

PELATIHAN APLIKASI GAMMA AI SEBAGAI ALAT BANTU KREATIF DALAM PEMBELAJARAN DAN PRESENTASI SISWA-SISWI SMKN 5 PEKANBARU

Afriansyah¹, Vebby², Yogo Turnandes³

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

email : afriansyah@unilak.ac.id¹, vebby@unilak.ac.id², turnandes@unilak.ac.id³

Abstrak: Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu pemanfaatan AI yang relevan adalah penggunaan aplikasi Gamma AI sebagai alat bantu dalam pembuatan dokumen dan presentasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melihat pentingnya hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada siswa-siswi SMKN 5 Pekanbaru mengenai penggunaan Gamma AI. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dasar, keterampilan praktis, serta meningkatkan literasi digital mereka dalam menghadapi tantangan era digital. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep AI, kemampuan penggunaan Gamma AI, dan motivasi siswa untuk terus mengembangkan keterampilannya. Kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa publikasi di media massa serta pengiriman artikel jurnal pengabdian masyarakat.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Gamma AI, Pelatihan Digital, Presentasi Pembelajaran, Literasi Digital, SMK, Pengabdian Masyarakat.

Abstract: The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has opened up significant opportunities in the field of education, particularly in enhancing creativity and learning efficiency. One relevant application of AI is the use of Gamma AI to support the creation of engaging and interactive learning documents and presentations. In response to this potential, a community service program was carried out to train students of SMKN 5 Pekanbaru in utilizing Gamma AI. The training aimed to equip participants with fundamental knowledge, practical skills, and improved digital literacy to face the challenges of the digital era. The results of the program indicated a significant increase in students' understanding of AI concepts, their ability to use Gamma AI effectively, and their motivation to further develop their skills. This activity also produced tangible outputs in the form of media publication and submission to a community service journal.

Keywords: Artificial Intelligence, Gamma AI, Digital Training, Learning Presentations, Digital Literacy, Vocational School, Community Service.

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka bermunculanlah teknologi yang sangat membantu pengembangan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh guru. Hadirnya teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence) membawa dampak yang signifikan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan (Anas, 2024). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara kita belajar dan mengajar. Terkait hal tersebut, beberapa bidang di sector Pendidikan telah dimasukkan dalam teknologi generasi mendatang termasuk penelitian baru dan temuan baru yang terus muncul dalam machine learning dan deep learning pada kelompok AI (*Artificial*

Intelligence) yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik guru maupun siswa. (Kisno et al., 2023). Sebagai tambahan, hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menciptakan produk digital dan membuka peluang untuk proyek inovatif di masa depan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dan mempersiapkan mereka lebih baik untuk tantangan di dunia kerja (Nugroho, 2021). Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan kejuruan di Indonesia. Dengan pendekatan yang tepat, pelatihan ini diharapkan dapat mempersiapkan siswa siswi SMKN 5 Pekanbaru untuk menjadi generasi yang kreatif, inovatif, dan kompeten dalam menghadapi tantangan di era digital.

2. Metode

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) untuk meningkatkan keterampilan siswa SMKN 5 Pekanbaru dalam pengembangan penggunaan aplikasi Gamma AI. Metode ini mencakup kombinasi antara penyampaian teori, praktik langsung, serta evaluasi berbasis capaian untuk memastikan peningkatan kompetensi peserta secara optimal.

1. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

Tahap Persiapan

- a) Identifikasi kebutuhan mitra melalui wawancara dengan guru dan siswa mengenai keterbatasan dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran.
- b) Penyusunan kurikulum pelatihan, yang mencakup konsep dasar keterampilan pembuatan presentasi pembelajaran Aplikasi Gamma AI.
- c) Penyediaan slide presentasi untuk materi pelatihan, serta perangkat yang mendukung untuk pelaksanaan pelatihan.

2. Tahap Implementasi

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dari April hingga Juli 2025, dengan sesi pelatihan inti yang diselenggarakan selama satu hari di SMKN 5 Pekanbaru:

- a) Sesi 1: Pengenalan konsep dasar dan fitur-fitur penggunaan Aplikasi Gamma AI kepada peserta.
- b) Sesi 2: Praktik langsung dalam penggunaan Aplikasi Gamma AI.
- c) Sesi 3: Pengembangan proyek pembuatan presentasi dalam pembelajaran dan melihat hasil dari proyek peserta.

3. Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian program dari berbagai aspek, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan teknis, maupun perubahan sikap peserta.

Alat Ukur Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan indikator sebagai berikut:

Pengukuran Kuantitatif

- a) Pre-test dan post-test: Mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap pengembangan aplikasi Gamma AI..
- b) Persentase keberhasilan proyek akhir: Menilai jumlah siswa yang mampu menyelesaikan proyek pengembangan aplikasi secara mandiri.
- c) Kuesioner kepuasan peserta: Menggunakan skala Likert untuk menilai efektivitas pelatihan dari perspektif peserta.

- Pengukuran Kualitatif
- a) Observasi langsung: Melihat keterlibatan siswa dalam pelatihan, termasuk kemampuan mereka dalam mengatasi tantangan teknis.
 - b) Wawancara dengan peserta: Mengidentifikasi perubahan sikap, motivasi belajar, dan dampak pelatihan terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja.
4. Tingkat Ketercapaian Keberhasilan
- Keberhasilan program ini dinilai berdasarkan perubahan dalam aspek berikut:
- a) Perubahan Sikap: Peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan aplikasi Gamma AI secara mandiri.
 - b) Perubahan Sosial-Budaya: Meningkatnya kesadaran siswa dan tenaga pendidik akan pentingnya penguasaan teknologi dalam pendidikan kejuruan.
 - c) Perubahan Ekonomi: Peningkatan peluang kerja bagi siswa setelah memiliki keterampilan pengembangan aplikasi Gamma AI yang sesuai dengan kebutuhan industri.

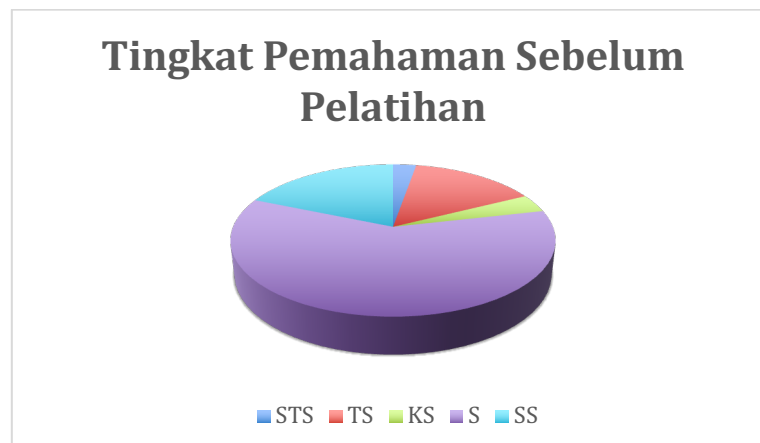
Dengan metode ini, program pengabdian tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada siswa, tetapi juga menciptakan dampak sosial dan ekonomi yang berkelanjutan bagi peserta dan komunitas sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan
- Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi siswa SMKN 5 Pekanbaru dalam pengembangan Artificial Intelligence aplikasi Gamma AI. Pelaksanaan program ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, sehingga peserta dapat memahami konsep secara teori sekaligus mempraktikkannya langsung dalam pengembangan aplikasi.
1. Pencapaian Tujuan dan Indikator Keberhasilan
- Keberhasilan program ini diukur berdasarkan beberapa indikator yang mencakup aspek peningkatan pemahaman, keterampilan teknis, serta penerimaan peserta terhadap metode pelatihan. Indikator keberhasilan dan tolak ukur yang digunakan adalah sebagai berikut:

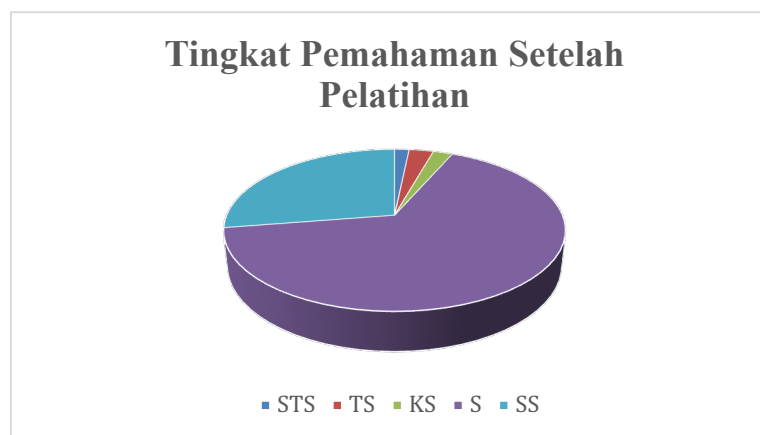
Tabel 1. Indikator keberhasilan dan tolak ukur		
Indikator Keberhasilan	Tolak Ukur	Hasil yang Dicapai
Peningkatan pemahaman siswa tentang pengembangan aplikasi Gamma AI	Selisih skor pre-test dan post-test > 20%	Rata-rata skor meningkat 25% setelah pelatihan
Kemampuan siswa dalam menyelesaikan proyek aplikasi menggunakan Gamma AI	95% siswa mampu membuat aplikasi sederhana	95% siswa berhasil menyelesaikan proyek akhir
Tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan	Rata-rata skor kepuasan peserta \geq SS (skala Likert 1-5)	Skor kepuasan rata-rata SS (Sangat Setuju)
Kesiapan siswa dalam mengembangkan aplikasi secara mandiri	Minimal 1 proyek aplikasi yang dikembangkan oleh siswa	1 proyek aplikasi berhasil dibuat dengan penggunaan fitur-fitur yang ada di Aplikasi Gamma AI

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa serta memberikan pemahaman yang lebih baik terkait pengembangan aplikasi Gamma AI. Peningkatan pemahaman siswa diukur melalui kuesioner yang mengidentifikasi

tingkat familiarity sebelum dan sesudah pelatihan. Berdasarkan data kuesioner sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum pernah mendengar atau menggunakan Gamma AI, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Setelah pelatihan, terjadi perubahan signifikan di mana hampir seluruh siswa menyatakan sudah memahami dan mampu menggunakan aplikasi Gamma AI, sebagaimana yang tergambar pada Gambar 2. Dari evaluasi pre-test dan post-test, rata-rata skor pemahaman siswa meningkat sebesar 25%, menunjukkan peningkatan yang substansial dalam penguasaan konsep pengembangan aplikasi Gamma AI.



Gambar 1. Tingkat Pemahaman Sistem Sebelum Pelatihan



Gambar 2. Tingkat Pemahaman Sistem Setelah Pelatihan

2. Keunggulan dan Kelemahan Luaran

Keunggulan

- a) Penerapan Teknologi Modern: Artificial Intelligence memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam menggunakan platform aplikasi (Gamma AI).
- b) Pendekatan Praktis dan Berbasis Proyek: Siswa tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga praktik langsung dalam mengembangkan aplikasi nyata.
- c) Peningkatan Kesiapan Kerja: Keterampilan yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan industri teknologi informasi, sehingga siswa memiliki nilai tambah saat memasuki dunia kerja.

Kelemahan

- a) Variasi Pemahaman Siswa: Tidak semua siswa memiliki dasar penggunaan teknologi yang kuat, sehingga sebagian peserta memerlukan pendampingan lebih intensif.
 - b) Terbatasnya Infrastruktur Sekolah: Beberapa komputer yang digunakan dalam pelatihan memiliki spesifikasi rendah, menyebabkan kendala teknis dalam menjalankan simulasi aplikasi.
 - c) Durasi Pelatihan yang Terbatas: Waktu pelatihan yang hanya satu hari belum cukup untuk mendalami fitur-fitur lebih kompleks dari Gamma AI.
3. Tingkat Kesulitan Pelaksanaan
- Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi:
- Pemahaman Siswa yang Beragam:
- a) Beberapa siswa sudah memiliki pengalaman dalam penggunaan teknologi, sementara yang lain masih pemula.
 - b) Solusi: Penyusunan modul dengan pendekatan bertahap agar semua siswa dapat mengikuti dengan baik.
- Keterbatasan Perangkat Keras dan Koneksi Internet:
- a) Jaringan internet komputer yang tidak seragam menyebabkan beberapa siswa mengalami kendala dalam menjalankan Gamma AI.
 - b) Solusi: Tim pengabdian membawa perangkat tambahan untuk mendukung kelancaran pelatihan.
- Waktu Pelatihan yang Singkat:
- a) Materi yang diberikan cukup padat, sementara waktu pelatihan terbatas.
 - b) Solusi: Disediakan materi tambahan dalam bentuk e-modul dan video tutorial untuk pembelajaran mandiri.
4. Peluang Pengembangan Ke Depan
- Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam jangka panjang. Peluang pengembangannya mencakup:
- Integrasi dalam Kurikulum Sekolah:
- a) Pelatihan dapat dikembangkan di SMKN 5 Pekanbaru.
- Kerjasama dengan Industri Teknologi:
- b) Peluang magang bagi siswa di perusahaan IT yang membutuhkan tenaga kerja dalam pengembangan aplikasi AI.



Gambar 3. Pemaparan Materi Pelatihan



Gambar 4. Foto Bersama Setelah Pelatihan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pelatihan pengembangan Artificial Intelligence menggunakan aplikasi Gamma AI di SMKN 5 Pekanbaru berhasil meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang teknologi informasi. Keunggulan utama program ini adalah penerapan teknologi yang relevan dengan dunia industri dan pendekatan berbasis proyek yang efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa.

Namun, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan variasi tingkat pemahaman peserta. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pelatihan, termasuk integrasi ke dalam kurikulum sekolah dan kolaborasi dengan industri.

Dengan adanya peluang pengembangan lebih lanjut, diharapkan kegiatan serupa dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain, sehingga semakin banyak siswa yang memiliki keterampilan dalam pengembangan aplikasi Gamma AI yang siap digunakan dalam dunia kerja.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pengabdian ini, diharapkan Kerjasama ini akan berlanjut ke depannya.

Daftar Pustaka

- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Haq, M. F., & Siregar, M. (2025). Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence Dan Komunikasi Efektif Terhadap Produktivitas Mahasiswa. *Jurnal Arastirma*, 5(1), 163–172. <https://doi.org/10.32493/jaras.v5i1.42978>
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Sebagai Respon Positif Mahasiswa Piaud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7878>

- Mardicko, A., Fatahillah, F., & Pangestu, A. K. (2025). Perkembangan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas Di Sekolah Dasar: Analisis Survei. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 5(1), 33–50. <https://doi.org/10.35878/guru.v5i1.1575>
- Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(2), 602–615. <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i2.2324>
- Winursiti, N. M., Robandi, B., & Uyun, H. (2024). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Abad 21: Menjawab Tantangan dan Kesenjangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 102–111.