

Pemanfaatan Gamma App Berbasis AI sebagai Alat Bantu Inovatif untuk Guru dalam Pembelajaran

Wahdaniah¹, Jamilah², Gustina Fitri³, Ernawati Br Surbakti⁴, Sri Dinanta Br Ginting^{5*}

¹Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Lhokseumawe

²Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe

^{3,4}Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Lhokseumawe

⁵Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Lhokseumawe

Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

¹wahdaniah@pnl.ac.id

^{5*}sridinanta_ginting@pnl.ac.id

Abstrak—Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan utamanya melakukan sharing di bidang IPTEK kepada para guru di SMK N 5. Pengabdian kali ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran di sekolah. Teknologi AI yang dimaksud berupa penerapan teknologi gamma aplikasi berkaitan dengan persiapan bahan ajar dan proses pembuatan Ppt Untuk mengatasi problema tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Politeknik Negeri Lhokseumawe berusaha memotivasi para guru di SMK N 5 selaku mitra untuk meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan teknologi AI. Dengan memanfaatkan AI secara efektif, guru dapat meningkatkan efesiensi pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SMK N 5 yang berjumlah 20 orang dari berbagai mata pelajaran yang diampu. Luaran yang ingin dicapai melalui pelatihan pengenalan AI ini adalah menghasilkan modul/materi yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pengaplikasian AI (Gamma.app); para guru terampil menyusun slide presentasi melalui gamma.app; meningkatkan kemampuan teoritis dan praktis para guru berkaitan dengan pemanfaatan teknologi AI (Gamma.app). Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi ke dalam tiga tahap yaitu: tahap pendekatan persuasif/persiapan, tahap pembinaan dan pelatihan, dan tahap evaluasi. Pelaksanaan kegiatan ini dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik langsung. Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest terbukti bahwa kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Gamma app baik teori maupun praktik terjadi peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga dapat mengenali para guru dalam beretika dalam penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran.

Kata kunci— Presentasi, Artificial Intelligence, Teknologi, Pembelajaran, Gamma. App

Abstract—This community service activity was carried out with the main aim of sharing in the field of science and technology with teachers at SMK N 5. This time the service focused on the use of AI technology in the learning process at school. The AI technology in question is the application of application gamma technology related to the preparation of teaching materials and the process of making Ppt. To overcome this problem, the community service team from the Lhokseumawe State Polytechnic is trying to motivate teachers at SMK N 5 as partners to increase their competence in using AI technology. By utilizing AI effectively, teachers can increase learning efficiency, improve the quality of teaching, and provide a more meaningful learning experience for students. The target audience for this community service activity is the teachers at SMK N 5, totaling 20 people from various subjects taught. The output to be achieved through this AI introduction training is to produce modules/materials that can be used as a guide in applying AI (Gamma.app); skilled teachers compose presentation slides via gamma.app; increasing the theoretical and practical abilities of teachers related to the use of AI technology (Gamma.app). The implementation of community service activities is divided into three stages, namely: the persuasive/preparatory approach stage, the coaching and training stage, and the evaluation stage. This activity is carried out using lecture, question and answer and direct practice methods. Based on a comparison of the pretest and posttest results, it is proven that the teacher's ability to use the Gamma app, both in theory and practice, has increased significantly before and after the training. This activity not only provides practical skills, but can also recognize teachers' ethical use of AI technology in learning.

Keywords— Presentation, Artificial Intelligence, Technology, Learning, Gamma. App

I. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) dimanfaatkan tidak sebatas pada industri telekomunikasi saja, tetapi di sektor manufaktur, jasa, perbankan bahkan di sektor pemerintahan juga telah banyak dimanfaatkan, termasuk di dalamnya bidang pendidikan[1]. AI merupakan salah satu yang menggerakkan revolusi industri 4.0 dan memberikan kemudahan yang sangat banyak di semua bidang/sektor kehidupan[2].

Guru sebagai salah satu pihak yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran siswa di sekolah mempunyai peran yang sangat penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan di sekolahnya. Dengan demikian, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan berbagai media sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman[3]. Sudah sewajarnya di era

perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, guru harus memiliki keahlian yang memadai dalam memanfaatkan teknologi yang dimaksud. Dengan keahlian yang dimiliki guru dan siswa, proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih mudah dilaksanakan[4]. Salah satu teknologi yang dimaksud adalah pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar di sekolah[5]. Pemanfaatan media yang dimaksud memungkinkan mempercepat proses transformasi pengetahuan kepada siswa karena pembelajaran berbasis digital bersifat fleksibel, dan mudah digunakannya.

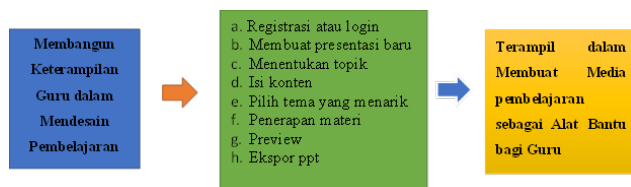
Dalam proses pembelajaran, presentasi menjadi salah satu alat komunikasi yang dianggap efektif bila bahan ajar yang dipilih sesuai dan power point (Ppt) yang ditampilkan dalam bentuk yang menarik. Bahan ajar yang sesuai dan Ppt yang menarik akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang diharapkan Untuk mempersiapkan bahan ajar

dan PPT yang menarik, dapat memanfaatkan salah satu teknologi AI berupa gamma aplikasi. Gamma aplikasi telah menjadi salah satu platform yang sangat berharga bagi pelaku presentasi. Pemanfaatan teknologi gamma aplikasi dalam proses persiapan bahan ajar dan pembuatan PPT lebih efektif ditinjau dari segi waktu, dan tenaga. Pihak pembuat PPT dalam hal ini guru dapat memilih bahan ajar di internet yang sesuai dengan materi yang akan disajikan. Dengan demikian, guru tidak perlu menghabiskan waktu untuk mengetik bahan yang akan disajikan. Dengan memanfaatkan gamma aplikasi ini, guru dapat mempersiapkan bahan ajar yang sesuai dan membuat PPT yang menarik dalam waktu yang sangat singkat dengan syarat terhubung dengan internet.

Agar hal tersebut terealisasi, para guru harus memiliki keahlian dan keterampilan memanfaatkan teknologi yang dimaksud. Tentunya, untuk meralisasi hal tersebut, para guru perlu mendapat pelatihan dan bimbingan. Dengan memanfaatkan AI secara efektif, guru dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Sangat tepat jika para guru memiliki kesadaran akan pemahaman mereka terhadap kecerdasan buatan (AI) menjadi sangat penting di era digital saat ini. Penggunaan AI dalam pendidikan tidak menggantikan peran guru, tetapi memperluas kemampuan mereka untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan personal kepada siswa. Oleh karena itu, guru perlu terlibat aktif dalam menggunakan dan mengelola teknologi AI dalam konteks pembelajaran.

II. METODOLOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK N 5 Kecamatan Blang Mangat, Lhokseumawe. Sebagai khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SMK N 5 yang berjumlah 20 orang dari berbagai mata pelajaran yang diampu. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi ke dalam tiga tahap yaitu: tahap pendekatan/persuasif/persiapan, tahap pembinaan dan pelatihan, dan tahap evaluasi. Pelaksanaan kegiatan ini dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik langsung. Proses kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1. Materi Pelatihan Gamma.App[6]

Tabel 1. Berikut menjelaskan kriteria penilaian tugas praktik bagi peserta dalam pembuatan slide presentasi dengan Gamma.app.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Praktik Pembuatan Slide Presentasi dengan Gamma.App

Kriteria Penilaian	Nilai			Hasil Ukur
	Baik	Cukup	Kurang	
Kreativitas				- Baik jika nilainya ≥ 76-

Penggunaan Multimedia	100 %	
	- Cukup jika nilainya 60-75%	
	- Kurang jika nilainya ≤ 60%	
Kualitas Desain	- Baik jika nilainya ≥ 76-100 %	
	- Cukup jika nilainya 60-75%	
	- Kurang jika nilainya ≤ 60%	

Kelulusan peserta dalam segi pretest dan posttest dikategorikan baik jika mendapat nilai dalam rentang 76-100. Kategori cukup jika nilainya 60-75 dan kurang jika nilainya ≤ 60. Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase dari hasil pretes dan postes peserta menggunakan rumus menurut Arikunto [7] yaitu:

$$Persentase = \frac{\text{Jumlah Nilai yang benar}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tahap pertama, setelah proses administrasi selesai, tim pelaksana mengumpulkan peserta melalui kepala sekolah. Pada tahap ini tim memberikan pengarahan dan motivasi tentang pentingnya kegiatan pelatihan ini. Tahap kedua, tim mengadakan kesepakatan dengan peserta yang telah ditetapkan oleh kepala sekolah untuk melaksanakan kegiatan yang dimaksud. Setelah mendapat kata sepakat antara tim dan peserta, tim mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan demi terlaksananya kegiatan yang dimaksud dengan baik. Akhirnya, kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 10 s.d.12 Juni 2024.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim pelaksana mempersiapkan modul yang dibagikan kepada peserta sebagai modal pengetahuan yang dapat mereka pelajari selama pelatihan dan sesudahnya jika diperlukan. Dalam modul tersebut dipaparkan secara rinci berbagai hal yang berhubungan dengan pengenalan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) bagi guru, teori AI, Gamma App, dan praktik presentasi. Kegiatan ini dipandu oleh tim yang terdiri dari 1 ketua, 3 anggota, satu instruktur dari SMA N 1 Gandapura, dan 2 mahasiswa.

Setelah ketua tutor yang didatangkan oleh tim. Tutor merupakan guru penggerak dan pendamping praktik dalam kegiatan MGMP di bidang penyusunan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi AI. Untuk mendapatkan gambaran tentang pengetahuan peserta berkaitan dengan teknologi AI, tim mengadakan pretest. Setelah proses tanya jawab yang berkaitan dengan teori AI selesai, pemateri

menampilkan sebuah video mengenai penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari dan meminta peserta menganalisis video tersebut. Selanjutnya, kegiatan hari kedua dan ketiga, peserta mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas dan peserta lainnya memberi komentar terhadap slide ppt yang tela dihasilkan. Para peserta sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan ini. Bahkan, mereka mengharapkan diadakan pelatihan seperti setiap bulan agar mereka mampu mengembang media pembelajaran digital yang menarik. Para guru SMK N 5 sangat mengharapkan bimbingan dan arahan yang berkesinambungan berkaitan dengan pembelajaran berbasis digital.

Setelah pemateri mendapatkan gambaran tentang pengetahuan dan keterampilan mengenai teknologi AI, pemateri mulai memaparkan materi. Pemaparan materi diawali dengan ceramah singkat, tanya jawab dan diakhiri dengan demonstrasi dan pemberian tugas. Setelah pemaparan materi pelatihan selesai, peserta harus menyelesaikan posttes dari kegiatan ini. Hal ini dilakukan agar pemateri dan tim mendapatkan gambaran tentang daya serap peserta. Untuk mendapatkan gambaran tentang keterampilan peserta dalam menggunakan Gamma App sebagai salah satu teknologi AI, sesuai dengan hasil pelatihan, pemateri menugaskan setiap peserta untuk menghasilkan satu PPT yang dibuat dengan gamma.app. Tugas peserta direview dan dijadikan nilai posttest. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dan keterampilan para peserta dalam menghasilkan media belajar sebagai alat bantu bagi guru.



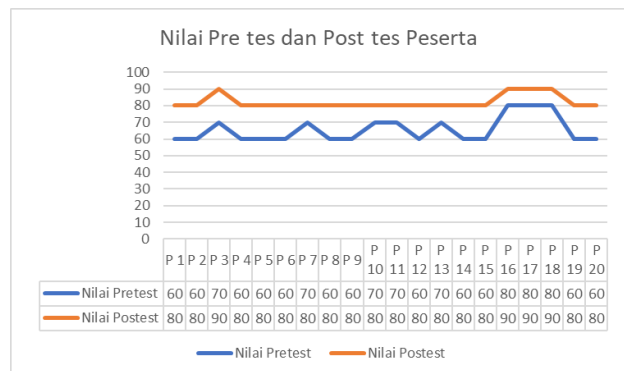
Gambar 1. Sesi Pelatihan Pembuatan Slide Presentasi melalui Aplikasi Gamma App

Evaluasi Kegiatan

Hasil evaluasi melalui pretest dibandingkan dengan hasil evaluasi melalui posttest dengan menghitung dan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest. Pre tes untuk teori dan praktik ini dilakukan sebelum para peserta dibekali dengan teori atau materi pelatihan.

Evaluasi berupa pretest dan posttest dilakukan secara terpisah antara teori dan praktik. Evaluasi di bidang teori, peserta diuji dengan cara menjawab soal yang berkaitan dengan teori atau pengetahuan tentang eknologi AI, sedangkan evaluasi praktiknya peserta diuji dengan kemampuan menghasilkan sebuah PPT dengan gamma. App. Posttest teori dan praktik dilakukan setelah peserta dibekali dengan materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta di bidang teori dan praktik sesuai dengan materi yang telah diperoleh selama pelatihan.

Berdasarkan hasil analisis data ternyata pengetahuan dan keterampilan peserta tentang penerapan teknologi AI mengalami peningkatan secara signifikan. Nilai rata-rata pretest di bidang teori mencapai 66. Bila dikonversikan ke dalam acuan penilaian [8] nilai tersebut termasuk ke dalam kategori cukup. Nilai posttest yang diperoleh peserta setelah mengikuti pelatihan mencapai 82. Bila nilai ini dikonversikan ke dalam nilai acuan termasuk ke dalam kategori baik. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest untuk bidang teori dapat dilihat pada gambar 2. berikut.

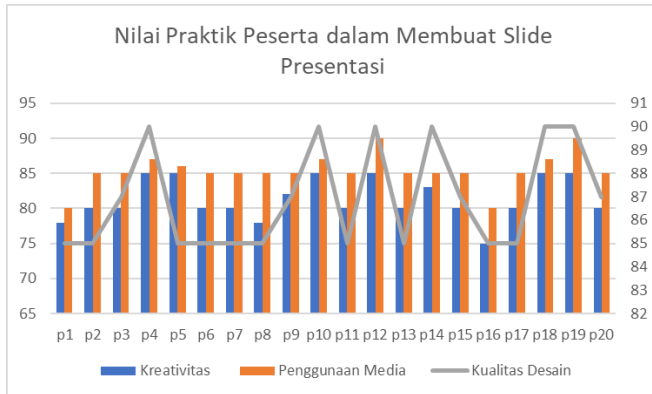


Gambar 2. Nilai Pretest dan Posttest tentang Teori GAMMA APP

Demikian juga dengan nilai praktik yang berupa keterampilan membuat slide presentasi dengan gamma. App. Setelah peserta mendapat arahan dan bimbingan dalam menggunakan aplikasi gamma, keterampilan peserta dalam membuat slide presentasi tersebut mengalami peningkatan. Evaluasi keterampilan membuat slide berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan yaitu, nilai kreativitas, nilai penggunaan multimedia, dan nilai kualitas desain. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai rata-rata yang diperoleh peserta dari segi kreativitas yang digunakan dalam pembuatan slide mencapai 81,3. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam acuan penilaian termasuk kategori baik. Evaluasi tentang keterampilan peserta membuat slide presentasi dari segi penggunaan multimedia memperoleh nilai 85,35. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam acuan penilaian juga dikategorikan baik [8]. Demikian juga kriteria dari segi

kualitas desain, evaluasi tentang keterampilan peserta membuat slide presentasi dari segi kualitas desain memperoleh nilai 86,9 . Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam acuan penilaian juga dikategorikan baik [8]. Hasil evaluasi praktik dari ketiga kriteria penilaian dapat dilihat pada Gambar 3. berikut.

- [7] <https://www.brankaspedia.com/2023/09/cara-membuat-media-pembelajaran-ppt-dengan-ai.html>
 S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
 Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.



Gambar 3. Nilai Praktik dari segi Kreativitas, Penggunaan Media, dan Kualitas

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pengenalan Teknologi AI melalui Gamma. App sebagai Alat Bantu Guru dalam Pembelajaran di SMKN 5 Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe” berlangsung baik dan lancar sehingga dapat membantu para guru dalam menyusun media belajar. Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest terbukti bahwa kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Gamma baik teori maupun praktik terjadi peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif kepada para peserta. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga dapat mengenali para guru dalam beretika dalam penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran.

REFERENSI

- [1] G. W. Sasmito and S. Wijayanto, “Studi pengenalan internet of things bagi guru dan siswa SMK Bina Nusa Slawi sebagai wawasan salah satu ciri revolusi industri 4.0,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 186–194, 2020.
- [2] F. al Schwendicke, W. Samek, and J. Krois, “Artificial intelligence in dentistry: chances and challenges,” *J. Dent. Res.*, vol. 99, no. 7, pp. 769–774, 2020.
- [3] S. Kuntari, “Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran,” in *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2023, pp. 90–94.
- [4] F. Hakeu, I. I. Pakaya, R. Djahuno, U. Zakarina, and M. Tangkudung, “Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence),” *Mohuyula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–14, 2023.
- [5] S. Suryani *et al.*, “LITERASI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU SMKN 1 GOWA BERBASIS AI,” *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 4636–4643, 2023.
- [6] “Cara Membuat Media Pembelajaran PPT dengan AI Gamma App secara Cepat dan Efektif - Brankaspedia - Blog tutorial dan tips.” Accessed: Feb. 18, 2024. [Online]. Available: