

PELATIHAN MEMBUAT SLIDE PRESENTASI BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) KEPADA SISWA SMKN 8 PEKANBARU

Roki Hardianto¹, Wirdah Choiriyah², Muammar Revnu Ohara³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

[email \(roki@unilak.ac.id¹, wirdah@unilak.ac.id², ohara@unilak.ac.id³\)](mailto:roki@unilak.ac.id)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas pelatihan membuat slide presentasi berbasis Artificial Intelligence (AI) kepada siswa SMKN 8 Pekanbaru. Penggunaan teknologi AI dalam proses pembuatan slide presentasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang presentasi yang menarik dan informatif. Metode penelitian yang digunakan melibatkan pemberian pelatihan intensif kepada siswa SMKN 8 Pekanbaru menggunakan platform AI khusus untuk pembuatan slide presentasi. Selain itu, data evaluasi dan feedback dari partisipan juga dikumpulkan untuk menganalisis tingkat keefektifan pelatihan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi integrasi AI dalam pembelajaran keterampilan presentasi. Implikasi praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kurikulum di sekolah dan memajukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi di kalangan siswa SMKN 8 Pekanbaru.

Kata Kunci: Slide Presentasi, Teknologi Informasi, Kecerdasan Buatan, SMKN 8 Pekanbaru

Abstract: *This study aims to investigate the effectiveness of training to make Artificial Intelligence (AI)-based presentation slides to students of SMKN 8 Pekanbaru. The use of AI technology in the process of making presentation slides is expected to improve students' skills in designing interesting and informative presentations. The research method used involved providing intensive training to SMKN 8 Pekanbaru students using a special AI platform for making presentation slides. In addition, evaluation data and feedback from participants were also collected to analyze the level of effectiveness of training. The results of this study are expected to provide deep insights into the potential integration of AI in learning presentation skills. The practical implications of this research are expected to make a positive contribution to curriculum development in schools and advance technology-based learning approaches among students of SMKN 8 Pekanbaru.*

Keywords: *Presentation Slides, Information Technology, Artificial Intelligence, SMKN 8 Pekanbaru*

1. Pendahuluan

Pendidikan di era digital ini semakin berkembang pesat, dan integrasi teknologi ke dalam pembelajaran menjadi sebuah keharusan. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). AI tidak hanya menjadi bagian integral dalam industri dan kehidupan sehari-hari, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam konteks pendidikan. Penelitian ini difokuskan pada penerapan AI dalam pembelajaran keterampilan presentasi, khususnya dalam pembuatan slide presentasi, dengan sasaran peserta pelatihan berupa siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN) 8 Pekanbaru.

SMKN 8 Pekanbaru dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini mewakili lingkungan pendidikan vokasional yang memiliki kebutuhan khusus dalam mengembangkan keterampilan teknis dan presentasi. Keterampilan presentasi menjadi aspek penting dalam persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan tinggi.

Penggunaan AI dalam pembuatan slide presentasi diharapkan dapat memberikan tambahan nilai dan pengalaman yang inovatif bagi siswa, sekaligus membekali mereka dengan keahlian yang relevan dengan tuntutan masa depan.

Penelitian ini menjadi relevan karena tren perkembangan teknologi menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya saing siswa di dunia profesional. Pembahasan tentang penggunaan AI dalam pembelajaran keterampilan presentasi masih terbatas, terutama di tingkat SMK. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan kontribusi pada literatur pendidikan dan teknologi. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pelatihan membuat slide presentasi berbasis AI, penelitian ini berpotensi untuk membuka peluang baru dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di SMKN 8 Pekanbaru dan sekolah-sekolah serupa.

Data pelaksanaan kegiatan ini akan dikumpulkan melalui observasi, penilaian hasil karya siswa, serta kuesioner yang diberikan sebelum dan setelah pelatihan. Analisis data akan dilakukan untuk mengevaluasi perubahan tingkat keterampilan presentasi dan pemahaman siswa terhadap konsep AI setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, feedback siswa terkait pelatihan AI juga akan diakumulasi untuk memberikan wawasan lebih lanjut tentang pengalaman dan persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi ini dalam konteks pembelajaran.

Implikasi praktis dari penelitian ini melibatkan peningkatan strategi pembelajaran di SMKN 8 Pekanbaru, khususnya dalam pengembangan keterampilan presentasi dengan memanfaatkan teknologi AI. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berguna bagi pengambil keputusan di bidang pendidikan dan membuka peluang untuk penelitian lanjutan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada pengembangan pendidikan vokasional di era digital, membantu siswa menjadi lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin canggih dan dinamis.

2. Metode

Pengabdian Kepada Masyarakat diimplementasikan melalui kegiatan tatap muka dengan fokus pada pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi siswa SMKN 8 Pekanbaru. Dengan pendekatan pelatihan dan pengembangan keterampilan, para peserta memiliki kesempatan untuk langsung mengaplikasikan materi yang disampaikan oleh narasumber, sesuai dengan arahan dari Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu peserta dalam pengembangan keterampilan baru atau peningkatan keterampilan yang sudah dimiliki, dengan tujuan meningkatkan penghasilan atau kualitas hidup mereka.

Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning pada hari Senin, 11 September 2023. Pendekatan kegiatan ini lebih menitikberatkan pada diskusi aktif dan praktek, memberikan peserta kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka. Selama pelatihan dan pendampingan, kuisisioner yang disusun melalui Google Form disebar untuk membantu menganalisis tingkat pemahaman peserta terhadap materi dan efektivitas praktek yang dilaksanakan. Kuisisioner ini disebar pada awal dan akhir kegiatan.

Selain itu, peserta juga diminta untuk mengisi kuisisioner kepuasan sebagai bagian dari laporan tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

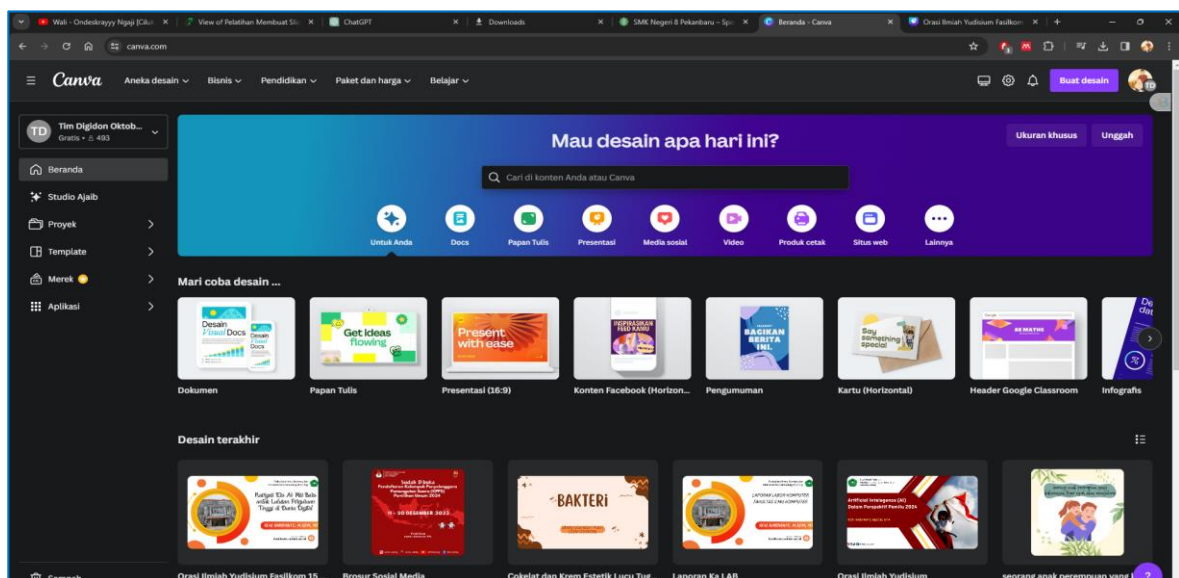
Kuisisioner ini memberikan wadah bagi peserta untuk menyampaikan tingkat kepuasan mereka terhadap pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan dilaksanakan pada Senin, 11 September 2023 di Labor Komputer Universitas Lancang Kuning kepada siswa-siswi SMKN 8 Pekanbaru. Pada kegiatan ini siswa-siswi diberikan materi dengan tema pembuatan slide presentasi dengan dukungan Artificial Intelligence (AI) dalam hal ini menggunakan tool www.canva.com. Sebagai dukungan pelaksanaan kegiatan pada awal kegiatan diberikan angket untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap tema yang akan diberikan sebagai data pembandingan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

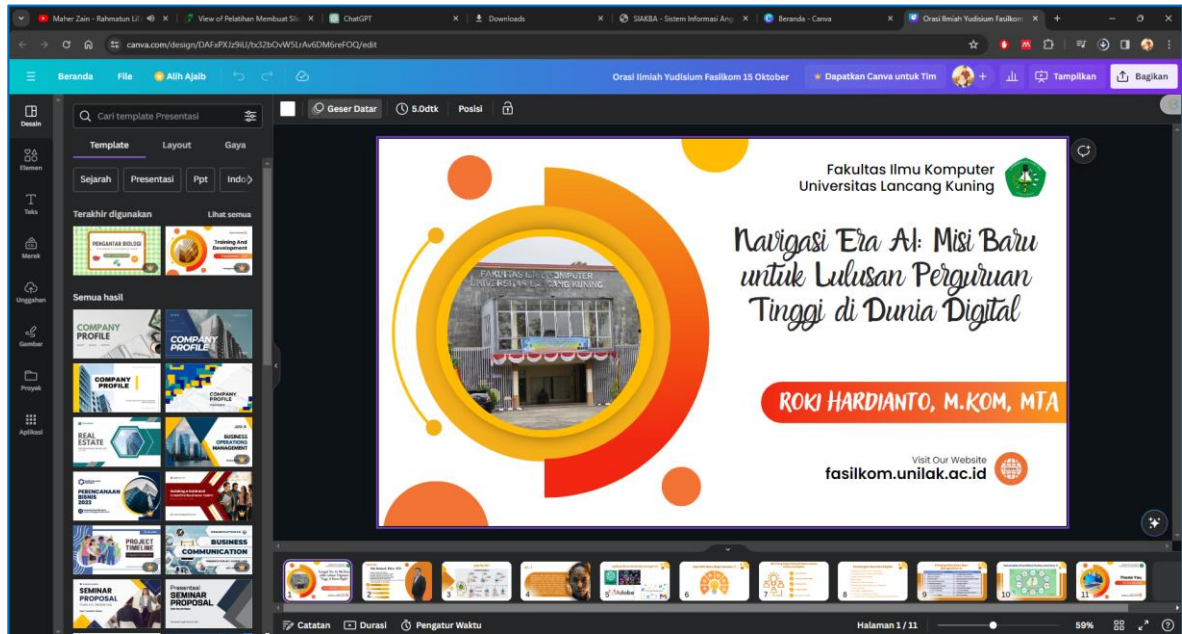
Pada kesempatan ini sebagai narasumber merupakan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Roki Hardianto, M.Kom dan didukung dengan anggota tim Wirdahchoiriah, M.Kom dan Muammar Revnu Ohara, M.Ikom. Sedangkan siswa yang hadir pada pelaksanaan kegiatan sebanyak 12 peserta berasal dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan GIM.

Kepala SMKN 8 Pekanbaru, Marsefel, S.Pd, M.T mengapresiasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini karena sangat membantu kami dari pihak sekolah dalam mengupgrade keilmuan bidang komputer yang berkembang secara simultan setiap waktu kepada siswa-siswi kami yang notabene juga dari bidang yang sama.



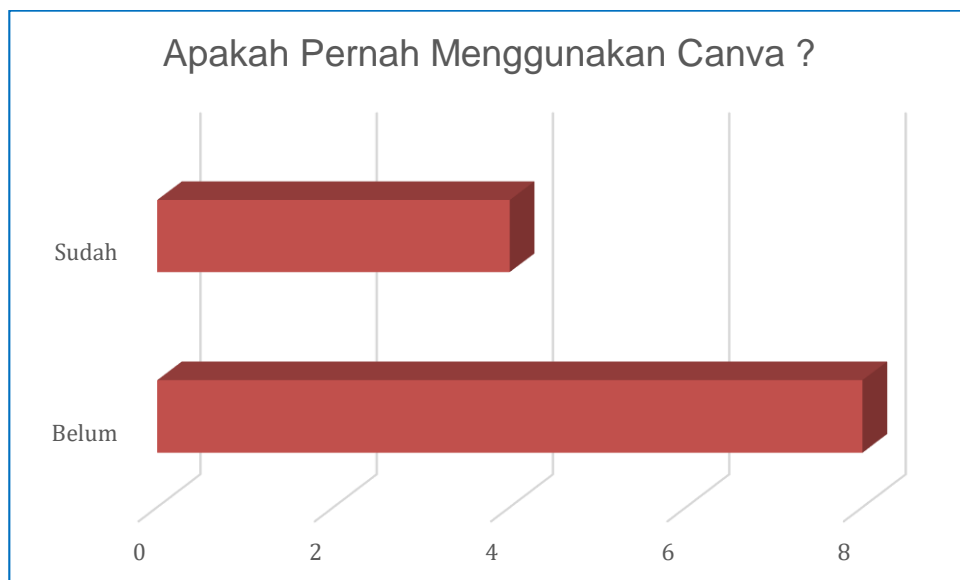
Gambar 1. Laman www.canva.com

Dari pelatihan siswa-siswi mampu membuat slide presentasi interaktif dan memukau seperti pada gambar dibawah ini. Untuk mendalami pemahaman kepada peserta diberikan sesi diskusi sembari melaksanakan praktek langsung. Dalam proses diskusi siswa-siswi menanyakan fitur-fitur yang tersedia pada canva. Canva saat ini telah banyak pembaharuan salah satunya adanya fitur AI yang dapat membantu dalam menyelesaikan sebuah proyek. Selain itu siswi juga menanyakan persamaan dan perbedaan antara canva dengan powerpoint yang biasa mereka gunakan. Secara umum sangat berbeda tetapi ada kesamaan dan memiliki konteks yang lebih luas dalam fungsi dan kegunaan dari canva dibandingkan dengan powerpoint.



Gambar 2. Hasil Praktek Siswa-Siswi

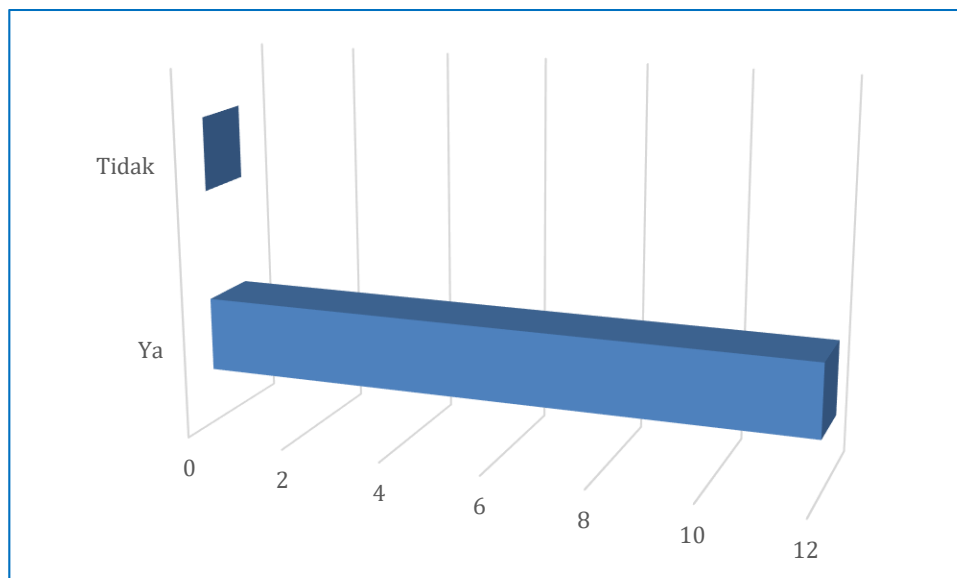
Pada angket sebelum kegiatan dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut :



Gambar 3. Angket Pra Kegiatan

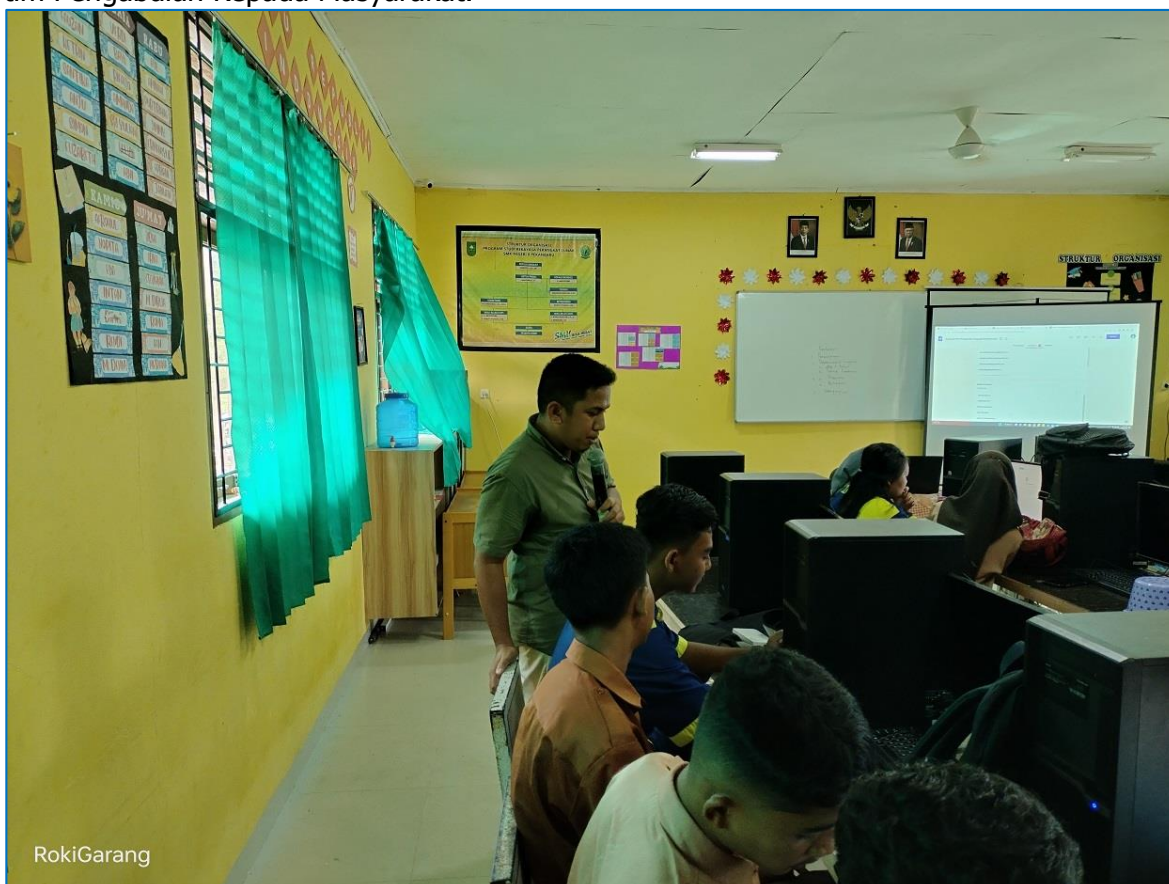
Dari 12 peserta ketika diutarakan pertanyaan "Apakah pernah menggunakan canva untuk slide presentasi ?", 8 siswa menjawab belum pernah dan 4 siswa menjawab sudah pernah menggunakan. Artinya dapat disimpulkan 75% peserta memerlukan pelatihan menggunakan canva untuk membuat slide presentasi.

Kemudian setelah kegiatan pelatihan disebarkan angket untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta, maka didapatkan hasil semua peserta menyatakan bahwasanya kegiatan ini dapat menambah wawasan mereka terhadap menggunakan canva sebagai tools membuat slide presentasi berbasis AI.

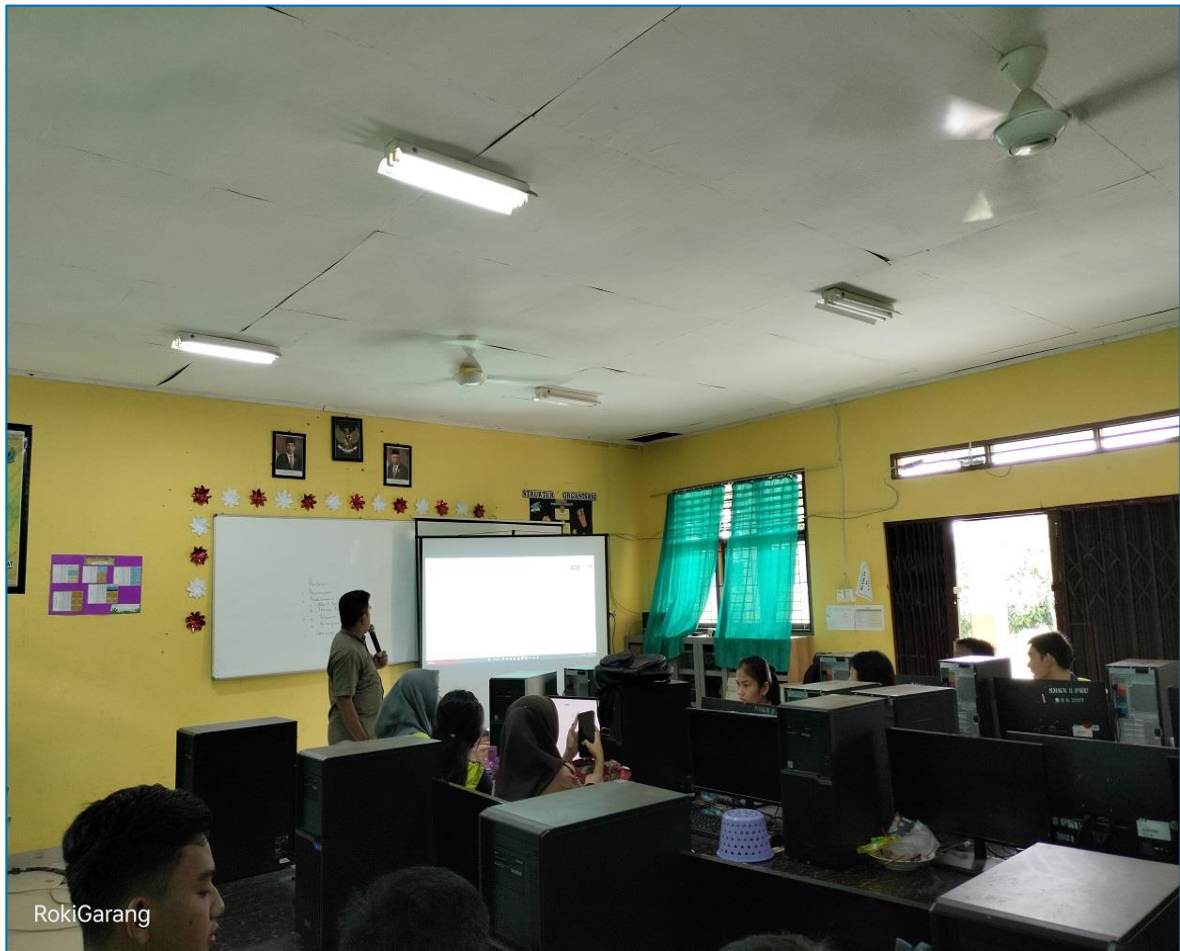


Gambar 4. Angket After Kegiatan

Kegiatan diakhiri dengan sesi review terhadap hasil praktek dalam pembuatan slide presentasi berbasis AI menggunakan www.canva.com oleh narasumber dibantu bersama tim Pengabdian Kepada Masyarakat.



Gambar 5. Melakukan review hasil praktek peserta



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dari sebelum kegiatan belum mempunyai pengetahuan tentang pembuatan slide presentasi dengan menggunakan AI, saat ini para siswa-siswi mampu secara mandiri membuat slide presentasi dengan baik dan canva selama ini siswa-siswi kenal hanya sebagai tool membuat konten sosial media yang pernah diberikan pelatihan sebelumnya, dapat juga digunakan sebagai media membuat slide presentasi.

Ucapan Terima Kasih

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning sangat besar apresiasi dan dukungan Labor Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning sebagai penyedia fasilitas dalam pelaksanaan pelatihan kepada siswa-siswi SMKN 8 Pekanbaru. Dengan kegiatan ini dapat menjadi wadah yang bermanfaat bagi masyarakat dalam perkembangan teknologi informasi yang dimotori dosen yang berasal dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

Daftar Pustaka

- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14.
- Nurdiansah, N., Usman, U., Bahtiar, A., & Susanto, C. (2023). Pkm Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Ai Di Sma Negeri 6 Barru. *Indonesian Journal Of Engagement, Community Services, Empowerment And Development*, 3(3), 305-313.
- Tejawiani, I., Sucahyo, N., Usanto, U., & Sopian, A. (2023). Peran Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3578-3592.
- Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T., ... & Syam, A. (2023). Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru Smkn 1 Gowa Berbasis Ai. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4636-4643.
- Irvani, A. I., Warliani, R., & Amarulloh, R. R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pkm Miftek*, 1(1), 35-41.
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529.
- Zulfa, P. I., Niâ, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi It Dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan Di Era 5.0 Pada Sekolah Dasar. *El Bidayah: Journal Of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1-15.
- Kurniawan, W., Hidayati, T., & Surdyanto, A. (2023). Pengenalan Sistem Chatbot Interaktif Berbasis Chatgpt Dan Wolfram Alpha Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 6-10.