational high school teachers in Tigaraksa-Tangerang. The evaluation showed an increase in participants' understanding and enthusiasm for the use of storyline3 in designing multiple-choice questions in practice and exams. The results show that the use of artificial intelligence, such as storyline 3, can be an effective tool to improve the quality of learning at the vocational level.*

**Keywords:** *Training, Artificial Intelligence, Multiple choice, storyline*

### PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan sangatlah penting di era teknologi informasi dan digital saat ini (Aman, M.,2023). Bergitu juga di dunia pendidikan harus berinovasi dan perkembangan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa dengan penggunaan teknologi pendidikan seperti aplikasi *artificial intelligence* dan pembelajaran interaktif. Pemanfaatan sumber daya digital juga dapat membantu guru memperbaiki metode soal ujian mereka dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran (Aman, M., dkk., 2024).

Kurikulum merdeka yang berbasis pada kebutuhan siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Kurikulum yang responsif terhadap perkembangan siswa, yang melibatkan metode pembelajaran yang menarik dan relevan, dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Keterlibatan siswa sangat penting, dan guru harus berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi siswa.

Dukungan terhadap perkembangan profesional guru juga diperlukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Untuk mendorong guru untuk menerapkan metode ujian yang inovatif dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, program pelatihan dan pengembangan berkelanjutan harus diperkuat (Aman, M., dkk., 2024). Pemberdayaan guru untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa berkembang secara keseluruhan di sekolah menengah kejuruan.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat atas, guru-guru sekolah menengah kejuruan harus menghadapi tantangan dalam pengembangan pembelajaran. Pertama dan terpenting, keterbatasan sumber daya seringkali merupakan hambatan utama. Sebagian besar sekolah menengah kejuruan, terutama di daerah terpencil, mungkin memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas, buku teks, dan teknologi pendukung yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal. Dalam kemampuan dan metode

soal ujian di kelas adalah masalah tambahan. Guru harus membuat metode soal ujian yang dapat digunakan oleh siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dan kecepatan belajar yang berbeda. Selain itu, perbedaan latar belakang sosial dan budaya siswa membuat pengembangan pembelajaran yang relevan dan inklusif menjadi lebih sulit. Guru harus memahami keanekaragaman ini dan memperhatikan kebutuhan dan karakter unik setiap siswa (Apiati, V., dkk., 2023).

Guru yang dipaksa untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran menghadapi tantangan berikutnya. Dengan perkembangan teknologi yang terus-menerus saat ini, guru harus memahami dan mengintegrasikan alat pendidikan digital ke dalam kurikulum mereka. Ini dapat memakan waktu dan usaha tambahan, terutama bagi guru yang baru atau tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi. Dalam dunia pendidikan, ada peningkatan kompleksitas tugas dan beban kerja guru sekolah menengah kejuruan. Dibutuhkan banyak waktu dan tenaga guru untuk membuat soal ujian, mengelola kelas dengan siswa yang beragam, dan terus mengikuti perkembangan kurikulum. Munculnya teknologi kecerdasan buatan (AI) dapat mengurangi beberapa tantangan dan membantu guru membuat kurikulum yang

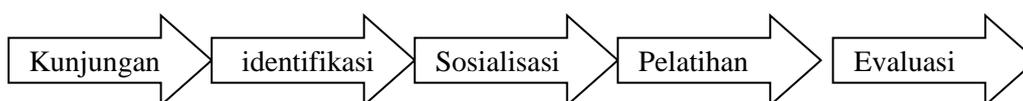
lebih efektif dan efisien (Fatihaturahmi, F., 2022).

Peluang baru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran muncul ketika AI digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan sistem AI, guru dapat menganalisis kebutuhan khusus siswa, memberikan umpan balik yang sesuai, dan bahkan menemukan pola pembelajaran yang dapat membantu penyesuaian kurikulum. Sebagai contoh, penggunaan AI dalam penilaian dapat memungkinkan guru mendapatkan gambaran mendalam tentang kemajuan siswa tanpa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk menilai setiap tugas.

Meskipun AI dapat membantu beberapa masalah guru, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi ini membutuhkan pelatihan dan kesiapan yang cukup. Guru harus memahami cara menggunakan AI dalam pembelajaran dan bagaimana memasukkannya ke dalam kurikulum mereka. Dukungan dan pelatihan berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan penggunaan AI dalam pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan AI dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat bagi guru untuk membantu mereka mengelola beban kerja dan membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan adaptif (Hak, P., 2023).

**METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian ini mempunyai beberapa tahapan seperti gambar di bawah ini :



**Gambar 1.** Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat

Berikut tahapan-tahapan dalam pengabdian masyarakat : 1. Kunjungan ini dengan tujuan membangun silaturahmi ke pihak sekolah terutama para guru-guru yang mempunyai tugas mengajar dan dalam rangka persiapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian juga untuk memotivasi para guru dalam meningkatkan pengetahuan tentang teknologi, (Lestari, S., dkk.,2022). 2. Identifikasi kendala yang dihadapi dengan akses informasi dan teknologi, peneliti akan melakukan survei dan wawancara dengan guru-guru sekolah. Data akan dikumpulkan

untuk mengidentifikasi pengetahuan guru dalam mengoptimalkan pembelajaran di sekolah (Idris, H., 2023). Dengan menggunakan data ini, pelatihan membuat *multiple choice* pembelajaran menggunakan *storyline3* yang cukup relevan dan bermanfaat bagi guru sekolah . 3. Langkah berikutnya adalah melakukan sosialisasi kepada guru sekolah menengah kejuruan di Tigaraksa, Kabupaten Tangerang. Peneliti akan menjelaskan tujuan, manfaat dan teknis penggunaan *storyline3* dalam membuat *multiple choice* pembelajaran. Pelatihan ini

akan membantu guru sekolah menengah kejuruan dalam memahami dan memanfaatkan *storyline* dalam mendesain materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. 4. Peneliti akan menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sekolah menengah kejuruan dalam membuat soal *multiple choice* dalam pembelajaran. Pelatihan ini akan mencakup pengenalan terhadap *storyline*, cara menulis soal dan jawaban yang efektif, serta Langkah review dan evaluasi hasil menjawab pilihan ganda. Peneliti juga akan memberikan panduan praktis dan contoh penggunaan yang relevan dari pada penggunaan *storyline* dalam pembuatan soal pilihan ganda. 5. Langkah terakhir dari metode ini adalah mengevaluasi guru dalam membuat soal *multiple choice* pembelajaran dengan menggunakan *storyline*. Hasil dari evaluasi hendaknya dapat memberikan masukan kepada TIM gambaran kegiatan yang dilakukan serta kesulitan guru dalam menggunakannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kunjungan

Tahap awal pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah berkunjung terlebih dahulu ke sekolah menengah kejuruan yang ada di daerah Tigaraksa, dalam rangka silaturahmi, agar kegiatan dapat terlaksana, di samping silaturahmi, kelompok PkM menyampaikan maksud dan tujuan team kunjungan ke sekolah, setelah maksud dan tujuan disampaikan maka team PkM menyampaikan tahap berikutnya yaitu identifikasi kebutuhan (Goestjahjanti, F. S., dkk., 2022).

### Identifikasi kebutuhan

Kegiatan PkM meningkatkan pemahaman guru sekolah menengah kejuruan dalam penggunaan *Artificial Intelligence* dalam Penyusunan pembuatan soal ujian. guru ilmiah, yang dilakukan dengan beberapa tahapan pelaksanaan program, yaitu sebagai berikut: Tahap Persiapan Pada tahapan ini, Tim PkM selain memberikan materi tentang *artificial intelligence*. Peserta kegiatan diberikan pengetahuan tentang *artificial intelligence*. Materi disajikan dalam bentuk

powerpoint tentang pengenalan dan manfaat *artificial intelligence*, materi sebelumnya sudah dishare terlebih dahulu via WA, agar peserta kegiatan PkM dapat membaca dan mempersiapkan diri sebelum mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara Tim PkM dengan semua peserta kegiatan, diperoleh informasi bahwa belum ada satupun peserta yang pernah menggunakan *artificial intelligence* sebagai contoh penggunaan *storyline* 3 untuk membuat soal ujian yang bersifat pilihan ganda. sehingga Tim akan memulai kegiatan dengan menunjukkan dan menjelaskan proses penggunaan *storyline* untuk membuat soal pilihan ganda.

### Sosialisasi

Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan membuat soal pilihan ganda dengan menggunakan *storyline* 3. Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa tahapan. Yang pertama menentukan soal ujian yang spesifik. Menggunakan *storyline* 3, melakukan evaluasi terhadap hasil. Dalam kegiatan tersebut. Seluruh peserta tampak antusias dan merasa terbantu dengan adanya *storyline* 3. Berikut foto kegiatan cara pembuatan soal pilihan ganda menggunakan *storyline* 3.

### Pelatihan

Pada kegiatan ini guru diminta untuk duduk dan menentukan kelas pembuatan soal pilihan ganda. Selanjutnya peserta didampingi oleh Tim dalam membuat soal pilihan ganda untuk 6 kali pertemuan dengan menggunakan *storyline*. Dengan demikian diakhir kegiatan telah terdapat modul yang dapat digunakan untuk kelas X,XI, dan XII di sekolah menengah kejuruan dengan masing-masing 6 kali pertemuan.

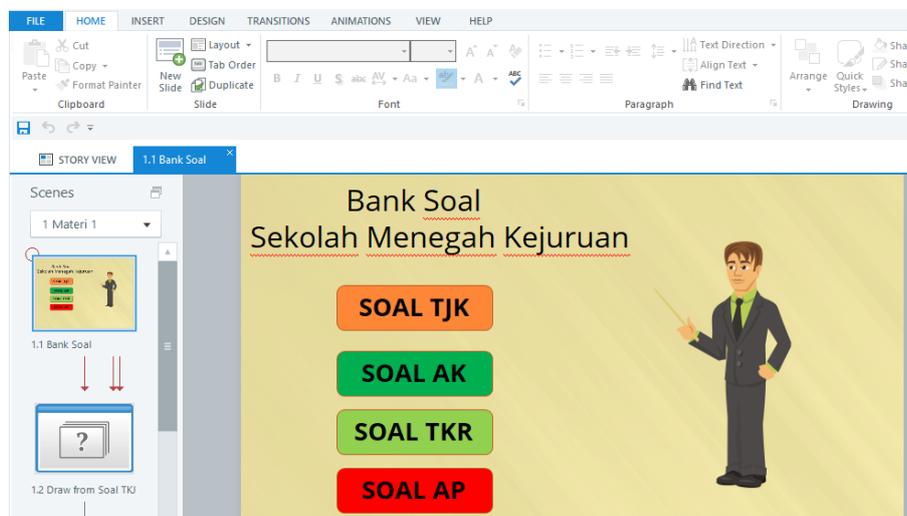
### Evaluasi

Kegiatan evaluasi yang dilakukan adalah tanya jawab yang ditanya oleh pemateri dengan peserta untuk mengevaluasi seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan oleh pemateri (Winanti, W., 2022). Pemateri memberi peserta kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh pemateri. Dengan

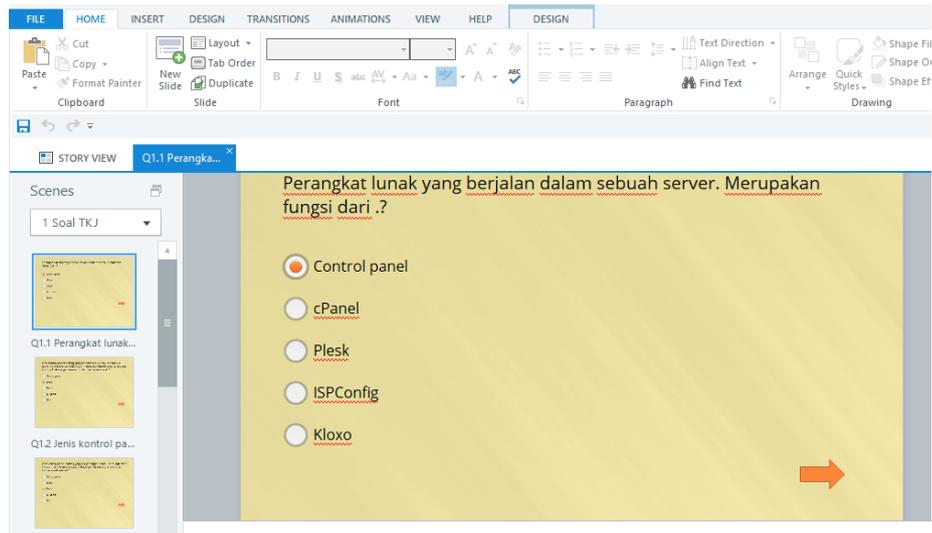
demikian, diharapkan bahwa, selama kegiatan pelatihan berlangsung, pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan oleh pemateri akan meningkat. Selain itu, hasil evaluasi akan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas soal pilihan ganda di sekolah menengah kejuruan.

Penggunaan *storyline* dalam pembuatan soal pilihan ganda dapat mempermudah guru dalam merancang soal yang sesuai dengan karakteristik siswa, model pembelajaran serta keterkaitan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan. Peserta sangat antusias selama kegiatan pelatihan (Nurasiah, N., dkk., 2024). Para guru juga sangat baik dalam mengikuti dan mempraktikkan apa yang diberikan oleh tim pelatihan. Sebagai hasil dari survey dan tanya jawab yang dilakukan selama kegiatan, kegiatan pelatihan *storyline* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain soal pilihan ganda dalam ujian adalah sebagai berikut.

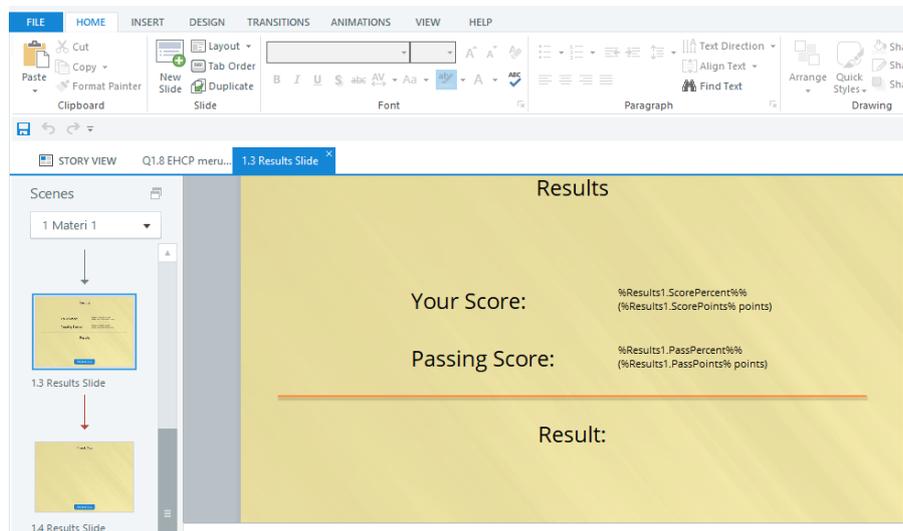
Pertama, Peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang manfaat *storyline* untuk membantu guru dalam membuat soal pilihan ganda untuk ujian sekolah. Kedua, Peserta dapat memahami cara *storyline* bekerja dan bagaimana teknologi kecerdasan buatan digunakan dalam *storyline*. Peserta dapat memper dalam konsep dan menggunakan *storyline* dengan bantuan bahan bacaan atau referensi yang disediakan. Pelatihan *storyline* diikuti oleh beberapa guru sekolah menengah kejuruan yang ada di tigaraksa, dan tanggapan peserta sangat positif. Guru menganggap pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan merencanakan soal pilihan ganda baik buat latihan siswa di sekolah maupun soal pilihan ganda untuk ujian sekolah. Ketiga, Peserta dapat memahami, mengikuti, dan mempraktikkan penggunaan *storyline* secara efektif (Puspita, V., dkk., 2023). Berikut interface menuutama dan halaman soal serta halaman score nilai yang didapat, seperti gamabar dibawah ini :



Gambar 2. Interface menuutama



Gambar 3. Interface halaman soal pilihan ganda



Gambar 4. Interface Halaman jumlah Nilai

**KESIMPULAN**

Program pelatihan terhadap guru sekolah menengah kejuruan dalam penggunaan *Artificial Intelligence*, khususnya *storyline*, berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat soal pilihan ganda dalam latihan maupun ujian. Dari tahap persiapan hingga pelatihan praktik, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengaplikasikan teknologi AI secara efektif. Evaluasi tanya jawab memberikan umpan balik positif, sementara hasil akhirnya berupa soal pilihan ganda untuk sekolah menengah

kejuruan. Penggunaan *storyline* dinilai bermanfaat dalam merancang pembuatan soal pilihan ganda yang sesuai dengan karakteristik siswa. Keberhasilan program ini berpotensi memberikan kontribusi positif pada pengembangan pengetahuan guru dan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aman, M. (2023). Membuka Taman Baca Dan Membangun literasi pada anak Atau Masyarakat Pada KP. Maen Aer. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(2).

- <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i2.12>
- Aman, M. (2023b). Pelatihan Pemanfaatan aplikasi Microsoft excel Untuk Pembuatan rapor bagi guru paud di kecamatan cisoka. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(2). <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i2.13>
- Aman, M., Ipang Sasono, Beby Tiara, Adi Widodo, Suroso, Nuri Wiyono, Joni Iskandar, Riyanto, Yunianto Agung Nugroho, & Adi Yanto. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 2(1). <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v2i1.35>
- Apiati, V., Nana, Lisnawati, I., & Muslim, S. R. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Penyusunan Modul ajar berbasis model POE2WE Bagi Guru Sekolah Penggerak Dalam Rangka Peningkatan Kompetensi Guru. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.44>
- Fatihaturahmi, F. (2022). Studi Literatur Review pengembangan media Pembelajaran articulate storyline Dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah menengah kejuruan. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 138–144. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i3.143>
- Goestjahjanti, F. S., Fayzhall, M., Winanti, W., & Basuki, S. (2022). Pemanfaatan Kearifan Lokal sebagai upaya memajukan Ekonomi Melalui Pendampingan Kampung Tematik Drum Bujana Desa Pete, kecamatan tigaraksa. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(1), 8–12. <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i1.5>
- Hak, P., Alwi, A., Batia, L., Hayari, H., & Untarti, D. P. (2023). Pelatihan membuat Soal Ujian Online Bentuk Pilihan Ganda Pada Mahasiswa pendidikan Sejarah Fkip universitas halu oleo. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 537–545. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i3.1392>
- Idris, H., Adawiyah, R., Wardhana, K. E., & Ainii, Q. (2023). Pelatihan Pemanfaatan media Pembelajaran Interaktif Menggunakan articulate storyline 3 Dalam Pembelajaran Pai di SMA. *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis*, 5(2), 62–68. <https://doi.org/10.30984/tarsius.v5i2.708>
- Lestari, S., Goestjahjati, F. S., Fayzhall, M., Winanti, W., & Basuki, S. (2022). Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana untuk para Pelaku Umkm di Kampung Tematik Drum Bujana. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i1.2>
- Nurasiah, N. (2023). Workshop business plan (Perencanaan Bisnis) Pada Kampung Tematik Bhineka Guna menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Dengan mendirikan UMKM. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(2). <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i2.14>
- Nurasiah, N., Kamar, K., Yulia, Y., Putra, F., Adiyanto, A., & Jamuri, A. (2024). Bimbingan Teknis Strategi Meningkatkan UMKM unggul dengan Memanfaatkan Media Digital Marketing Pada Kampung Tematik

- Bhineka. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 2(1). <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v2i1.36>
- Puspita, V., Marcelina, S., & Melindawati, S. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Penyusunan Modul pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 235–240.
- [https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v3i2.3402](https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v3i2.3402)
- Winanti, W. (2022). Pemberdayaan potensi Kearifan Lokal Berbasis Digital Melalui Pembuatan Profil Kampung Tematik Drum Bujana kabupaten Tangerang. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.58217/jabdimasuni.pem.v1i1.3>