

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE /AI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN

**Ruwaidah¹, Betti Megawati², Maisaroh Ritonga³, Rahmad Aditiya⁴,
Ahmad Habin Sagala⁵, Wahyu Azhar Ritonga^{6*}**

1,2,3,4,5,6Universitas Al Washliyah, Labuhanbatu, Indonesia

email : ruwaidahritonga@gmail.com¹, bettimegawati0@gmail.com², ritongamaisaroh2@gmail.com³,
ayitida15@gmail.com⁴, ahmadhabinsagala16@gmail.com⁵,
wahyuazharrit@gmail.com^{6*}

Abstrak: Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan AI dengan tujuan agar pembelajaran terus dikembangkan dan diinovasi khususnya kemajuan zaman di era digitalisasi dalam meningkatkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi. Metode pada pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dan forum grup diskusi dengan mahasiswa. Kemajuan teknologi menjadi tuntutan bagi semua kalangan khususnya di dunia pendidikan. Mahasiswa dalam pembuatan media presentasi power point yang sering dilakukan selalu mengalami kesulitan, mau tidak mau mahasiswa harus terus mengupgrade teknologi agar tidak tertinggal. Hingga inilah saatnya mahasiswa harus aktif dan inovatif dalam pembuatan power point dengan bantuan AI menggunakan gamma.app sehingga dapat mendukung pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini yaitu mensosialisasikan kepada mahasiswa tentang pemanfaatan penggunaan teknologi, pelatihan penggunaan AI, pendampingan dalam pembuatan powerpoint dengan bantuan AI. Pelatihan yang dilakukan sangat membantu dan meningkatkan semangat dalam pembuatan media pembelajaran karena sangat mudah dan sangat mengasikkan sehingga mereka sangat senang dengan pelatihan yang dilakukan dengan banyak manfaat yang didapatkan dalam pemanfaatan penggunaan teknologi bantua AI.

Kata Kunci: Teknologi, Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Gamma.App, Keterampilan

Abstract: *Training in creating learning media using AI with the aim that learning continues to be developed and innovated, especially in the era of digitalization in improving skills to utilize technology. The method for this service uses training methods and discussion group forums with students. Technological progress is a demand for all groups, especially in the world of education. When students make PowerPoint presentation media, which they often do, they always experience difficulties, whether they like it or not, students have to continue to upgrade their technology so they don't get left behind. This is the time for students to be active and innovative in creating power points with the help of AI using gamma.app so that they can support the development of learning media. The activities carried out in this service include socializing students about the use of technology, training in using AI, assistance in making powerpoints with the help of AI. The training carried out was very helpful and increased enthusiasm in making learning media because it was very easy and very exciting so they were very happy with the training carried out with many benefits obtained from utilizing AI-assisted technology.*

Keywords: *Technology, Artificial Intelligence, Instructional Media, Gamma.App, Skills*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini menjadi tantangan dan juga solusi bagi semua kalangan baik dari segi ekonomi, pendapatan, pariwisata dan terkhusus dari segi Pendidikan(Nento et al., 2023). Pada kegiatan pengabdian yang dilakukan sasaran utamanya adalah mahasiswa, karena mahasiswa adalah agen perubahan dan masa depan untuk melanjutkan estapet pendidikan di generasi Z (Ajudsman, 2024). Sehingga perlunya pelatihan dan diskusi untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam pemanfaatan teknologi di era digital saat ini. Perkembangan teknologi di era global saat ini tidak bisa lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan (Nurillahwaty, 2022).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan maraknya pendidikan di sekolah. Dengan segala kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas, membuat materi pembelajaran tersedia bagi siswa (Afif, 2019). Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk memastikan bahwa mereka terus menjadi sumber belajar yang paling penting bagi siswa mereka. Guru harus beradaptasi dan mampu beradaptasi dengan setiap perubahan yang ada dalam rangka membimbing dan membimbing siswanya. terjadinya perubahan yaitu bahwa penerapan teknologi pendidikan di era digital membawa dampak yang besar terhadap peran guru di masa kini. Dampak yang dirasakan ditandai dengan terjadinya perubahan keterampilan guru pemula di SMK pada masa teknologi digital dimulai dari perubahan peran sebagai pemimpin belajar dalam kelas, memfasilitasi, moderator, memotivasi dalam semangat belajar, dan sebagainya (Munawar et al., 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya Pendidikan yang tidak terlepas dari iptek (Azizah et al., 2022). Karena setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan. Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Afifah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar(Luh et al., 2021). Media pembelajaran harus menarik dan dapat menstimulasi semua aspek untuk perkembangan skill yang dimiliki oleh setiap individu, dengan terus berlatih dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan AI meningkatkan keterampilan dalam diri (Hayati & Wulandari, 2022). Media pembelajaran terus dilakukan dalam kegiatan kegiatan utama pengabdian masyarakat ini berupa seminar inovasi pembelajaran dan pemberian bantuan kepada guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan konsep yang sudah disetujui oleh guru kelas guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang baik (Sunaengsih et al., 2023). Perkembangan teknologi menggunakan AI dengan tujuan untuk mengotomatisasi aktivitas yang saat ini membutuhkan kecerdasan manusia. Salah satunya diterapkan dalam dunia pendidikan perguruan tinggi yang tidak terlepas dari namanya persentasi agar lebih efektif serta efesien (Wahyudi, 2023).

Perguruan tinggi saat ini sudah memanfaatkan teknologi dalam mengelola data mahasiswa, keuangan, serta sumber daya lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi serta manajemen institusi (Mesiono et al., 2023). Pada konteks ini, penggunaan teknologi memungkinkan perguruan tinggi untuk mengintegrasikan komponen teknologi serta pendidikan digital ke dalam kurikulum, menciptakan program-program yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini (Wijayanto et al., 2023). Peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan serta mendesain media menggunakan AI sangat diperlukan mengingat banyaknya fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan dengan menggunakan teknologi di era digital saat ini (Ngitung et al., 2023).

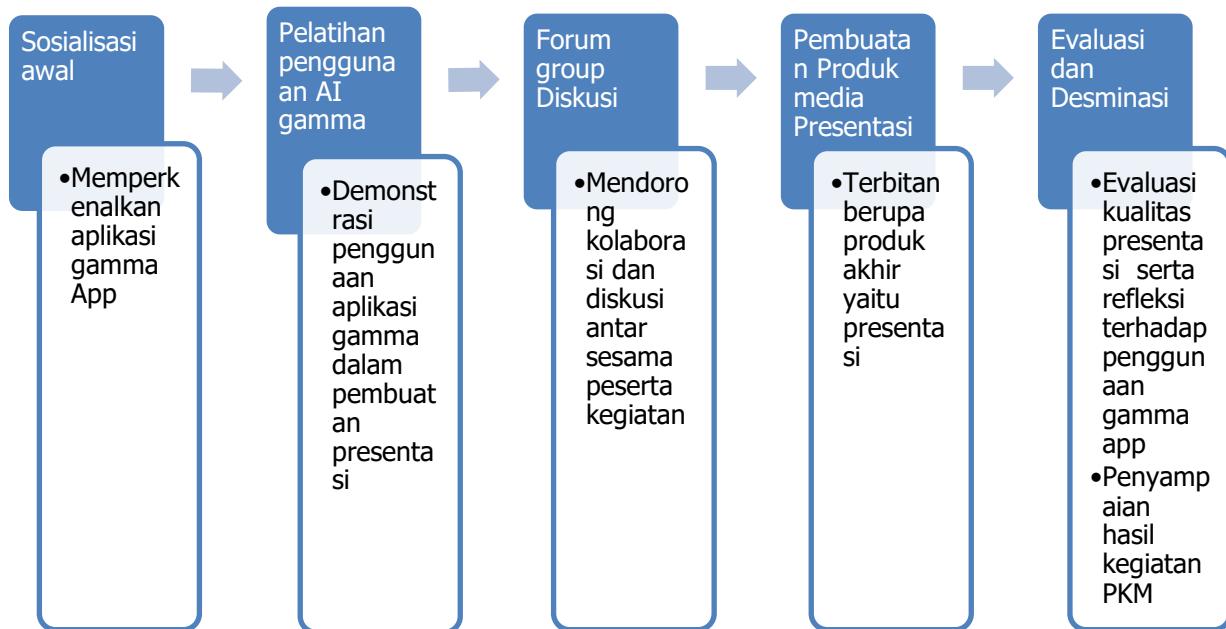
Semakin berkembangnya teknologi saat ini maka perlu terus adanya inovasi dan pembaharuan agar kita tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi khususnya di dalam dunia pendidikan, maka pelatihan yang dilakukan dengan memanfaatkan *artificial intelligence* untuk pembuatan media pembelajaran presentasi dalam kegiatan penyampaian materi presentasi power point pada mahasiswa, sehingga dalam era digital ini mahasiswa terus mengupgrade diri untuk persiapan masa depan khususnya dalam pembuatan power point menggunakan gamma App. Selain itu masih banyak elemen yang digunakan dalam pembuatan bahan menggunakan gamma bisa dalam bentuk bahan bacaan pdf dan juga dalam bentuk ppt. Dengan menggunakan pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan lebih efisien.

2. Metode

Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), metode pelatihan dan forum diskusi kelompok digunakan untuk memanfaatkan teknologi di era digital dalam pembuatan media pembelajaran presentasi. Kegiatan ini ditujukan kepada setiap mahasiswa yang ingin memaparkan tugasnya dengan lebih efektif dan menarik. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan adalah aplikasi AI Gamma, yang memiliki berbagai fitur untuk mempermudah pembuatan presentasi. Proses kegiatan ini dimulai dengan sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai penggunaan AI Gamma kepada mahasiswa. Dalam tahap ini, mahasiswa dikenalkan dengan berbagai fitur dan kegunaan aplikasi tersebut.

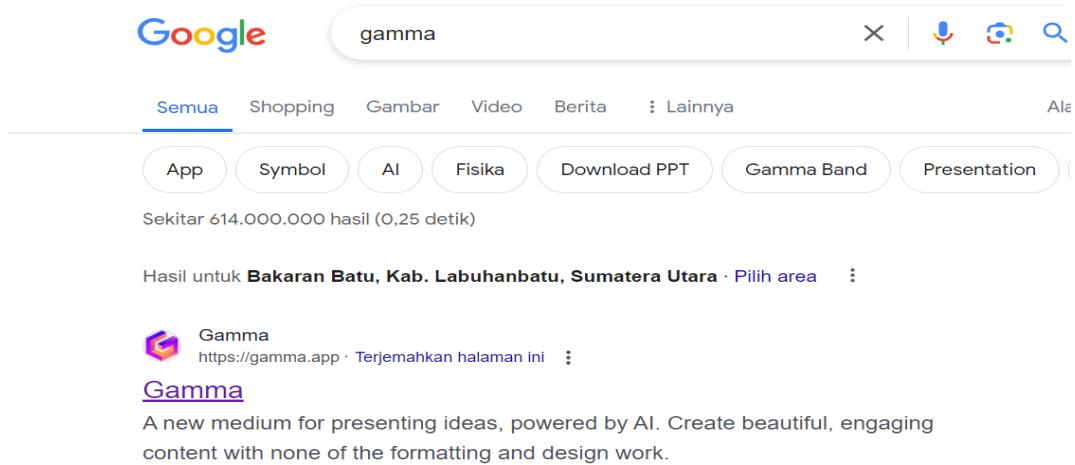
Tahapan selanjutnya adalah demonstrasi penggunaan AI Gamma, di mana mahasiswa diajarkan cara membuat presentasi PowerPoint (PPT) langsung menggunakan aplikasi ini. Setiap fitur yang ada dalam AI Gamma dijelaskan secara rinci, dan mahasiswa diberikan kesempatan untuk mencoba dan mengeksplorasi sendiri aplikasi tersebut. Melalui demonstrasi ini, mahasiswa dapat memahami bagaimana setiap fitur dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas presentasi mereka. Mereka juga diajarkan cara mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional.

Hasil dari kegiatan PKM ini adalah produk media presentasi PPT yang dihasilkan oleh mahasiswa. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini, mahasiswa diharapkan mampu membuat presentasi PowerPoint yang lebih efektif dan menarik. Mereka akan memiliki skill tambahan dalam pembuatan presentasi yang dapat digunakan untuk memaparkan tugas dan proyek mereka dengan lebih baik. Diagram alir dalam pelaksanaan PKM ini mencakup tahap-tahap sosialisasi, demonstrasi, dan praktik pembuatan PPT menggunakan AI Gamma, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Adapun diagram alir dalam pelaksanaan PKM ini yaitu:

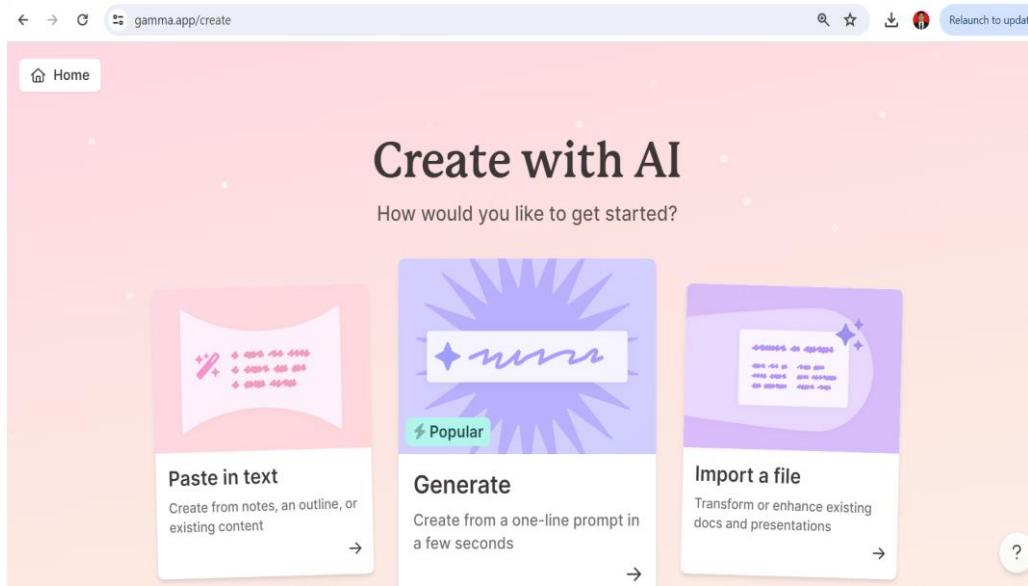
**Gambar 1.** Diagram Alur Kegiatan Yang Dilakukan

3. Hasil dan Pembahasan

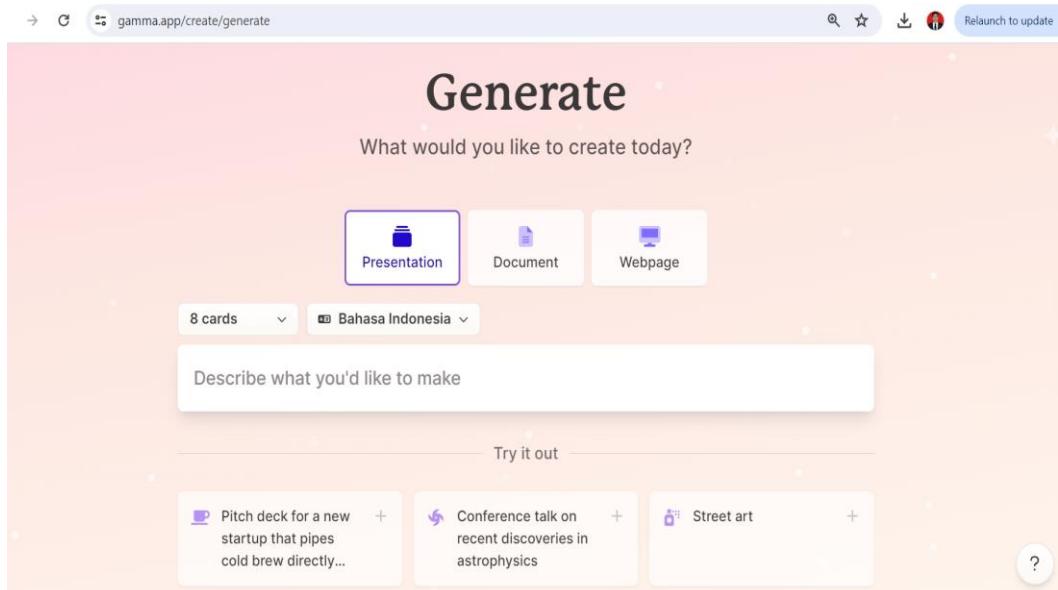
Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam pemanfaatan teknologi di era digital saat ini dengan menggunakan AI dalam pembuatan media pembelajaran presentasi power point mulai dari tahap awal hingga hasil dari kegiatan yang dilakukan. Langkah 1 Buka web browser lalu kemudian ketikkan gamma.app.

**Gambar 2.** Tampilan Browser Gamma

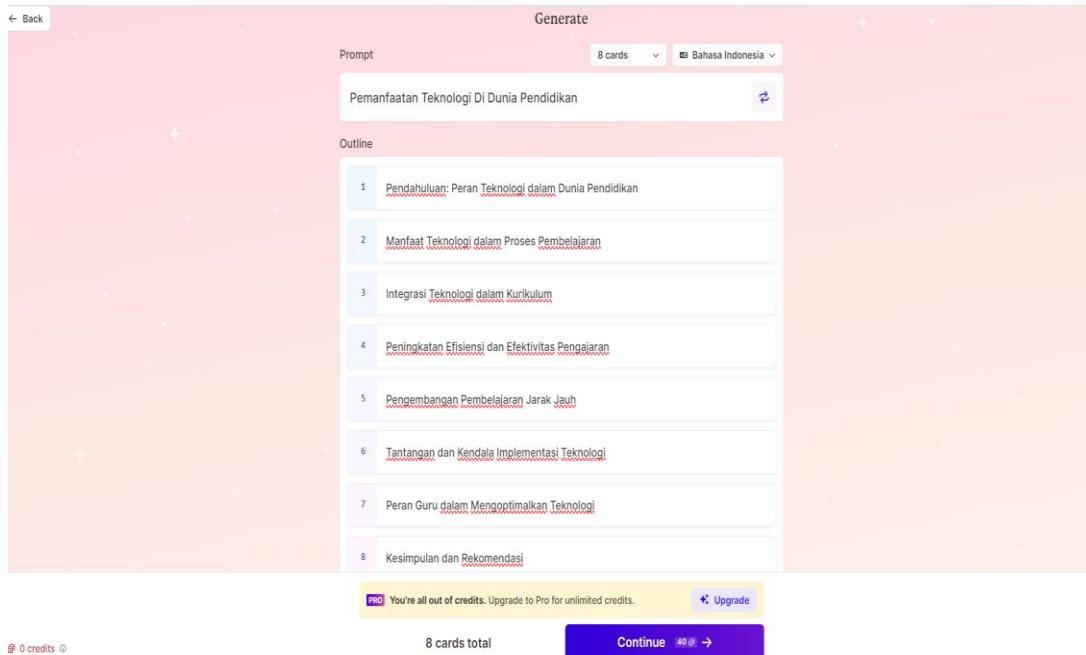
Pada tampilan pencarian di browser tampak pada gambar kita pilih gamma.app maka akan diarahkan ke bentuk tampilan sesuai dengan keinginan kita, media yang digunakan baik dalam bentuk teks, ppt dan file yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan. Pada kegiatan ini penggunaan media AI dalam pembuatan presentasi powerpoint, maka kita pilih generate maka akan muncul pada gambar berikut:

**Gambar 3.** Creat With AI

Pada tampilan gambar create with AI kita akan memulai dengan memilih media presentasi dalam bentuk ppt dengan mengklik generate pada gambar maka akan diarahkan untuk melanjutkan sesuai dengan kebutuhan kita, baik itu materi pembelajaran atau lain sebagainya sebagai bahan presentasi. Langkah selanjutnya pilih generate maka akan muncul.

**Gambar 4.** Tampilan Generate

Pada gambar tersebut kita pilih atau ketikkan sesuai dengan bahan materi yang akan kita presentasikan di kolom describe maka akan otomatis AI akan membaca dan menampilkan sub pokok-pokok bahasan yang ingin kita gunakan. Dengan kecanggihan AI maka dengan otomatis akan memunculkan bahasan-bahasan seputar kata kunci yang kita masukkan, maka akan tampil sebagai berikut.

**Gambar 5.** Hasil Dari AI

Pada tampilan tersebut maka sub pokok pembahasan muncul secara otomatis dengan kita yang memilih mana pokok bahasan yang akan digunakan, pada tampilan gambar tersebut terdapat 8 sub pokok bahasan hal ini dikarenakan pilihan code kita buat 8, jika kita menginginkan lebih banyak maka akan otomatis muncul sesuai dengan keinginan pokok bahasan yang kita pilih. Selanjutnya pilih continue untuk menghasilkan produk presentasi sesuai tampilan. Pelatihan ini memungkinkan mahasiswa terus mengupgrade diri serta bertanggung jawab dalam penggunaan AI untuk mempermudah dan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan mendapatkan pengalaman belajar untuk pembuatan media ppt menggunakan AI gamma app(Anas, 2024).

Tabel 1. Kegiatan Dalam PKM Yang Dilakukan

No	Sebelum	Sesudah	Manfaat
1.	Mahasiswa belum mengetahui penggunaan AI dalam membantu tugas untuk presentasi	Mahasiswa mengetahui penggunaan AI dalam pembuatan presentasi menggunakan gamma app	Lebih Mempermudah dan meningkatkan skill dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan gamma app
2.	Mahasiswa tidak mengetahui gamma app	Mengetahui gamma app	Mempermudah dalam pembuatan media presentasi
3.	Pembuatan Produk ppt	Penampilan produk yang bervariasi dan sangat menarik dalam membacanya	Hasil ppt sangat menarik dan jelas

Hasil dari pelatihan pembuatan presentasi ppt menggunakan AI dengan gamma app sangat membuat mahasiswa terus berupaya untuk mengupgrade dan menggunakan teknologi dalam pembuatan ppt lebih asyik serta efesien. Mahasiswa yang menggunakan gamma ini sangat membantu dalam pembuatan bahan presentasi yang akan mereka lakukan.



Gambar 6. Foto Kegiatan Pelatihan AI

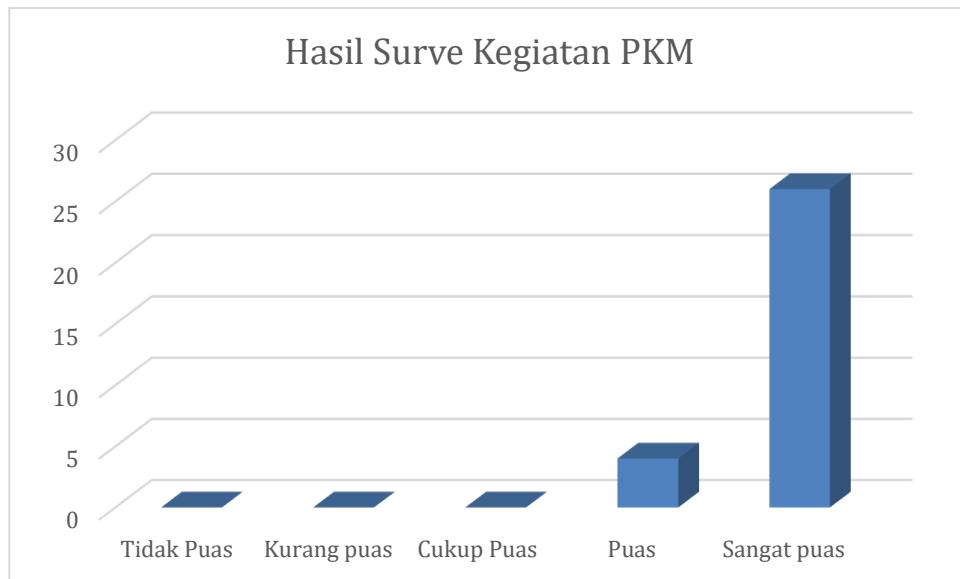


Gambar 7. Foto Peserta PKM



Gambar 8. Foto Pelatihan Pendampingan Penggunaan AI Gamma.app

Hasil Survei yang dilakukan sebanyak 30 peserta yakni mahasiswa mengenai tentang kepuasan mahasiswa pada kegiatan PKM Pelatihan menggunakan AI dalam pembuatan media presentasi diberikan setelah pelatihan selesai dengan indikator jawaban atas pernyataan yakni: Tidak Puas, Kurang puas, Cukup Puas, Puas, Sangat puas



Gambar 9. Hasil Survei Kegiatan Pkm

Pada gambar tersebut terlihat bahwa pada survei yang dilakukan setelah selesai pelaksanaan kegiatan PKM terlihat bahwa sebanya 4 Orang dengan jawaban merasa puas dan jawaban paling banyak yakni dengan sangat puas 26 Orang. Sehingga dari survei juga dapat diambil kesimpulan dengan adanya kegiatan pelatihan pembuatan media menggunakan AI gamma.app untuk pembuatan presentasi powerpoint sangat puas peserta hal ini bahwa banyaknya manfaat yang didapat dengan kegiatan tersebut.

4. Kesimpulan

Pada kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran presentasi dengan menggunakan AI gamma.app sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas khususnya media pembelajaran yang akan ditampilkan untuk dipresentasikan, dan dari kegiatan tersebut hasilnya mahasiswa harus terus mengupgrade diri untuk menggunakan teknologi sebagai kegiatan pembelajaran di era digital saat ini. Kemudian yang didapat sebelum adanya pelatihan ini mahasiswa merasa sangat sulit dalam pembuatan presentasi dan sangat minim wawasan tentang AI gamma.app, setelah dilakukan pelatihan pada kegiatan tersebut mahasiswa sangat semangat dan antusias membuat inovasi-inovasi dalam pengembangan media presentasi dengan menggunakan AI gamma.app, sehingga di era digital saat ini harus dipersiapkan skill dalam penggunaan teknologi yang lebih efektif dan efisien dalam membantu proses kegiatan yang dilakukan untuk memudahkan kerja manusia.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Bapak Rektor yang telah mensupport kegiatan ini sehingga sangat membantu mahasiswa untuk terus mengupgrade diri untuk memiliki skill yang baik dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran presentasi menggunakan AI gamma.app dengan kebijakan yang diberikan tentang kegiatan pkm harus dilakukan khususnya dalam memanfaatkan teknologi berbantuan AI dalam menunjang kegiatan pembelajaran lebih baik dan efisien.

Daftar Pustaka

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ajusman, Muh. W. A. N. B. (2024). Urgensi Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Di Kalangan Mahasiswa Generasi Z. Journal on Education, 06(04), 20701–20710. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Amalia, D., Nasirin, B. K., & Hana, S. (2024). Inovasi Media Presentasi Interaktif melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Prezi. Jurnal Sarwahita, 21(01), 74–85. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.211.7>
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. Jurnal JISED, 2(1), 39–43. <https://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/52>
- Asri Choirinisa, A., & Ikhwan, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai. Jurnal Transekonomika, 2(5), 483–493. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>

- Azizah, W. N., Dinie, &, & Dewi, A. (2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda Dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Hayati, N., & Wulandari, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pop Up pada Pendidik Paud Article Info Abstract. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 60–67.
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Munawar, S., Purbasari, D., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Keterampilan Esensial Guru Pemula di SMK pada Era Digital. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Nento, F., Manto, R., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2023). E-Tech Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal E-Tech*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Ngitung, R., Kurnia, N., Puspitasari, D., Sukamto, A., Wulansari, I., Ristiana, E., Biologi, J., Makassar, U. N., & Pertanian, P. T. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 65–71.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/309>
- Sunaengsih, C., Djuanda, D., Irawati, R., & Amelia Karlina dan Juni Artha Juneli, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Melalui Seminar Inovasi Pembelajaran. In *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* (Issue 4).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JPDPM/article/view/51461>
- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse28>
- Wijayanto, G., Rivai, Y., Bagus Made Wisnu Parta, I., & Amahoru, A. (2023). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) Mentimeter Bagi Dosen Pemula Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Yang Interaktif Dan Inovatif. *Journal of Human And Education*, 3(3), 115–123.
<https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/328>