

Optimalisasi Kompetensi Guru SD Melalui Pelatihan Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbantuan Artificial Intelligence (AI) di Gugus Suela Lombok Timur

Ratna Yulis Tyaningsih^{1*}, Ketut Sarjana¹, Baidowi¹, Nila Humaira Salsabila¹, Dita Oktavihari¹, Wais Al Qorni¹

¹ Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

*ratnayulis@unram.ac.id

Diterima: 16-09-2025; Direvisi: 30-11-2025; Dipublikasi: 30-11-2025

Abstract

The ability to design learning assessments is an essential competence for teachers to measure students' achievement, evaluate the effectiveness of the learning process, and provide constructive feedback. This community service program was carried out to enhance the competence of elementary school teachers in the Suela Cluster, East Lombok, in developing relevant, interactive mathematics assessments supported by Artificial Intelligence (AI). The implementation method consisted of five stages: (1) needs analysis through teacher interviews, (2) intensive training on the use of AI and supporting applications such as Canva Magic AI and Almanack, (3) workshops on interactive assessment design, (4) classroom implementation mentoring, and (5) focus group discussions (FGD) on implementation results. Data were collected using questionnaires completed by 15 teachers, covering 13 indicators that assessed clarity of material delivery, trainer mastery, relevance, participation, usefulness, and the impact of training on teaching practice. The results showed that the average score per indicator ranged from 3.60 to 3.87 (scale 1–4), with the highest scores in clarity of delivery and relevance, and the lowest in time effectiveness. Qualitative analysis emphasized the need for longer duration, more varied practice examples (especially for lower grades), deeper materials, and program sustainability. Thus, the training proved effective in improving elementary school teachers' competence in understanding and utilizing AI for mathematics assessment, although optimization is still required in technical aspects and program continuity.

Keywords: teacher competence; learning assessment; mathematics; Artificial Intelligence (AI); elementary school.

Abstrak

Kemampuan merancang evaluasi pembelajaran merupakan kompetensi esensial bagi guru untuk mengukur capaian siswa, menilai efektivitas proses pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar di Gugus Suela, Lombok Timur, dalam menyusun evaluasi pembelajaran matematika yang relevan, interaktif, dan berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI). Metode pelaksanaan meliputi lima tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan melalui wawancara guru, (2) pelatihan intensif penggunaan AI dan aplikasi pendukung seperti Canva Magic AI dan Almanack, (3) workshop penyusunan evaluasi interaktif, (4) pendampingan implementasi di kelas, serta (5) forum diskusi kelompok (FGD) terkait hasil implementasi. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh 15 guru dengan 13 indikator penilaian mencakup aspek kejelasan materi, penguasaan pemateri, relevansi, partisipasi, kebermanfaatan, serta dampak pelatihan terhadap praktik mengajar. Hasil menunjukkan skor rata-rata per indikator berada pada rentang 3,60–3,87 (skala 1–4), dengan nilai tertinggi pada aspek kejelasan penyampaian materi dan relevansi, serta nilai terendah pada efektivitas waktu pelaksanaan. Analisis kualitatif menegaskan perlunya penambahan durasi, variasi contoh praktik, pendalaman materi, serta kesinambungan program. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam

meningkatkan kompetensi guru SD dalam memahami dan memanfaatkan AI untuk evaluasi pembelajaran matematika, meskipun perlu optimalisasi pada aspek teknis dan keberlanjutan.

Kata Kunci: kompetensi guru; evaluasi pembelajaran; matematika; Artificial Intelligence (AI); sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Gugus Suela di Lombok Timur merupakan wilayah yang memiliki potensi besar untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Secara geografis, wilayah ini berada di kaki Gunung Rinjani, dengan masyarakat yang sebagian besar bekerja di sektor pertanian, perdagangan kecil, dan pariwisata. Potensi wilayah ini tidak hanya terletak pada sumber daya alam yang melimpah tetapi juga pada keberadaan masyarakat yang memiliki nilai-nilai budaya lokal yang kuat, seperti gotong royong dan kearifan lokal yang mendukung semangat belajar bersama (Ramadan, 2017). Dukungan dari pemerintah daerah terhadap sektor pendidikan juga cukup baik (Fahrurrozi et al., 2023), terlihat dari berbagai program yang bertujuan meningkatkan kualitas guru dan siswa (Kemdikbud, 2019).

Namun, di sisi lain, terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan sekolah di Gugus Suela. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyusunan perangkat evaluasi pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang tidak merata, perangkat keras yang minim, serta kurangnya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi mengakibatkan produktivitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran juga kurang berkembang (Aulia et al., 2024).

Selain itu, kemampuan literasi teknologi para guru juga masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, banyak guru yang belum mengenal konsep Artificial Intelligence (AI) dan bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Guru-guru seringkali mengandalkan metode evaluasi tradisional yang kurang menarik (Purba & MM, 2024) dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21, sehingga pembelajaran matematika sering dianggap membosankan oleh siswa (Permatasari, 2021).

Kondisi masyarakat juga memengaruhi situasi pendidikan. Sebagian besar orang tua siswa memiliki tingkat pendidikan yang rendah, sehingga dukungan mereka terhadap pembelajaran anak-anak mereka juga terbatas (Mujiati et al., 2018). Di sisi lain, antusiasme para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka cukup tinggi, terlihat dari kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam pelatihan dan pembinaan. Hal ini merupakan modal penting untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat yang bertujuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan memanfaatkan potensi wilayah dan masyarakat, program pelatihan ini dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Selain itu, melalui kolaborasi dengan ketua Gugus Suela, kepala sekolah, dan guru-guru mitra, program ini diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi

guru dan kualitas pembelajaran di Gugus Suela. Hal ini sejalan dengan pandangan (Rummar, 2022) yang menyatakan bahwa pengembangan pendidikan berbasis teknologi harus memperhatikan kondisi lokal dan melibatkan masyarakat secara aktif untuk memastikan keberlanjutan program.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan mitra, ditemukan bahwa sebagian besar guru di Gugus Suela menghadapi kendala dalam menyusun evaluasi pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya Pelatihan dan Pengetahuan Teknologi,

Sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi modern, termasuk Artificial Intelligence (AI), untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan masih menghadapi tantangan besar di daerah rural akibat keterbatasan akses dan pelatihan (Wahyudi & Jatun, 2024).

2. Keterbatasan Sarana dan Prasarana,

Fasilitas teknologi di sekolah-sekolah di Gugus Suela masih minim, sehingga guru sulit mengakses alat atau platform yang dapat membantu mereka merancang evaluasi pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan laporan dari Kemdikbud yang menyebutkan bahwa 60% sekolah di wilayah terpencil memiliki keterbatasan dalam infrastruktur digital (Kemdikbud, 2019).

3. Pendekatan Konvensional dalam Pembelajaran,

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat tradisional dan kurang mampu menarik minat siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD di Gugus Suela dalam menyusun evaluasi pembelajaran Matematika yang interaktif berbantuan teknologi AI. Secara khusus, tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan aplikasi AI dalam pembelajaran.
- b. Melatih guru untuk merancang evaluasi pembelajaran Matematika yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi AI sebagai alat bantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Kegiatan ini mendukung implementasi *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM) dengan memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat melalui pengabdian yang berdampak langsung. Selain itu, kegiatan ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, yaitu memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui pemberdayaan komunitas guru. Dengan melibatkan mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan, program ini juga memberikan pengalaman pembelajaran berbasis proyek di lapangan yang relevan dengan MBKM.

Fokus pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan ini adalah meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemberdayaan guru. Dengan memberikan pelatihan berbasis teknologi, diharapkan terjadi transformasi dalam cara guru menyusun evaluasi pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan

ini juga berkontribusi pada pengembangan pendidikan yang inklusif dan berbasis teknologi di daerah dengan keterbatasan akses.

Berdasarkan identifikasi dan diskusi dengan mitra, permasalahan prioritas yang akan ditangani adalah peningkatan kompetensi guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran Matematika berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI). Permasalahan ini diprioritaskan karena:

a. Kesenjangan Pengetahuan Teknologi

Guru-guru di Gugus Suela memiliki keterbatasan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi untuk menyusun evaluasi pembelajaran. Hal ini menyebabkan evaluasi yang dibuat kurang inovatif dan tidak menarik minat siswa. Kurangnya pelatihan intensif mengenai penggunaan teknologi modern, seperti AI, dalam pendidikan.

b. Minimnya Infrastruktur Teknologi

Keterbatasan perangkat teknologi, seperti komputer dan koneksi internet, menghambat guru untuk mengakses sumber daya yang mendukung pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah-sekolah di Gugus Suela hanya memiliki fasilitas teknologi yang sangat terbatas, sehingga tidak semua guru dapat mempraktikkan pengetahuan yang mereka miliki.

c. Evaluasi Pembelajaran yang Tidak Menarik

Evaluasi pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, seperti soal tertulis yang monoton, sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar. Guru kesulitan merancang evaluasi yang interaktif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian masyarakat akan difokuskan pada memberikan pelatihan intensif kepada guru mengenai cara menggunakan AI untuk menyusun evaluasi pembelajaran Matematika, mendampingi guru dalam mempraktikkan pengetahuan baru mereka untuk merancang evaluasi yang interaktif, dan mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia dan memberikan solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan teknologi di Gugus Suela yaitu dengan memberikan pelatihan intensif dan pendampingan praktis terkait penggunaan aplikasi berbasis AI seperti Canva Magic AI dan Almanack untuk menghasilkan perangkat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada guru tentang konsep dasar, manfaat, dan cara penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam menyusun evaluasi pembelajaran Matematika. Targetnya adalah agar guru mampu memahami dan mengaplikasikan teknologi AI untuk menciptakan evaluasi pembelajaran interaktif, dengan indikator capaian berupa minimal 80% peserta pelatihan berhasil membuat evaluasi berbasis AI. Pendampingan praktis juga dilakukan dengan melibatkan tim yang membantu guru dalam merancang dan mengimplementasikan evaluasi berbasis AI, dengan target luaran berupa lima model evaluasi interaktif dan tersedianya modul evaluasi yang siap digunakan di kelas.

Untuk mengatasi minimnya infrastruktur teknologi, solusi yang diusulkan meliputi optimalisasi fasilitas yang ada dan kerja sama dengan pihak eksternal. Optimalisasi dilakukan dengan memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah melalui integrasi platform berbasis AI yang dapat diakses melalui perangkat sederhana. Targetnya adalah pemanfaatan maksimal fasilitas teknologi yang ada di sekolah, dengan indikator capaian berupa keberhasilan setiap sekolah menjalankan evaluasi berbasis AI meskipun dengan keterbatasan perangkat. Kerja sama dengan pihak lain, seperti komunitas atau forum MGMP yang diharapkan dapat menyediakan atau meminjamkan perangkat tambahan atau aplikasi gratis untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran. Indikator keberhasilannya adalah semua sekolah di gugus Suela mampu mengimplementasikan evaluasi pembelajaran matematika di masing-masing kelas.

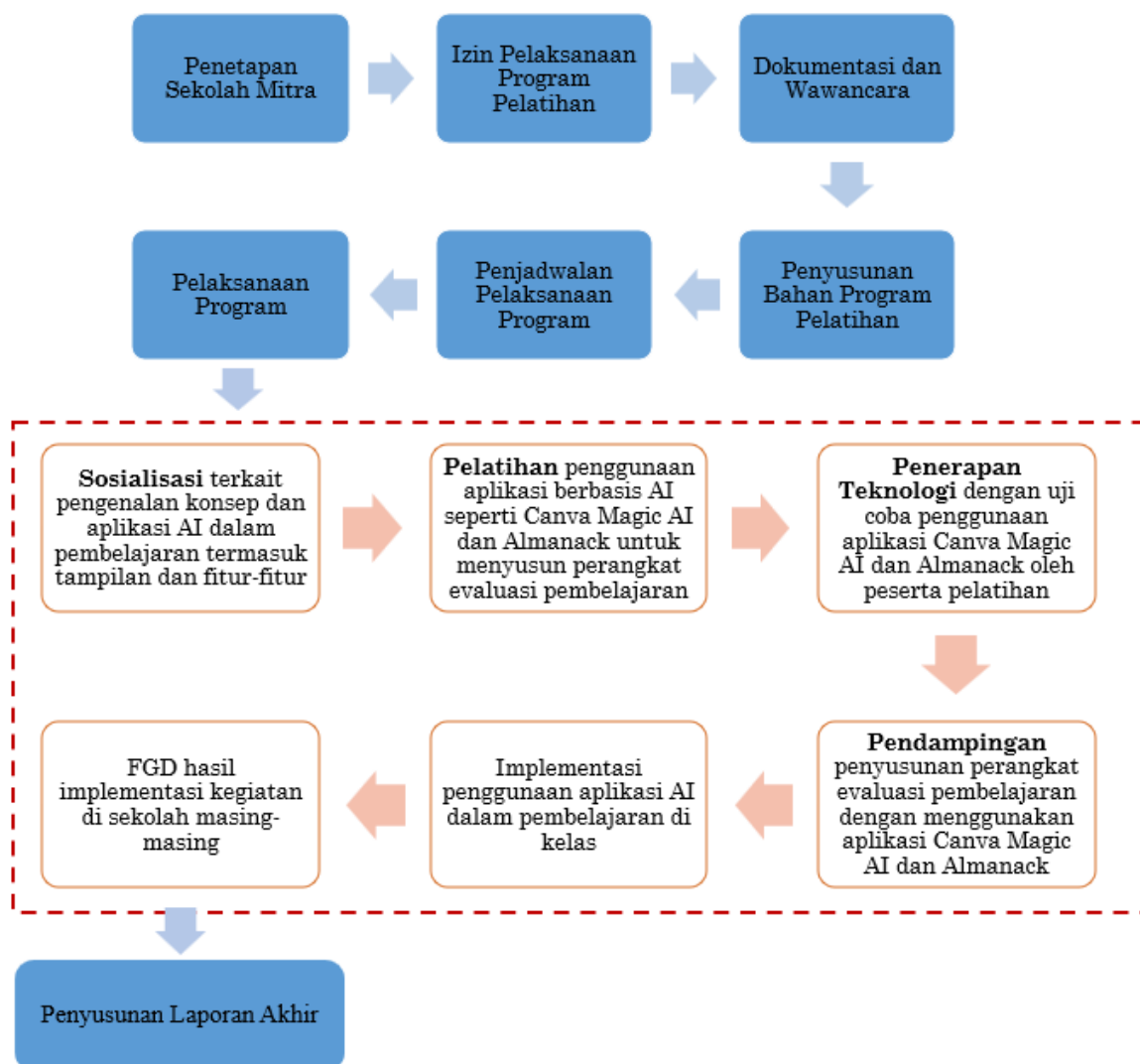
Solusi lain untuk mengatasi evaluasi pembelajaran yang tidak menarik mencakup penyusunan template evaluasi interaktif dan peningkatan kapasitas guru dalam desain evaluasi. Template berbasis AI dirancang agar mudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dengan target tersedianya template evaluasi interaktif yang digunakan guru dalam setidaknya tiga sesi evaluasi. Pelatihan tentang desain evaluasi yang menarik juga diberikan, dengan tujuan agar guru mampu menghasilkan evaluasi yang kaya elemen visual, audio, dan interaktivitas. Indikator keberhasilannya adalah 80% peserta pelatihan mampu menghasilkan evaluasi pembelajaran dengan desain kreatif.

Kajian teori terdahulu sudah dilakukan tim peneliti dengan menyebarkan angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran dan diperoleh kesimpulan bahwa lebih dari 80% siswa setuju bahwa AI memberikan kemudahan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah (Tyaningsih, Primajati, et al., 2024; Tyaningsih, Wulandari, et al., 2024). Hasil penelitian terkait dampak penggunaan AI juga menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 70% (Widodo et al., 2024). Selain itu, penelitian yang relevan juga menemukan bahwa evaluasi berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika sebesar 40% (Sukmawati et al., 2022). Berdasarkan temuan ini, solusi yang ditawarkan diharapkan mampu memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Gugus Suela.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis dalam diagram alir yang terdiri dari 7 tahapan, yaitu 1) Penetapan sekolah mitra, 2) Izin pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan, 3) Dokumentasi dan wawancara, 4) Penyusunan bahan program pelatihan, 5) Penjadwalan Pelaksanaan Program, 6) Pelaksanaan Program yang meliputi a) Sosialisasi terkait pengenalan konsep dan aplikasi AI dalam pembelajaran termasuk tampilan dan fitur-fitur, b) Pelatihan penggunaan aplikasi berbasis AI seperti Canva Magic AI dan Almanack untuk menyusun perangkat evaluasi pembelajaran, c) Penerapan Teknologi dengan uji coba penggunaan aplikasi Canva Magic AI dan Almanack oleh peserta pelatihan, d) Pendampingan penyusunan perangkat

evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva Magic AI dan Almanack, e) Implementasi penggunaan aplikasi AI dalam pembelajaran di kelas, dan e) FGD hasil implementasi kegiatan di sekolah masing-masing, dan tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah 7) Penyusunan Laporan Akhir. Diagram alir dari kegiatan ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk mengukur efektivitas pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran matematika interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) bagi guru-guru SD di Gugus Suela, Lombok Timur. Adapun kegiatan pengabdian ini diawali dengan penyampaian materi tentang aplikasi Canva Magic AI dan Almanack, Pendampingan pembuatan produk evaluasi pembelajaran menggunakan AI, Presentase peserta pelatihan untuk uji coba, dan yang terakhir pemberian angket evaluasi kegiatan kepada peserta pelatihan. Adapun dokumentasi kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Penyampaian Materi Kegiatan Pengabdian

Gambar 2 menampilkan narasumber pada saat menyampaikan materi pengabdian tentang cara instalasi atau registrasi aplikasi Canva dan Almanack. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan tutorial penggunaan aplikasi berbantuan AI dan memberikan contoh-contoh prompt yang bisa digunakan untuk menyusun perangkat evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.



Gambar 3. Presentasi Produk oleh Peserta Pelatihan

Gambar 3 menunjukkan aktivitas peserta saat melakukan uji coba prompt pada aplikasi Canva Magic AI dan Almanack, kemudian salah satu peserta mempresentasikan hasil uji cobanya untuk bisa ditanggapi dan diberikan masukan oleh peserta yang lain. Luaran hasil kegiatan ini berupa perangkat evaluasi pembelajaran matematika yang disusun menggunakan aplikasi Canva Magic AI dan Almanack.

Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 13 indikator penilaian yang mencakup kejelasan penyampaian materi, relevansi, penguasaan pemateri, partisipasi, kebermanfaatn, serta dampak pelatihan terhadap praktik mengajar. Sebanyak **15 guru** memberikan umpan balik melalui angket. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif (skor 1–4) dan kualitatif (saran/masukan terbuka). Analisis data hasil angket

disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Angket

No.	Aspek	Rata-rata
1.	Materi jelas dan mudah dipahami	3,87
2.	Waktu pelaksanaan efektif	3,60
3.	Pemateri komunikasi dan menguasai materi	3,80
4.	Metode mendorong partisipasi peserta	3,80
5.	Materi relevan dengan kebutuhan SD	3,80
6.	Menambah wawasan tentang AI	3,80
7.	Menambah wawasan tentang Canva Magic AI dan Almanack	3,80
8.	Memiliki dampak positif dalam praktik mengajar	3,80

Berdasarkan data hasil angket pada Tabel 1 menunjukkan bahwa secara umum, pelatihan dinilai sangat baik dan relevan. Namun, kelemahan utama terdapat pada alokasi waktu pelaksanaan yang dinilai belum efektif. Hasil analisis terhadap masukan guru menghasilkan respon diantaranya sebagai berikut:

1. Durasi pelatihan kurang memadai
Hampir seluruh responden menekankan perlunya penambahan waktu. Banyak guru menyatakan pelatihan tidak cukup jika hanya dilaksanakan satu hari.
2. Kebutuhan praktik dan contoh konkret
Guru menghendaki lebih banyak contoh soal dan aplikasi, khususnya untuk kelas rendah SD, serta sesi khusus praktik Canva & AI.
3. Materi lebih variatif & mendalam
Beberapa peserta berharap pelatihan berikutnya menambahkan media pembelajaran lain yang lebih beragam agar kompetensi guru semakin luas.
4. Waktu penyelenggaraan perlu diatur ulang
Ada saran agar pelatihan dilakukan di awal tahun ajaran, bukan di akhir semester ketika beban administratif guru tinggi.
5. Harapan berkelanjutan
Mayoritas guru menyatakan harapan agar pelatihan serupa dapat diadakan secara berkala dan berkesinambungan

Pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran matematika interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) di Gugus Suela, Lombok Timur, menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru SD. Hal ini tercermin dari skor rata-rata penilaian peserta yang relatif tinggi (3,6–3,9) dan masukan kualitatif yang menegaskan kebermanfaatan kegiatan. Secara konseptual, hasil ini sejalan dengan pendapat [16] yang menekankan bahwa pengembangan profesional guru yang efektif ditandai oleh peningkatan pengetahuan baru, keterampilan praktis, serta sikap positif terhadap perubahan praktik mengajar. Dalam konteks ini, pelatihan AI bukan hanya memberikan wawasan teknologi, tetapi juga membuka perspektif baru dalam menyusun evaluasi yang lebih adaptif dan menarik.

Namun demikian, skor terendah pada indikator efektivitas waktu (3,60) mengindikasikan keterbatasan durasi pelatihan sebagai kendala utama. Penelitian lain [15] menekankan bahwa durasi dan intensitas merupakan faktor penentu keberhasilan transfer hasil pelatihan ke dalam praktik kelas. Guru-guru di Gugus Suela menilai bahwa waktu yang singkat belum cukup untuk mengeksplorasi aplikasi AI seperti Canva Magic AI atau Almanack secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan perlunya desain ulang format pelatihan yang lebih panjang dan berfokus pada praktik aplikatif, sehingga pemahaman guru tidak berhenti pada tataran teori.

Selain faktor waktu, guru juga menekankan kebutuhan akan contoh konkret yang sesuai dengan jenjang kelas, khususnya untuk kelas rendah SD. Masukan ini mengindikasikan bahwa pelatihan masih bersifat umum, padahal kebutuhan instrumen evaluasi berbeda sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Menurut pendapat ahli [17], diferensiasi tidak hanya berlaku pada materi ajar, tetapi juga pada bentuk evaluasi yang harus disesuaikan dengan kesiapan, minat, dan profil belajar siswa. Oleh karena itu, program lanjutan perlu menekankan penyusunan instrumen interaktif yang kontekstual dan variatif, agar hasil pelatihan lebih aplikatif dalam situasi nyata di kelas.

Lebih jauh, guru menyampaikan harapan agar pelatihan semacam ini dapat dilakukan secara berkelanjutan. Harapan ini memperkuat pandangan [14] bahwa pengembangan profesional guru yang bersifat kontinu memberikan dampak lebih besar daripada pelatihan sesaat (*one-shot training*). Dengan demikian, strategi keberlanjutan sangat penting, misalnya melalui pelatihan berjenjang (*basic-intermediate-advanced*), pembentukan komunitas belajar guru berbasis teknologi, serta pendampingan daring untuk mendukung eksplorasi lanjutan. Upaya ini akan memastikan bahwa pemanfaatan AI dalam evaluasi pembelajaran bukan sekadar tren sesaat, tetapi benar-benar terintegrasi dalam praktik mengajar sehari-hari.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang berfokus pada pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran Matematika interaktif berbantuan *Canva Magic AI* di Gugus Suela, Lombok Timur, terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru SD. Guru memperoleh pemahaman baru mengenai pemanfaatan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung perancangan evaluasi yang lebih kreatif, relevan, dan menarik bagi siswa. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata tinggi pada aspek kejelasan materi, relevansi, dan kebermanfaatan, meskipun masih terdapat catatan pada efektivitas waktu pelatihan. Implementasi di kelas juga menunjukkan bahwa evaluasi interaktif berbantuan *Canva Magic AI* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal. Dengan demikian, pelatihan ini telah mengoptimalkan kompetensi guru, meskipun masih memerlukan penyempurnaan dalam aspek durasi, variasi materi, serta strategi keberlanjutan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Suela, para Kepala Sekolah, serta guru-guru SD di Gugus Suela

Lombok Timur yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim pelaksana dan rekan-rekan dosen yang telah memberikan dukungan baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun pendampingan kegiatan.

Tidak lupa penulis mengapresiasi kontribusi mahasiswa yang terlibat dalam membantu dokumentasi serta teknis pelatihan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar. Semoga kerja sama yang terjalin dalam program pengabdian ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi guru serta kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan dengan durasi yang lebih panjang dan dibagi dalam beberapa sesi agar guru memiliki waktu yang cukup untuk berlatih secara mendalam. Pelatihan juga perlu diselenggarakan secara berkala sehingga keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, khususnya Canva Magic AI, dapat terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Selain itu, pendekatan diferensiasi dalam penyusunan evaluasi interaktif sangat penting untuk diperhatikan, karena kebutuhan guru kelas rendah berbeda dengan guru kelas tinggi. Untuk menjaga kesinambungan, pembentukan komunitas guru digital di tingkat gugus perlu didorong sebagai wadah berbagi pengalaman, ide, dan inovasi berbantuan AI. Dukungan dari pihak sekolah maupun pemerintah daerah juga menjadi faktor penting, baik dalam bentuk kebijakan, sarana prasarana, maupun pendanaan. Ke depan, pelatihan hendaknya tidak hanya terbatas pada Canva Magic AI, tetapi juga diperluas pada aplikasi dan teknologi pendidikan lain yang relevan sehingga guru memiliki kompetensi yang lebih luas dan adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi.

7. REFERENSI

- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65–70.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Palo Alto, CA: Learning Policy Institute.
- Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199. <https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>
- Fahrurrozi, M., Mohzana, M., Hartini Haritani, H., Dukha Yunitasari, D., & Hasan Basri, H. (2023). Peningkatan Indeks Pembangunan Manusia Regional Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Ekonomi Wilayah (Studi Di Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat). *Jurnal Ketahanan Nasional*, 29(1), 70–89.

- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Kemdikbud. (2019). *Laporan Pendidikan di Wilayah Terpencil*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mujiati, M., Nasir, N., & Ashari, A. (2018). Faktor-faktor penyebab siswa putus sekolah. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(3).
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.
- Purba, P. B., & MM, M. P. (2024). Pembuatan E-Modul Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika. *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dan Teknik*, 27.
- Ramadan, Z. H. (2017). Pemahaman Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Sebagai Suatu Cara Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 84–93.
- Rummar, M. (2022). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital guru mgmp matematika smp. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393–1401.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Tyaningsih, R. Y., Primajati, G., & Kurniawan, E. (2024). Identifikasi Kebutuhan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran Matematika yang Adaptif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 885–894.
- Tyaningsih, R. Y., Wulandari, N. P., & Oktavihari, D. (2024). Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Memecahkan Masalah Matematika dan Membuat Karya Ilmiah. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(4), 360–368.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.
- Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(2), 602–615.