

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GO FORMATIVE* UNTUK GURU SMK PGRI 4 DENPASAR

Dewa Ayu Ari Wiryadi Joni¹⁾, Putu Ayu Paramita Dharmayanti²⁾, Ni Luh Putu
Dian Sawitri³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: wiryadi_joni@unmas.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru bahasa Inggris SMK PGRI 4 Denpasar dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital *Go Formative*. Berdasarkan hasil observasi awal, guru-guru masih terbatas dalam penggunaan media digital dan belum familiar dengan aplikasi yang mendukung pembelajaran digital sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama yaitu sosialisasi, pelatihan dan pendampingan terhadap 7 orang guru bahasa Inggris. Pada tahap sosialisasi, guru-guru diberikan tes awal untuk mengukur pemahaman awal. Selanjutnya, pelatihan dilakukan untuk membekali guru dalam keterampilan teknis penggunaan *Go Formative*. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 20,66% dengan peningkatan tertinggi pada aspek keterampilan teknis sebesar 37,17%. Tahap pendampingan kemudian dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pembuatan media oleh guru. Hasilnya menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan media secara efektif dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan kontribusi bagi guru yakni peningkatan kompetensi teknis dan konseptual, efisiensi waktu, serta mengatasi hambatan teknologi; bagi siswa yakni peningkatan motivasi dan mendapatkan umpan balik secara instan; bagi institusi yakni pengoptimalisasian fasilitas TIK sekolah. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis aplikasi digital dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif, kontekstual, adaptif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Digital Interaktif, Pengabdian Kepada Masyarakat, Guru Bahasa Inggris, *Go Formative*, Gen AI.

ANALISIS SITUASI

SMK PGRI 4 Denpasar yang terletak di Kota Denpasar, Bali, merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki reputasi baik dalam pendidikan vokasi. Sekolah ini mendapatkan akreditasi A serta telah bersertifikat ISO. Sekolah ini memiliki 57 guru yang berpengalaman dan mengajar di berbagai jurusan/kompetensi keahlian, termasuk teknik komputer dan informatika, perhotelan dan tata boga. Jumlah siswa yang terdaftar di SMK PGRI 4 Denpasar mencapai 740 siswa, yang menunjukkan minat yang tinggi terhadap pendidikan kejuruan di daerah ini.

Walaupun teknologi pendidikan telah berkembang pesat dengan berbagai aplikasi pembelajaran digital yang tersedia secara luas serta pemerintah telah

mendorong penerapan Kurikulum Merdeka yang berbasis digital (Subagyo, dkk, 2024), implementasinya di SMK PGRI 4 Denpasar masih belum optimal. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara, guru-guru bahasa Inggris di sekolah ini menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Guru-guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah ini pun masih didominasi dengan metode konvensional sebagai pendekatan utama dimana guru lebih banyak menyampaikan materi dan mendominasi di kelas dengan minim keterlibatan siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif sehingga pemahaman dan kemampuan berbahasa Inggris siswa pun cenderung kurang.

Disamping itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih rendah dan terbatas, meskipun sekolah telah memiliki akses terhadap perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti komputer, laptop, proyektor, dan jaringan internet. Materi pembelajaran yang digunakan juga cenderung bersifat statis seperti *Power Point slide*, gambar, atau materi cetak dari buku teks. Hal ini menyebabkan partisipasi aktif siswa kurang optimal dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan kontekstual bagi generasi digital saat ini (Nenohai dkk., 2023; Salam dkk., 2023).

Selain itu, beberapa guru-guru bahasa Inggris di sekolah ini telah mencoba menggunakan teknologi dalam pembelajaran, meskipun masih banyak yang belum memanfaatkan media digital secara maksimal. Mereka beralasan bahwa mereka belum memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran digital baik dari segi desain instruksional, pemilihan fitur yang tepat, maupun penguasaan teknis penggunaan digital platform. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran, serta ketidakmampuan guru untuk menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan karakteristik siswa secara optimal (Fernández-Batanero dkk., 2021; Ramadhan dkk., 2019).

Disamping itu, dilihat dari pengimplementasian Kurikulum Merdeka, asesmen formatif memegang peranan penting dalam memantau proses belajar siswa secara berkelanjutan (Ma'rifati dkk., 2024; Yuni dkk., 2025). Namun, guru-guru bahasa Inggris di sekolah ini masih mengalami kesulitan dalam merancang instrumen penilaian formatif yang terintegrasi dengan digital media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, mereka membutuhkan media pembelajaran digital yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dapat memfasilitasi penilaian formatif secara riil, efektif, dan efisien. Selain itu, kendala signifikan yang dihadapi guru-guru bahasa Inggris di sekolah ini adalah minimnya pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Aplikasi seperti *Go Formative*, yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran interaktif dan penilaian formatif, belum banyak dikenal maupun dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, ketidaktahuan terhadap

fitur, manfaat, dan cara penggunaan aplikasi tersebut menjadi hambatan dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran *Go Formative* merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang memiliki banyak fitur unggulan untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Sajudin, 2025; Supianto, 2023). Aplikasi ini termasuk dalam kategori *generative AI* (gen AI) yang masih relatif baru dan belum banyak dimanfaatkan oleh guru dalam praktik pembelajaran. Seperti aplikasi gen AI pada umumnya, *Go Formative* memiliki sejumlah keunggulan (Formative, 2025). Pertama, aplikasi ini memungkinkan pembuatan soal dan tugas yang variatif misalnya pilihan ganda, jawaban singkat, esai, dan rekaman suara sehingga dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, aplikasi ini memiliki fitur umpan balik otomatis dan riil sehingga memungkinkan guru memantau perkembangan peserta didik secara langsung dan memberikan intervensi tepat waktu. Ketiga, aplikasi ini dapat terintegrasi dengan *Learning Management System* (LMS) maupun platform digital lain sehingga memudahkan dalam pengelolaan pembelajaran daring maupun luring.

Selain itu, dengan basis gen AI, *Go Formative* juga memiliki potensi menghasilkan konten pembelajaran yang adaptif sesuai kebutuhan siswa, membantu guru dalam menyusun soal, rubrik penilaian, bahkan menyarankan materi pelengkap yang relevan. Keunggulan ini dapat mendukung paradigma Merdeka Belajar yang menekankan fleksibilitas, personalisasi, serta pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Amsal & Sagita, 2024; Yu & Guo, 2023). Oleh karena itu, karakteristik interaktif dari aplikasi ini dapat berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Li et al., 2023; Ma'amor et al., 2024).

Meskipun SMK PGRI 4 Denpasar menghadapi sejumlah tantangan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, sekolah ini memiliki berbagai potensi yang dapat mendukung pelaksanaan program pelatihan pembuatan media digital interaktif, khususnya melalui pemanfaatan *Go Formative*. Potensi ini mencakup aspek infrastruktur, sumber daya manusia, dan dukungan institusional. Secara umum, guru-guru di sekolah ini telah memiliki akses terhadap perangkat TIK seperti komputer, laptop, proyektor, dan jaringan internet di sekolah. Fasilitas ini memungkinkan guru-guru, khususnya guru-guru bahasa Inggris, untuk mengikuti pelatihan berbasis teknologi serta mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, pemanfaatannya masih belum maksimal sehingga diperlukan adanya intervensi dalam bentuk pelatihan yang aplikatif dan kontekstual. Selain itu, guru-guru juga menunjukkan antusiasme dan komitmen tinggi untuk terus meningkatkan kompetensi profesional mereka. Hal ini terlihat dari keikutsertaan mereka dalam berbagai pelatihan yang telah diselenggarakan sebelumnya, baik oleh pihak pemerintah maupun pihak eksternal. Semangat ini menjadi modal penting dalam menyukseskan program pelatihan media digital berbasis *Go Formative*, karena guru memiliki motivasi intrinsik untuk berinovasi dan mengembangkan diri sesuai tuntutan zaman.

Di era pembelajaran digital, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Fanreza, 2018; Fitria & Suminah, 2020). Penggunaan media pembelajaran digital interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam (Yanti dkk., 2022; Sartono dkk., 2022; Marjuni & Harun, 2019). Hal ini menyebabkan kemampuan guru dalam mendesain media yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan keterampilan yang sangat penting.

Selain itu, Kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berpihak pada siswa serta penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar (Andriansah, 2024). Salah satu aspek penting dalam kurikulum ini adalah pelaksanaan asesmen formatif secara berkelanjutan untuk memantau dan mengarahkan perkembangan belajar siswa (Nuryani & Madani, 2023). *Go Formative* merupakan salah satu platform yang sangat relevan karena dapat digunakan untuk merancang aktivitas belajar yang interaktif sekaligus mengintegrasikan penilaian formatif dalam satu media yang mudah digunakan.

Oleh karena itu, berdasarkan dari uraian analisis situasi di atas, mutu pembelajaran yang berbasis teknologi perlu ditingkatkan secara nyata melalui pelatihan yang konkret, aplikatif, dan sesuai kebutuhan guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar. Pengabdian ini penting untuk dilaksanakan untuk mentransformasi pembelajaran pasif menjadi proses belajar yang interaktif, kontekstual dan menyenangkan bagi generasi digital. Selain itu, melalui pengabdian ini, guru mendapatkan intervensi berupa pelatihan konkret dan pendampingan langsung untuk mengatasi hambatan teknologi, mengenal platform yang tidak hanya menyajikan materi tetapi juga memfasilitasi penilaian secara riil dan efisien serta memangkas beban administrasi guru dalam mengoreksi tugas dan merekap nilai siswa. Disamping itu, pengabdian ini dapat menjadi jembatan agar fasilitas sekolah yang sudah ada dapat memberikan dampak nyata bagi kualitas pembelajaran serta mendukung ekosistem digital di lingkungan sekolah. Sehingga, kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam memperkuat integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar, mengingat bahwa sekolah ini merupakan lembaga pendidikan vokasi yang memiliki tuntutan yang tinggi dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah yang dapat diformulasikan adalah

- 1) Rendahnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif,
- 2) Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis digital, dan
- 3) Kurangnya pelatihan atau pendampingan terkait pemanfaatan aplikasi digital.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, adapun solusi yang dapat diberikan, yaitu

- 1) Memberikan sosialisasi terkait media pembelajaran digital yang interaktif berupa *Go Formative* pada guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar,
- 2) Memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran digital *Go Formative* pada guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar, dan
- 3) Memberikan pendampingan dalam pengaplikasian media pembelajaran digital *Go Formative* pada guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar.

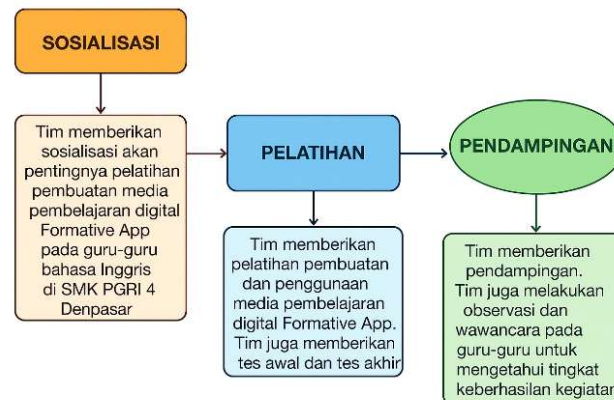
METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Dalam tahap sosialisasi ini, tim memberikan sosialisasi akan pentingnya pelatihan pembuatan media pembelajaran digital *Go Formative* pada guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar. Sosialisasi ini dilaksanakan guna memberikan pengetahuan dan wawasan kepada mereka akan pentingnya variasi media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran agar proses belajar-mengajar berjalan lebih bermakna dan menyenangkan. Tim memberikan penjelasan terkait pentingnya penguasaan teknologi di era digital serta kaitannya dengan implementasi prinsip Kurikulum Merdeka. Sesi ini dilakukan dengan metode diskusi terbuka mengenai platform yang pernah digunakan guru beserta kendala yang mereka hadapi. Selain itu, pada tahap ini, mereka diberikan tes awal untuk mengukur tiga aspek utama, yaitu pemahaman konsep media pembelajaran digital, keterampilan teknis menggunakan *Formatifve App*, dan kemampuan merancang media pembelajaran interaktif. Hasil tes awal ini menjadi dasar penting untuk menyesuaikan kedalaman materi pelatihan.

Setelah pemberian sosialisasi, kegiatan dilanjutkan ke tahap inti yang berbasis pada praktik langsung. Tahap ini bertujuan untuk membekali guru-guru bahasa Inggris dengan keterampilan teknis operasional dalam membuat dan mengoperasikan platform *Go Formative*. Tim memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital dengan platform ini. Peserta diperkenalkan secara teknis mengenai fitur-fitur di dalam aplikasi ini. Mereka dipandu langsung mulai dari cara pembuatan akun, memasukkan materi pelajaran, mendesain bentuk respons, menyusun variasi soal (seperti pilihan ganda, esai, atau rekaman suara), hingga melakukan analisis data hasil belajar siswa. Dalam tahap ini, tim juga memberikan tes awal dan tes akhir. Tes ini diberikan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan kompetensi peserta pada tiga aspek utama yang telah dinilai di awal.

Setelah pemberian pelatihan ini, tim melakukan tahap akhir yakni pendampingan dimana tahap akhir ini bertujuan untuk membantu guru dalam pembuatan dan pengaplikasian media. Guru-guru diarahkan untuk membuat dan memanfaatkan *Go Formative* sesuai dengan materi yang mereka ajar. Mereka diberikan pendampingan langsung untuk membuat dan mempraktikkan pembuatan media digital interaktif tersebut secara mandiri dan disesuaikan dengan materi ajar bahasa Inggris yang

mereka ajarkan di kelas. Adapun aspek yang diamati pada tahap ini meliputi bagaimana guru mengintegrasikan media tersebut dan memanfaatkan fitur yang ada pada media tersebut secara langsung. Selain itu, tim juga melakukan observasi dan wawancara pada guru-guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan. Observasi bertujuan untuk melihat perubahan dalam kemampuan mereka menggunakan media ini. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui refleksi guru, tingkat kepercayaan diri mereka, serta respons mereka. Data observasi dan wawancara ini digunakan sebagai data kualitatif untuk melihat tingkat keberhasilan program. Untuk melihat lebih jelas tahapan strategi yang digunakan, dapat dilihat melalui gambar 1 berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Tahapan Kegiatan

Dengan tahapan yang terstruktur ini, kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi para guru bahasa Inggris SMK PGRI 4 Denpasar dalam meningkatkan kecakapan mengajar mereka serta mampu membuat kondisi pembelajaran yang interaktif, kontekstual dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan saat ini.

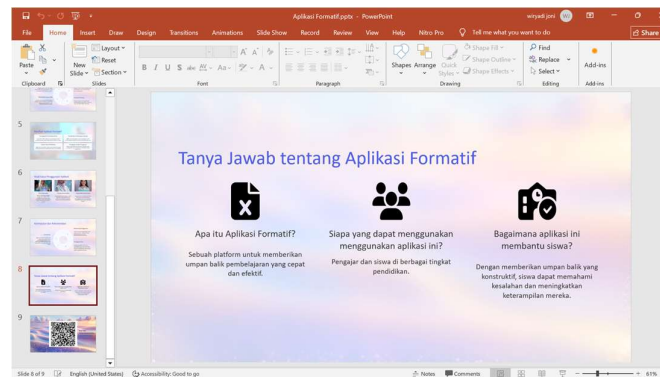
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di SMK PGRI 4 Denpasar yang berlokasi di Jalan Kebo Iwa Selatan No. 8, Desa Padangsambian Kaja, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar. Adapun yang menjadi subjek dari kegiatan ini adalah guru-guru bahasa Inggris SMK PGRI 4 Denpasar yang berjumlah 7 orang.

Partisipasi masyarakat sasaran dalam pelaksanaan kegiatan ini terlibat secara penuh dan aktif. Kepala sekolah telah memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan kapasitas guru ini. Guru-guru bahasa Inggris juga telah ikut berpartisipasi secara aktif selama kegiatan ini mulai dari kegiatan observasi, wawancara, sosialisasi sampai kegiatan pelatihan dan pendampingan. Selain itu, pegawai di SMK PGRI 4 Denpasar telah membantu kelancaran kegiatan ini dengan menyiapkan ruangan dan perangkat yang diperlukan. Pihak sekolah telah menyediakan fasilitas berupa lab komputer, internet, LCD, pengeras suara, dan tempat latihan yang memadai.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan mulai dari bulan Maret sampai Juni tahun 2025 melalui tiga tahapan sistematis. Pada tahapan pertama yaitu sosialisasi kegiatan, tim memberikan sosialisasi kepada seluruh peserta yang terdiri dari guru-guru bahasa Inggris SMK PGRI 4 Denpasar. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan secara tatap muka dan berlangsung dalam suasana yang interaktif dan kondusif. Dalam sesi ini, tim pelaksana menjelaskan tentang tujuan kegiatan yaitu untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang mendukung proses pembelajaran dan asesmen di kelas. Selain itu, urgensi pelatihan juga disampaikan, dengan menekankan pada pentingnya penguasaan teknologi pembelajaran di era digital dan kaitannya dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran terdiferensiasi, berbasis proyek, kontekstual, menyenangkan, dan penilaian otentik. Para peserta juga diberikan penjelasan mengenai jadwal pelaksanaan pelatihan, skema kegiatan, serta pengenalan awal terhadap media pembelajaran digital secara umum dan media apa saja yang telah mereka gunakan, termasuk berbagai jenis platform yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam sesi berbagi dan diskusi terbuka, para guru mengungkapkan pengalaman mereka dalam menggunakan media digital yang sebagian besar masih terbatas pada PowerPoint dan video pembelajaran.

Sebagai bagian dari proses identifikasi terhadap pemahaman dan keterampilan peserta, tim pelaksana memberikan tes awal kepada para peserta. Tes ini disusun untuk mengukur pemahaman awal guru terhadap penggunaan media digital interaktif. Hasil tes awal ini menunjukkan bahwa semua peserta telah memiliki pemahaman dasar terhadap penggunaan media pembelajaran digital untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, akan tetapi ditemukan sebanyak 71,42% (5 dari 7 orang) peserta belum familiar dengan aplikasi *Go Formative* secara langsung. Mereka juga belum familiar dengan berbagai fitur unggulan dari aplikasi tersebut, seperti live feedback, auto-grading, dan integrasi soal interaktif yang sangat mendukung pembelajaran bahasa Inggris, baik dari segi aspek *receptive skills* (mendengarkan/menyimak, membaca) maupun *productive skills* (menulis, berbicara). Adapun visualisasi materi yang disampaikan dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Materi Sosialisasi

Temuan dari tahap sosialisasi ini menjadi dasar penting dalam merancang materi pelatihan agar lebih fokus pada aspek teknis penggunaan *Go Formative*, pengintegrasian soal Bahasa Inggris yang variatif, serta strategi pengajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Selain itu, hasil tes awal juga digunakan sebagai pembanding untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan melalui tes akhir yang diberikan setelah sesi pelatihan selesai.

Setelah memberikan sosialisasi, tim melanjutkan ke kegiatan inti yaitu pelatihan intensif yang diberikan kepada para peserta. Dalam pelatihan ini, peserta diperkenalkan pada konsep pembelajaran digital interaktif dan diperkenalkan secara teknis cara menggunakan *Go Formative*, mulai dari pembuatan akun, input materi, desain respon, desain soal, hingga analisis hasil belajar siswa. Peserta secara aktif mengikuti praktik langsung membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran masing-masing. Setelah pelatihan ini, tim memberikan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil dari post-test menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan hasil pre-tes, baik dari segi pemahaman teori maupun kemampuan praktik dalam menggunakan aplikasi *Go Formative* secara mandiri. Sebanyak 100% peserta telah lulus tes akhir dan mampu menggunakan media ini dengan baik.

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan ini, tim pelaksana mengukur kemampuan awal dan akhir peserta menggunakan instrumen yang mencakup tiga aspek utama yaitu: tes pemahaman konsep media pembelajaran digital, uji kinerja keterampilan teknis menggunakan *Go Formative*, dan uji kinerja kemampuan merancang media pembelajaran interaktif. Adapun skor rata-rata hasil belajar peserta dari tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Skor Hasil Belajar Peserta Pelatihan

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata tes awal	Skor Rata-rata tes akhir	Peningkatan (%)
1	Pemahaman konsep media pembelajaran digital	67,14	80,71	20,21

2	Keterampilan teknis menggunakan <i>Go Formative</i>	55,71	76,42	37,17
3	Kemampuan merancang media pembelajaran interaktif	70,71	76,42	8,07
Rata-rata keseluruhan		64,52	77,85	20,66

Dari tabel 1 diatas, dapat dilihat bahwa hasil tes awal, menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta berada pada kisaran 65 – 75 poin dari total 100. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman dan keterampilan peserta terkait media digital masih tergolong cukup rendah sebelum pelatihan dilakukan. Setelah pelatihan diberikan, tes akhir diberikan untuk menilai peningkatan kompetensi peserta.

Dari tiga aspek yang dinilai, rata-rata skor peserta meningkat, sebanyak 20,21%, 37,17%, dan 8,07%. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek keterampilan teknis menggunakan *Go Formative*, yakni dari 55,71 menjadi 76,42, atau meningkat sebesar 37,17%. Ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak nyata dalam membantu guru-guru bahasa Inggris menguasai aplikasi secara praktis yang sebelumnya menjadi tantangan utama. Pada aspek pemahaman konsep media pembelajaran digital, peserta menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 20,21% dari 67,14 ke 80,71. Hal ini menandakan bahwa pemahaman guru tentang pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin kuat. Disamping itu, untuk aspek kemampuan merancang media pembelajaran interaktif, peningkatan yang terjadi relatif rendah, yakni 8,07%. Hal ini disebabkan karena sebagian peserta sudah memiliki dasar kemampuan perancangan media, namun peningkatan tetap terjadi setelah pelatihan dengan memberikan pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis platform digital.

Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan sebesar 20,66% menunjukkan keberhasilan pelatihan ini dalam meningkatkan kompetensi guru-guru bahasa Inggris SMK PGRI 4 Denpasar. Hasil ini sekaligus menjadi indikator bahwa penggunaan *Go Formative* sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, efisien, terdiferensiasi, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Ini dikarenakan platform ini memiliki keunggulan, seperti memiliki banyak fitur untuk merancang berbagai bentuk pertanyaan, membuat kelas, dan memonitor pekerjaan siswa secara riil, sehingga hasil belajar siswa dapat dicek secara regular tanpa menghabiskan waktu yang banyak (Ulya et al., 2018). Selain itu, platform ini merupakan bagian dari gen AI yang memiliki fitur-fitur yang membantu dalam pemberian asesmen secara cepat, objektif, efisien, dan konsisten (Kumar, 2019). Selain itu, gen AI membantu proses pembelajaran menjadi lebih personalisasi dimana gen AI dapat menyesuaikan materi, tingkat kesulitan, dan latihan berdasarkan kemampuan serta kebutuhan masing-masing siswa, sehingga guru dapat menyusun materi yang adaptif dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Sucianingtyas dkk., 2025). Disamping itu, dengan gen AI, guru dapat menghemat waktu dalam membuat materi, merancang soal, dan memberikan umpan

balik (Afriany et al., 2025). Oleh karena itu, gen AI menciptakan aktivitas belajar yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Disamping itu, dalam pemberian asesmen, *Go Formative* seperti platform berbasis gen AI yang lainnya dapat menghasilkan beragam jenis soal sehingga guru dapat mempersonalisasikan tingkat kesulitan dan konteks soal sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan pengalaman asesmen yang unik, tidak statis, dan lebih akurat (González-Calatayud et al., 2021). Gen AI juga dapat membantu melakukan analisis data dengan mendeteksi miskonsepsi, mengidentifikasi pola kesalahan, memprediksi performa selanjutnya, serta memberikan umpan balik langsung pada siswa sehingga membantu mereka memperbaiki pemahaman saat itu juga yang dapat berupa penjelasan alasan jawaban benar/salah, ringkasan materi yang perlu diperbaiki, dan rekomendasi latihan tambahan (Diningrat et al., 2025; Vladyka & Skril, 2023). Dengan keunggulan ini, guru dapat membuat keputusan pembelajaran berbasis data, mengurangi bias dalam penilaian, dan memberikan penilaian lebih stabil dan reliabel. Selain itu, gen AI juga membantu merekap nilai, progress siswa dan laporan asesmen secara otomatis sehingga mengurangi beban administratif guru (Mohaghegh, 2020; Singh & Hiran, 2022). Oleh karena itu, aplikasi berbasis gen AI seperti *Go Formative* ini bermanfaat dalam pembelajaran dan asesmen yang tidak hanya membuat proses berjalan dengan efisien, interaktif, dan adaptif, tetapi juga berkualitas, objektif, dan relevan.

Setelah pemberian pelatihan, tahap terakhir dari kegiatan ini adalah pemberian pendampingan yang dilakukan dalam bentuk observasi langsung terhadap implementasi media yang telah dibuat oleh guru-guru bahasa Inggris di mata pelajaran masing-masing. Tim melakukan observasi terhadap beberapa aspek, seperti integrasi media ke dalam pembelajaran, efektivitas penyampaian materi, dan pemanfaatan fitur asesmen formatif dari *Go Formative*. Dari hasil observasi, diketahui bahwa mayoritas guru-guru bahasa Inggris mampu mengimplementasikan media yang telah dibuat dengan cukup baik. Mereka juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi serta respons positif terhadap pembelajaran melalui *Go Formative* yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa guru bahkan mulai mengembangkan variasi soal, memanfaatkan fitur berbagai respon hasil siswa untuk mengetahui kemampuan berbahasa siswa, serta fitur laporan hasil siswa untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Selain itu, melalui wawancara langsung, guru-guru juga menyampaikan refleksi positif, seperti aplikasi *Go Formative* membantu mereka menghemat waktu dalam koreksi tugas, media pembelajaran yang dibuat membuat siswa lebih fokus dan termotivasi, mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi di kelas. Ini sejalan dengan temuan yang didapatkan oleh Pangarso & Istiyono (2022) yang menemukan bahwa pemberian umpan balik yang instan melalui *Go Formative* merupakan solusi efektif untuk mengatasi hambatan yang dialami oleh guru dalam melakukan penilaian. Ini secara otomatis dapat meringankan beban guru.

Adapun visualisasi dari kegiatan ini bisa dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Sesi Pelatihan dan Pendampingan

Dengan adanya pendampingan, pelatihan ini tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan tetapi juga mendorong transformasi nyata dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa program pelatihan ini berdampak positif dan berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi di SMK PGRI 4 Denpasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari uraian hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah berjalan dengan baik dan telah memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru bahasa Inggris di SMK PGRI 4 Denpasar. Dari keseluruhan proses yang meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu guru-guru bahasa Inggris telah menunjukkan antusiasme tinggi, keterbukaan terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan peningkatan kemampuan, meskipun sebelumnya belum familiar dengan aplikasi *Go Formative*. Selain itu, pelatihan yang diberikan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis peserta, terutama dalam aspek penggunaan fitur-fitur *Go Formative* dan perancangan media pembelajaran interaktif. Rata-rata peningkatan skor hasil belajar guru-guru mencapai 20,66% dengan peningkatan paling signifikan pada aspek keterampilan teknis sebanyak 37,17%. Disamping itu, hasil observasi dan wawancara pada tahap pendampingan menunjukkan bahwa guru mampu mengimplementasikan media digital yang telah dirancang ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan penggunaan asesmen formatif yang sesuai. Kegiatan pelatihan ini juga telah sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari pembelajaran yang berpihak pada murid.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah untuk guru-guru, sekolah, peneliti, dan tim pelaksana selanjutnya. Untuk guru-guru bahasa Inggris diharapkan untuk terus dapat mengembangkan kemampuan literasi digital dan eksplorasi terhadap berbagai platform pembelajaran interaktif, serta mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Untuk sekolah SMK PGRI 4 Denpasar disarankan untuk menyediakan dukungan infrastruktur dan program pengembangan profesional guru secara rutin, terutama yang terkait dengan penggunaan teknologi pendidikan dan asesmen berbasis digital. Untuk peneliti, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas media pembelajaran digital *Go Formative* yang digunakan oleh guru terhadap keberhasilan

belajar siswa. Untuk tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya, diharapkan untuk melakukan pengabdian terkait pemanfaatan teknologi digital di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriany, R., Sinaga, R., Samsinar, S., & Frangky, F. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Abdinus: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(2), 512-522. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i2.24911>
- Amsal, M. F., & Sagita, D. D. (2024). Utilization of Artificial Intelligence (AI) in Learning for College Students. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 275–282. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i2.2258>
- Andriansah, A. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 240–247. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2752>
- Diningrat, M. S. M., Maburoh, F., Widya, H., & Nurhamidah, N. (2025). The Application of Machine Learning Algorithms in Analyzing Students' Conceptual Error Patterns in Science Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(1), 54–65. <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42586>
- Fanreza, R. (2018). The Quality of Teachers in Digital Era. Proceedings of the 5th International Conference on Community Development, Quezon City, Philippines, 461-463. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.128>
- Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., Montenegro-Rueda, M., López-Meneses, E., & Fernández-Cerero, J. (2021). Digital teaching competence in higher education: A systematic review. *Education Sciences*, 11(11), 1-10. <https://doi.org/10.3390/educsci11110689>
- Fitria, H., Suminah, S. (2020). Role of Teachers in Digital Instructional Era. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(1), 70 – 77. <https://doi.org/10.52690/jswse.v1i1.11>
- González-Calatayud, V., Prendes-Espinosa, P., Roig-Vila, R., & Carpanzano, E. (2021). applied sciences Review Artificial Intelligence for Student Assessment: A Systematic Review. *Appl. Sci*, 2021, 5467. <https://doi.org/10.3390/app>
- Kumar, N. S. (2019). Implementation of artificial intelligence in imparting education and evaluating student performance. *Journal of Artificial Intelligence*, 1(01), 1–9. <https://doi.org/10.36548/jaicn.2019.1.001>
- Li, J., Peng, Y., & Su, J. (2023). Analysis of the impact of artificial intelligence on college students and countermeasures based on the perspective of comprehensive development. *The Frontiers of Society. Science, and Technology*, 5(9), 24-33. <https://doi.org/10.25236/fsst.2023.050905>
- Ma'amor, H., Achim, N., Ahmad, N., L., Roszaman, N., S., Anuar, N., N., K., Azwa, N., C., A., K., Rahman, S., N., A., Hamjah, N., A., A. (2024). The Effect of Artificial Intelligence (AI) on Students' Learning. *Information Management and Business Review*, 16(3S), 856 – 867. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S\(I\)a.4178](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S(I)a.4178)

- Ma'rifati, R., K., D., N., Amin, F., & Rifa', A. A. (2024). Profesionalisme Guru dalam Asesmen Formatif dan Sumatif pada Penerapan Kurikulum Merdeka. *Tadris*, 18(1), 99 – 107. <https://doi.org/10.51675/jt.v18i1.892>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran. *Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194–204. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Mohaghegh, M. (2017). The Role of Artificial Intelligence in the Future of Education. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Science*, 11(1), 65–67. <https://doi.org/10.30476/ijvlms.2020.85472.1021>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Minata, Z. S., Agustina, N. I., Islamiyah, K. K., Ronggopuro, B., Habiddin, H., Peni, R., Wahyudi, B., & Wahyudi, A. (2023). Analysis of the needs of teachers of SMAN 3 Sidoarjo in the creation and use of learning media. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 265–273. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.54691>
- Nuryani., & Madani, F. (2023). Analysis of the Implementation of Authentic Assessment in the Independent Learning Curriculum in Elementary Schools. *Syntax Admiration*, 4(8), 1157 – 1169. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i8.640>
- Pangarso, Z. D., & Istiyono, E. (2022). Go Formative for formative assessment feedback on the 10th graders' material comprehension and learning motivation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 11(2), 243–253.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019). Education and Digital Media Literacy: The Use of Digital Media by Teachers in Middle Schools. Conference: Proceedings of the 2nd International Conference on Language, Literature and Education, ICLLE 2019, 22-23 August, Padang, West Sumatra, Indonesia <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2019.2289531>
- Sajudin, M. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kualitas Asesmen Formatif. *Pedagogia: Jurnal Keguruan dan Kependidikan*, 1(2), 44 – 54. <https://doi.org/10.010125/jhsd8z29>
- Salam, U., Sri Rezeki, Y., Riyanti, D., & Suthathothon, P. (2023). Teachers' Challenges and Strategies in Using Digital Media in Teaching English. *Payupol Suthathothon Journal of English Language Teaching Innovations and Materials (Jeltim)*, 5(1), 49–68. <https://doi.org/10.26418/jeltim.v1i1.63204>
- Sartono, E., K., E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909>
- Subagyo, R., A., Dewi, I., K., Listiyani, L., Murtiyasa, B., Sumardi, S. (2024). Pengaruh Metode Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 920–930. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16180>
- Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14874510>
- Supianto, S. (2023). Opportunities and Challenges of Using Artificial Intelligence in Assessment. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(2), 113 – 124. <https://doi.org/10.30734/jpe.v10i2.3199>

- Singh, S., V., & Hiran, K., K. (2022). The Impact of AI on Teaching and Learning in Higher Education Technology. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(13). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i13.5514>
- Ulya, H., Maulida, L., Aini, N., & Ainur, D. (2018). Westlive: Web-Based Assessment for Learning Using Go ormative Application for Improving Student's Physics Concept Mastery. *International Innovation, Design and Articulation i-IdeA*, 1, 174–179.
- Yanti, S., H., Yennita., Shahril. (2022). Improving the Understanding of Students' Learning Concepts on Optical Equipment Materials through Interactive Learning Media. *Journal of Educational Sciences*, 6(3), 459–471. <https://doi.org/10.31258/jes.6.3.p.4589-471>
- Yu, H., & Guo, Y. (2023). Generative artificial intelligence empowers educational reform: current status, issues, and prospects. In *Frontiers in Education* (Vol. 8). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1183162>
- Yuni, R., Rahman, R., & Juita, R. (2025). Penerapan asesmen formatif dan sumatif dalam kurikulum Merdeka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 279-289.
- Vladyka, R., & Skril, I. (2023). Using Machine Learning Algorithms to Analyze Genetic Data for Disease Diagnosis. *Proceedings of the V International* 133 – 136. <https://doi.org/10.36074/logos-23.06.2023.36>