


## Pelatihan Pemanfaatan Gemini AI dan Quizizz dalam Penyusunan Perangkat dan Evaluasi Pembelajaran: Panduan Praktis untuk Guru di Gugus 2 Citalem

Ai Nurhayati<sup>1\*</sup>, Asep Maulana Nurparid<sup>2</sup>, Tias Siti Nurafifah<sup>3</sup>, Rizka Nurhayati<sup>4</sup>,  
M. Gelar Faisal<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Dasar Negeri Pasirbanteng

<sup>5</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Jakarta

\*Email Korespondensi: [ainurhayati241175@gmail.com](mailto:ainurhayati241175@gmail.com)

### ABSTRACT

*This training is motivated by the problem of teachers who face obstacles in preparing learning tools and evaluations due to limited time due to busy schedules and not long work experience, which makes the preparation of learning administration less than optimal. Therefore, it needs to be improved through training on the use of Gemini AI and Quizizz. This training aims to utilize technology effectively to improve the quality of learning in the classroom. SD Negeri Pasirbanteng became the location for this training and was attended by 45 teachers and held on September 07, 2024. The method used in this training is Service Learning (SL). The series of activities carried out are, identification of problems or needs, integration of academic learning, providing services, collaboration with community partners, reflection and evaluation Gemini AI and Quizizz training was carried out smoothly, providing in-depth understanding to teachers about the utilization of these two tools. The training resulted in participants' in-depth understanding and practical skills in utilizing AI technology and digital platforms for learning needs. Based on the activity evaluation, this training not only adds new insights, but also inspires teachers to improve the effectiveness and quality of learning in their classrooms. Thus, this training contributes to the application of innovative technologies in education.*

### Keywords

*Teacher Training, Gemini AI, Quizizz, Educational Technology, Administration of Learning*



BERDAYA : Jurnal  
Pendidikan dan  
Pengabdian Kepada  
Masyarakat  
Vol 7, No.1, 2025, pp.  
133 - 144  
eISSN 2721-6381

### Article History

Received : 11/21/2024 / Accepted : 1/6/2025/ First Published: : 1/8/2025

### To cite this article

Nurhayati, A., Nurparid, A. M., Nurafifah, T. S., Nurhayati, R., & Faisal, M. G. Pelatihan pemanfaatan Gemini AI dan Quizizz dalam penyusunan perangkat dan evaluasi pembelajaran: Panduan praktis untuk guru di Gugus 2 Citalem. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 133-144. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v7i1.1494>



© The Author(s)2025

This open access article is distributed under a Creative Commons  
Attribution (CC-BY) 4.0 license

## ABSTRAK

Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan guru yang menghadapi kendala dalam menyusun perangkat dan evaluasi pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu akibat kesibukan yang padat serta pengalaman kerja yang belum lama, yang membuat persiapan administrasi pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu perlu ditingkatkan melalui pelatihan pemanfaatan Gemini AI dan Quizz. Pelatihan ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. SD Negeri Pasirbanteng menjadi lokasi dalam pelatihan ini dan dihadiri sebanyak 45 guru serta dilaksanakan pada 07 September 2024. Metode yang digunakan pada pelatihan ini adalah *Service Learning* (SL). Adapun serangkaian kegiatan yang dilaksanakan yaitu, identifikasi masalah atau kebutuhan, integrtasi pembelajaran akademis, memberikan pelayanan, kolaborasi dengan mitra masyarakat, refleksi dan evaluasi Pelatihan Gemini AI dan Quizizz terlaksana dengan lancar, memberikan pemahaman mendalam kepada guru tentang pemanfaatan kedua alat tersebut. Pelatihan ini menghasilkan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis peserta dalam memanfaatkan teknologi AI dan platform digital untuk kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan evaluasi kegiatan, pelatihan ini tidak hanya menambah wawasan baru, tetapi juga menginspirasi guru untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas mereka. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi pada penerapan teknologi inovatif dalam pendidikan.

## Profil Penulis

**Ai Nurhayati, Asep Maulana  
Nurparid, Tias Siti Nurafifah,  
Rizka Nurhayati**  
Sekolah Dasar Negeri  
Pasirbanteng, Bandung Barat,  
Indonesia

**Gelar Faisal**  
Fakultas Ekonomi, Universitas  
Islam Jakarta, Jakarta, Indonesia

Corresponding Author:  
ainurhayati241175@gmail.com

**Kata Kunci:** Pelatihan Guru, Gemini AI, Quizizz,  
Teknologi Pendidikan, Administrasi Pembelajaran

Reviewing Editor  
Maya Mustika

## PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berpengaruh di setiap aspek ekonomi, politik, sosial, budaya termasuk juga pendidikan. Saat ini, perkembangan teknologi memiliki peran penting dan berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran di bidang pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan arus globalisasi, sebuah keharusan bagi guru agar peran mereka tetap relevan dan tidak tergeser oleh kemajuan TIK (Budiyono, 2020). Tantangan utama bagi guru di era digital adalah memahami teknologi serta berperan sebagai sosok yang kreatif dan inovatif, sehingga

pembelajaran menjadi menarik dan mendorong siswa lebih aktif (Saerang et al., 2023). Tantangan yang dihadapi oleh guru selain dari pemanfaatan teknologi, guru juga memerlukan pengelolaan yang efisien dan struktur dalam menyusun administrasi kelas. Hal ini menekankan bagaimana guru harus fokus dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa mengesampingkan administrasi pembelajaran yang mendukung kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Guru menghadapi kendala dalam menyusun perangkat pembelajaran, terutama disebabkan oleh keterbatasan waktu akibat kesibukan yang padat serta pengalaman kerja yang belum lama, yang membuat persiapan administrasi pembelajaran kurang optimal (Kurniawan, 2021). Pada bidang administrasi pendidikan, teknologi informasi sangat penting untuk mengelola berbagai data yang berkaitan dengan sekolah atau lembaga pendidikan (Kurniandini et al., 2022). Seiring dengan adanya kemajuan, hadirilah berbagai kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dan juga berbagai platform online yang memberikan peluang kepada guru untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai aspek manajemen dan pembelajaran. AI membantu otomatisasi, mengurangi kesalahan, mempercepat pengolahan data, dan meningkatkan akurasi dalam administrasi pendidikan, sehingga mendukung transparansi dan akuntabilitas yang dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Anggraini, 2024).

Berbagai teknologi kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti ChatGPT, Perplexity AI, DataBot, Grammarly, Gemini AI, dan masih banyak lainnya. Masing-masing dari AI tersebut menawarkan kemampuan unik dalam mendukung administrasi pembelajaran. Namun, AI populer yang selalu dimanfaatkan dalam mendukung proses administrasi dan pembelajaran adalah Gemini AI. Gemini AI memiliki potensi besar untuk mendukung inovasi dalam pendidikan, terutama dalam pembuatan materi ajar yang lebih efisien dan kebutuhan siswa. Teknologi ini membantu guru merancang modul ajar yang adaptif, responsif, dan mutakhir, yang mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan keunggulan tersebut, Gemini AI tidak hanya mempermudah penyusunan materi ajar tetapi juga mendorong praktik pendidikan yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Prasetyo, 2024). Sementara itu, berbagai platform online lainnya hadir dan mampu menunjang kegiatan di kelas terutama dalam hal evaluasi pembelajaran. Platform seperti Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang fleksibel dan menarik dan dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dan evaluasi secara interaktif, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Monika et al., 2024). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi, karena mereka tertantang untuk mencapai hasil yang optimal (Rahmawati et al., 2022). Quizizz menyediakan berbagai materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan beragam tema dan jenjang, yang dapat diakses dari pustaka kuis atau disusun sendiri oleh guru sebagai admin pada halaman utama (Aini, 2019). Dengan hadirnya teknologi seperti Gemini AI dan Quizizz yang bertujuan untuk memudahkan guru

dalam mengelola pembelajaran dengan efektif maka guru perlu mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya pelatihan dalam pemanfaatan Gemini AI dan Quizizz agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penggunaan teknologi yang interaktif dan efektif.

Pelatihan pemanfaatan Gemini AI dan Quizizz dalam penyusunan perangkat dan evaluasi pembelajaran di Gugus 2 Citalem, Cipongkor diadakan untuk memenuhi kebutuhan dalam meningkatkan kompetensi digital, khususnya dalam penggunaan Gemini AI dan Quizizz. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu semua guru, baik yang berusia muda maupun yang lebih senior, agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tuntutan tugas administrasi kelas dan pengelolaan hasil evaluasi yang memakan waktu, penggunaan teknologi ini diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah pekerjaan guru. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### **Sasaran Kegiatan**

Sasaran utama dari kegiatan pelatihan ini adalah para guru sekolah dasar di Gugus 2 Citalem, baik yang telah memiliki pengalaman dalam penggunaan teknologi maupun yang masih awam, dengan tujuan meningkatkan kompetensi digital yang relevan untuk pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan seluruh guru dapat memahami cara mengoperasikan Gemini AI dan Quizizz serta mampu mengintegrasikannya secara efektif dalam kelas. Kegiatan ini juga bertujuan mendukung guru dalam menyederhanakan tugas administrasi dan pengelolaan evaluasi pembelajaran yang biasanya membutuhkan waktu lama jika dikerjakan manual. Dengan begitu, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memfasilitasi guru agar lebih efisien dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

### **Masalah yang ingin dipecahkan**

Masalah utama yang ingin dipecahkan melalui pelatihan ini adalah kesenjangan dalam kompetensi digital di kalangan guru di Gugus 2 Citalem, di mana terdapat perbedaan kemampuan yang cukup signifikan baik guru yang lebih muda dan yang lebih senior. Banyak guru yang masih bergantung pada metode manual untuk mengelola administrasi dan evaluasi pembelajaran, yang menyebabkan tugas-tugas tersebut memakan waktu dan tenaga yang besar. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, terutama dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi untuk memenuhi standar pendidikan yang lebih modern. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk mengatasi masalah ini dengan membekali guru dengan keterampilan dalam menggunakan Gemini AI dan Quizizz. Dengan kemampuan tersebut, diharapkan guru dapat mengelola pembelajaran dan evaluasi secara lebih efisien, sekaligus mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

## MATERI DAN METODE

### Materi

Pelatihan ini dimulai dengan pengenalan kecerdasan buatan (AI), meliputi prinsip kerja, keterbatasan, dan implementasinya. Peserta memahami cara AI memproses data, mengenali pola, dan menghasilkan keputusan berbasis algoritma, serta menyadari keterbatasannya, seperti ketergantungan pada data, risiko bias, dan minimnya kemampuan memahami konteks emosional atau moral. Selain itu, peserta diajarkan menggunakan teknologi Gemini, yang menggabungkan pemrosesan bahasa alami dan analisis data untuk meningkatkan efisiensi, dengan fokus pada teknik membuat prompt yang efektif. Sesi berikutnya beralih ke platform Quizizz, mencakup panduan registrasi, penggunaan fitur pencarian soal, dan pembuatan evaluasi interaktif, seperti soal pilihan ganda, isian, serta mode permainan inovatif yang mendukung pembelajaran fleksibel. Pelatihan ini ditutup dengan praktik nyata pembuatan karya berbasis AI dan Quizizz, memastikan peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam kebutuhan profesional maupun institusional.

### Metode

Metode yang digunakan pada pelatihan ini adalah *Service Learning* (SL). Melalui SL, metode ini menggabungkan pembelajaran akademis dengan kegiatan pelayanan sosial kepada masyarakat, memberikan kesempatan bagi praktisi pendidikan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata sekaligus berkontribusi pada pembangunan masyarakat (Zunaidi, 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk memberdayakan praktisi pendidikan sebagai agen perubahan. Hal ini dipandang sebagai *Service Learning* karena memberikan pelayanan komunitas pendidikan, refleksi dan pembelajaran berkelanjutan, serta bermanfaat ganda bagi pendidikan terutama untuk guru.

### Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu, 07 September 2024. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 10.00 -15.20 WIB. Adapun lokasi pelaksanaan yaitu di SD Negeri Pasirbanteng yang beralamat di Kp. Cibanteng RT 01/RW 05 Desa Citalem, Kecamatan Cipongkor, Bandung Barat. Acara ini dihadiri oleh sebanyak 40 orang guru dari 5 Sekolah Dasar yang berada di gugus 2 Citalem. Selain itu dihadiri juga oleh pengawas bina kecamatan Cipongkor yang memberikan arahan kegiatan sekaligus membuka acara dalam kegiatan pelatihan ini.

## HASIL DAN EVALUASI

### Pelaksanaan Kegiatan

Adapun pelaksanaan kegiatan mengacu pada metode *Service Learning* yang mengimplikasikan beberapa serangkaian serangkaian langkah yang dapat memberikan pelayanan bagi praktisi akademik. Adapun serangkaian kegiatan tersebut yaitu, identifikasi masalah atau kebutuhan, integrtasi pembelajaran akademis, memberikan pelayanan, kolaborasi dengan mitra masyarakat, refleksi dan evaluasi (Zunaidi, 2024).

Langkah awal pelaksanaan dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh para guru, yang didiskusikan dalam rapat internal. Keresahan utama yang diutarakan mencakup kesulitan dalam penyusunan administrasi kelas yang efektif dan kebutuhan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil diskusi tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang mampu menawarkan solusi praktis sangat diperlukan, khususnya yang memanfaatkan teknologi AI dan platform daring sebagai media pendukung pengelolaan kelas. Oleh sebab itu, disusunlah pelatihan yang berfokus pada penggunaan Gemini AI dan Quizizz sebagai solusi inovatif dalam mengelola administrasi dan evaluasi kelas.

Tahap selanjutnya adalah mengintegrasikan pembelajaran akademis melalui penyiapan narasumber yang sesuai dengan kebutuhan pelatihan. Pemateri yang dipilih memiliki keahlian dan pengalaman di bidang teknologi pendidikan, yaitu Bapak Asep Maulana Nuparid, S.Pd, seorang trainer bersertifikat di bidang Gemini AI dan Quizizz. Dengan keahlian yang dimiliki, beliau memberikan wawasan praktis dan relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan para peserta di bidang akademis. Kegiatan ini merupakan kolaborasi dengan komunitas belajar (kombel) yang ada di gugus sekolah dasar, sehingga dapat memfasilitasi pengembangan profesional secara kolektif. Pelatihan diadakan di SD Negeri Pasirbanteng pada hari Sabtu, tanggal 07 bulan September, tahun 2024, dan diikuti oleh guru-guru dari sekolah dalam gugus tersebut yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pengembangan keterampilan teknologi dalam pendidikan.



**Gambar 1.**  
*Pembukaan Pelatihan*

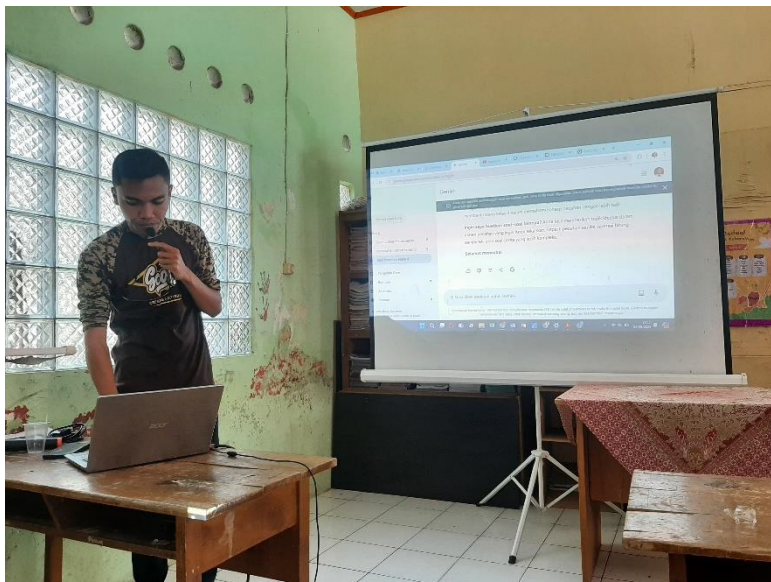
Peserta diajak untuk mengenal lebih jauh tentang teknologi kecerdasan buatan (AI) dengan memahami prinsip-prinsip dasarnya, potensi pemanfaatannya, serta keterbatasannya. Narasumber memberikan penjelasan mendalam mengenai cara kerja AI, termasuk konsep dasar seperti pembelajaran mesin (*machine learning*) dan kemampuan AI untuk merespons masukan pengguna. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan Gemini AI sebagai salah satu platform berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran maupun produktivitas.

Bagian penting dari sesi ini adalah pelatihan pembuatan prompt yang efektif. Peserta diajarkan untuk menyusun prompt dengan memerhatikan elemen utama seperti persona (karakteristik target pengguna), konteks penggunaan, serta instruksi yang spesifik dan jelas agar respons AI lebih relevan. Setelah pemahaman teoretis, peserta diajak untuk

mempraktikkan langsung pembuatan prompt di Gemini AI, menghasilkan karya berupa aplikasi konkret dari teknologi ini untuk menyelesaikan berbagai tantangan atau kebutuhan.

Sesi kedua difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan platform Quizizz sebagai alat evaluasi berbasis digital. Narasumber memberikan penjelasan langkah demi langkah terkait proses registrasi di Quizizz, khususnya dengan menggunakan akun belajar.id untuk memastikan peserta mendapatkan akses premium secara gratis. Setelah itu, peserta dipandu dalam mencari pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran mereka melalui fitur pencarian di Quizizz. Proses ini mencakup penggunaan filter dan kata kunci untuk menemukan konten yang sesuai dengan kebutuhan evaluasi. Fitur ini sangat berguna dalam menyusun evaluasi dengan cepat menggunakan kumpulan soal yang sudah tersedia.

Selain itu, peserta juga dibimbing dalam membuat soal atau evaluasi secara mandiri. Narasumber menjelaskan beberapa metode, mulai dari menyusun soal secara manual, mengunggah file dari perangkat, memanfaatkan sumber dari internet, hingga menggunakan teknologi AI untuk menghasilkan pertanyaan secara otomatis. Selanjutnya, peserta diajarkan menyusun pertanyaan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran, memilih jenis soal seperti pilihan ganda, isian, atau pertanyaan terbuka, serta menambahkan elemen interaktif seperti gambar dan video untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Tidak hanya itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai mode permainan yang tersedia di Quizizz. Mode-mode ini mencakup mode langsung (*live game*), tantangan (*homework*), dan mode kertas yang memungkinkan pengaplikasian quiz secara manual untuk siswa yang tidak memiliki perangkat digital. Dengan variasi ini, peserta diharapkan mampu menggunakan Quizizz secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran dan evaluasi manfaat konkret bagi setiap siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menjangkau semua siswa secara inklusif.



**Gambar 2.**  
*Pemaparan Materi*

### **Evaluasi Kegiatan**

Kegiatan ini diakhiri dengan refleksi dan evaluasi. Pada sesi refleksi, guru-guru berbagi pengalaman dan wawasan yang didapat dari penggunaan teknologi AI serta platform digital dalam pembelajaran, serta mendiskusikan manfaat praktis yang dirasakan. Para guru, baik yang muda maupun yang senior, menyampaikan bahwa pelatihan ini tidak hanya

memberikan ilmu baru, tetapi juga inspirasi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas mereka. Dengan materi dan praktik langsung yang relevan, mereka merasa lebih siap mengimplementasikan teknologi dalam menyusun administrasi kelas dan merancang evaluasi yang interaktif. Berikut merupakan aktivitas kegiatan pelatihan pemanfaatan Gemini AI dan Quizizz dalam penyusunan perangkat dan evaluasi yang dilaksanakan pada tanggal 07 September 2024.

Tabel 1. *Aktivitas Kegiatan*

Waktu	Kegiatan	Deskripsi	Penanggung Jawab
10.00 - 10.05	Pembukaan	Pembukaan acara dengan membacakan Ummul Qur'an (Al-Fatihah) bersama-sama.	Pembawa Acara
10.05 - 10.10	Menyanyikan lagu Indonesia Raya	Lagu Indonesia Raya dinyanyikan bersama-sama.	Panitia
10.10 - 10.40	Sambutan	Sambutan yang disampaikan oleh beberapa tokoh penting mengenai pelatihan yang akan dilaksanakan serta pembukaan secara resmi oleh pengawas bina.	1. Ketua Ranting PGRI 2. Pengawas Bina 3. Ketua Gugus 2
10.40 - 10.45	Pembacaan Doa	Doa bersama untuk kelancaran acara.	Panitia
10.45 - 12.00	Pematerian Sesi 1	Pemaparan tentang pengenalan Gemini AI, cara kerja AI, dan praktik membuat prompt yang efektif.	Narasumber
12.00 - 13.00	Ishoma	Waktu istirahat sholat dan makan.	Semua Peserta dan Panitia
13.00 - 15.00	Pematerian Sesi 2	Pemaparan dan pelatihan tentang penggunaan platform Quizizz, termasuk registrasi, pembuatan soal, dan berbagai mode permainan.	Narasumber
15.00 - 15.20	Penutupan	Penutupan acara dengan membaca Hamdallah bersama-sama dan juga pengumuman kegiatan berikutnya.	Pembawa Acara dan Ketua KKG Gugus 2

Tingginya antusiasme peserta menunjukkan adanya semangat kolaboratif di antara para praktisi pendidikan untuk bersama-sama menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan berkualitas bagi siswa. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan ini secara keseluruhan, dengan mempertimbangkan aspek kelengkapan materi, metode penyampaian, serta dampaknya terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis

teknologi yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di berbagai latar belakang.

## **SIMPULAN**

Pelatihan ini berhasil memberikan solusi praktis bagi para guru dalam mengelola administrasi kelas dan merancang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Melalui sesi Gemini AI, peserta memahami prinsip dasar kecerdasan buatan dan mampu mempraktikkan pembuatan prompt yang efektif untuk mendukung pembelajaran. Sesi Quizizz memberikan pemahaman komprehensif tentang cara membuat soal, menggunakan fitur pencarian, dan memanfaatkan berbagai mode permainan untuk menciptakan evaluasi yang lebih interaktif dan inklusif. Refleksi peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan inspirasi untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### **Saran Kegiatan Lanjutan**

Sebagai kegiatan lanjutan, disarankan untuk mengimplementasikan hasil pelatihan secara bertahap dalam pembelajaran, dengan fokus pada kebutuhan spesifik sekolah dan siswa. Pemanfaatan Gemini AI dapat dimaksimalkan dengan memastikan bahwa informasi atau materi yang dihasilkan telah disaring dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Guru perlu melakukan filter terhadap sumber daya dari Gemini AI agar hanya informasi yang relevan, akurat, dan sesuai kurikulum yang digunakan. Selain itu, untuk platform Quizizz, disarankan agar guru mulai menerapkan evaluasi berbasis digital secara berkala sambil mengeksplorasi mode-mode permainan yang paling sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan kedua teknologi ini harus dilakukan secara bijak, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan akses perangkat digital di kalangan siswa agar pembelajaran dapat berjalan inklusif dan efektif.

### **Ucapan Terimakasih**

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada seluruh anggota kelompok kerja guru (KKG) Gugus 2 "Akrab" atas dedikasi dan kerja samanya dalam menyelenggarakan kegiatan ini. Komitmen dan dukungan yang diberikan telah menjadi kunci keberhasilan acara, serta memberikan manfaat besar bagi pengembangan kompetensi guru-guru khususnya di lingkungan gugus 2 Citalem, Cipongkor, Bandung Barat.

## **REFERENSI**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*.

- Anggraini, A. D. (2024). Penerapan Artificial intelligence dalam Administrasi Pendidikan untuk meningkatkan transparansi dan akuntabilitas di Yayasan Pendidikan Garuda Khatulistiwa Kubu Raya. *Journal Islamic Global Network for Information Technology and Entrepreneurship*, 2(3), 34–40.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Kurniawan, F. (2021). PROBLEMATIKA GURU DALAM PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 2 KASIHAN [Doctoral dissertation]. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA .
- Monika, L., Prabowo, F., & Jami, F. Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(1), 194–205. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i1.975>
- Prasetyo, D. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gemini AI untuk Penyusunan Modul Ajar bagi Guru TK/RA/BA di Kecamatan Pacitan Tahun 2024. *Al-Fattah: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 1(2), 56–61.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Kurniandini, S., Arifah, Z., & Zakariya, A. (2022). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Peningkatan Mutu Administrasi Pendidikan di Temanggung. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 73–85. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.131>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.

#### **FUNDING**

Kegiatan pelatihan ini didanai melalui program pemberdayaan kelompok kerja guru (KKG) yang bernaung di Gugus 2 Citalem, dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

#### **COMPETING INTERESTS**

Tidak ada konflik kepentingan untuk diungkapkan.

