

Original Research Paper

Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif

Satutik Rahayu¹, Kasnawi Al Hadi², Wahyudi¹, Sutrio¹

¹ Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram, Mataramm, Indonesia

² Program Studi Fisika, MIPA, Universitas Mataram, Mataramm, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i4.6601>

Sitasi: Rahayu, S., Hadi, K. A., Wahyudi., & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4)

Article history

Received: 20 November 2023

Revised: 30 November 2023

Accepted: 5 Desember 2023

*Corresponding Author:

Satutik Rahayu, Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram, Mataramm, Indonesia.

Email: satutik@unram.ac.id

Abstract: Mayoritas mahasiswa menggunakan dan membuat power point secara manual sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas. Seiring dengan perkembangan teknologi, upgrade pengetahuan dan penguasaan teknologi menjadi suatu tuntutan kewajiban khususnya bagi mahasiswa agar tidak mengalami ketertinggalan teknologi. Media pembelajaran semakin beragam dan menyajikan berbagai fitur menarik dan kemudahan bagi pengguna. Hal tersebut memotivasi tim pengabdian untuk melakukan edukasi dan juga pelatihan IT menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yaitu Gamma APP agar dapat mendukung pengembangan media pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk menambah wawasan mahasiswa sebagai peserta dalam pemanfaatan media AI. Peserta diberikan pelatihan dan pendampingan secara intensif mulai dari cara pembuatan powerpoint menggunakan aplikasi gamma app hingga menjadi media yang siap digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu 1) Koordinasi dengan semua pihak terkait; 2) Pelatihan tentang pemanfaatan AI; 3) Pendampingan dalam pembuatan powerpoint menggunakan gamma app; 4) Focus group discussion pada beberapa masalah yang terjadi, solusi dan rencana tindak lanjutnya. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data keseluruhan indikator adalah peserta setuju bahwa pelaksanaan pelatihan telah berjalan dengan baik, dimana sebagian besar peserta berpandangan bahwa pelaksanaan pelatihan telah memberikan manfaat yang mendalam dan sangat membantu dalam peningkatan kualitas diri peserta.

Keywords: Artificial Intelligence (AI); Gamma APP; Powerpoint.

Pendahuluan

Pada era digital yang berkembang pesat ini, teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI) muncul sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan (Pambudi, et al., 2023). Kemampuan kecerdasan buatan untuk melakukan tugas cerdas seperti pengenalan pola, pemrosesan bahasa alami, dan pengambilan keputusan berbasis data telah membuka peluang

baru untuk memperkaya proses pembelajaran melalui Machine learning (Oktavianus, et al., 2023). Machine learning adalah metode yang memanfaatkan mesin untuk belajar secara otomatis berdasarkan pola dan hanya memerlukan perintah lebih sedikit dibandingkan manusia (Kurniawijaya, et al., 2021). Selain itu juga dalam (Tjahyanti et al, 2022) menyatakan bahwa AI termasuk jenis sistem cerdas yang memainkan peran besar dalam cara manusia berinteraksi dengan informasi dalam kehidupan pribadi dan profesionalnya, dan dapat

mengubah cara manusia menemukan dan menggunakan informasi di sekolah dan juga akademisi. Hal ini berarti, AI mampu memberikan sumbangsih pendidikan dalam mempermudah transfer informasi kepada para pembelajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, para pengguna teknologi semakin diberi kemudahan dan berbagai manfaat khususnya bagi guru (Suryani, et al., 2023). Untuk menunjang proses belajar mengajar, guru memanfaatkan berbagai teknologi dalam upaya meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti halnya mahasiswa memanfaatkan aplikasi power point untuk presentasi setiap tugas matakuliah dan meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis IT (Hasanah, 2020).

Media pembelajaran Power Point juga digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Dewi & Hilman, 2019). Selain itu, power point juga digunakan dan dioptimalkan fungsinya untuk membuat video pembelajaran dan membuat media pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswa seperti video animasi yang sederhana dan mudah (Wahyujati, 2021).

Penggunaan media power point memiliki keunggulan dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi semakin menarik dan dapat diingat baik oleh siswa karena pemaparan materi disertai dengan gambar-gambar dan animasi (Astuti dkk., 2023). Oleh sebab itu, mahasiswa masih menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran, tanpa mengetahui bahwa dengan perkembangan teknologi, semakin beragam pula aplikasi yang disediakan dan bisa digunakan dengan fitur dan keunggulan yang lebih menarik minat pengguna. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam infrastruktur pembelajaran seperti bahan ajar yang disediakan dalam format digital yang dapat memudahkan proses belajar mengajar (Anggraeni dkk., 2023). Teknologi dan komunikasi yang semakin berkembang tentunya menjadikan kualitas pembelajaran pendidikan semakin meningkat. Oleh sebab itu tenaga pendidik dituntut untuk mempunyai pemahaman yang cukup dan tuntutan kompetensi pengguna teknologi khususnya dalam pembelajaran (Zulfa dkk., 2023).

Media powerpoint yang digunakan dalam pelatihan ini adalah media gamma app. Gamma App merupakan salah satu AI untuk membuat presentasi yang cukup menjanjikan (Hakeu, et al., 2023). Hanya dengan memasukkan tema yang akan dijadikan slide, Gamma App akan otomatis memproses perintah yang kamu berikan. Gamma App menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam menyelesaikan slide presentasimu. Salah satu keunggulan dari Gamma App adalah memudahkanmu membuat PPT hanya dengan memasukkan perintah pada AI. Nantinya AI akan secara otomatis mengerjakan slide presentasi (Suryani, et al. 2023)

Metode

A. Prosedur Kerja

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini direncanakan berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap persiapan.
2. Tahap pelaksanaan.
3. Tahap evaluasi dan pelaporan.

B. Pelaksanaan

Pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan solusi dari permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas membutuhkan metode pelaksanaan yang relevan. Beberapa metode yang akan digunakan adalah:

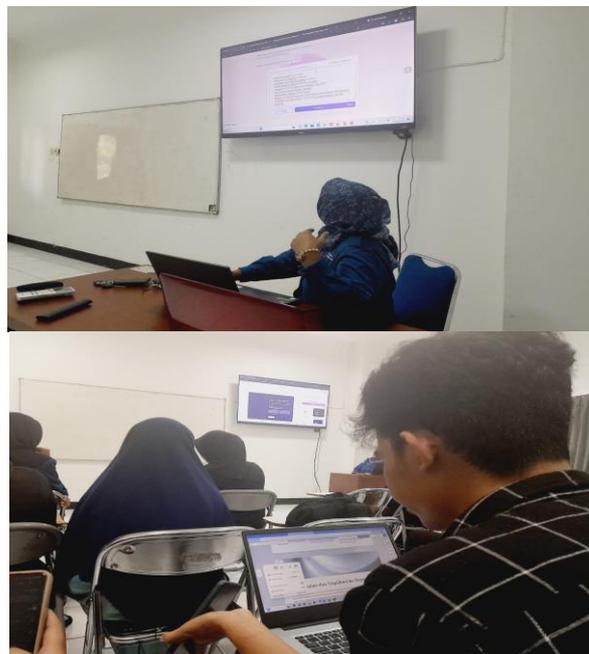
1. Sosialisasi, pada tahap ini Tim mensosialisasikan tema program pada pihak sekolah dan *stakeholder* lainnya. Metode yang digunakan adalah diskusi. Tujuan pada program sosialisasi adalah untuk memperoleh pemahaman yang sama tentang pentingnya pemanfaatan AI.
2. Metode pelatihan untuk pelatih mitra (*Training of Trainer*) agar setelah selesai program pengabdian mitra dapat melanjutkan. Dalam hal ini, materi terdiri dari empat bagian yang terdiri dari: (a) uraian yang menjelaskan tentang bagaimana membuat ppt menggunakan gamma app, (b) bahan bacaan adalah materi bacaan yang dapat dijadikan referensi bagi fasilitator atau pelatih mengenai isi materi yang akan disampaikan dan (c) lembar kegiatan yang merupakan lembar aktivitas

yang digunakan peserta dalam proses pembelajaran.

3. *Focus Group Discussion* (FGD) adalah metode yang digunakan berdasarkan relevansi tiap solusi, hal ini sangat penting untuk memperoleh informasi mengenai beberapa pertanyaan tentang bagaimana pemanfaatan AI kedalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan media pembelajaran digital bagi mahasiswa dengan Teknologi AI (*Artificial Intelligence*) memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para mahasiswa yang mengikuti workshop ini dapat menggali potensi penuh teknologi AI menggunakan aplikasi gamma app untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka memperoleh pemahaman mendalam tentang cara mengintegrasikan elemen-elemen kecerdasan buatan ke dalam materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif. Selain itu, hasil kegiatan ini juga menciptakan jejaring kolaboratif antara para guru. Mereka berbagi ide dan pengalaman dalam menerapkan teknologi AI dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan kerja yang mendukung inovasi dan pertukaran pengetahuan.



Gambar 1. Sesi pelatihan pembuatan ppt menggunakan gamma app

Pelatihan semacam ini dapat membantu guru mengembangkan keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam media pembelajaran. Melalui sesi-sesi interaktif dan praktek langsung, guru dapat belajar cara menggunakan alat dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan pemanfaatan AI kedalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Hakeu, et al., 2023).

Mahasiswa yang mendukung AI dapat merancang presentasi yang lebih inovatif, mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kemajuan teknologi, dan menawarkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Proses pembelajaran yang menyebabkan suatu pembelajaran lebih aktif merupakan peran teknologi kecerdasan buatan. Penggunaan kecerdasan buatan membuat proses pendataan dan analisis dalam pembelajaran menjadi lebih efisien.

Kesimpulan

Kegiatan ini memiliki dampak yang positif dalam memajukan pendidikan. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan



keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam media pembelajaran yang berupa pembuatan powerpoint menggunakan gamma app, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Mahasiswa dapat menghadapi tantangan dan memahami pertimbangan etika seiring dengan mengembangkan pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53.
- 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.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Kurniawijaya, A., Yudityastri, A., & Zuama, A. P. C. (2021). Pendayagunaan Artificial Intelligence Dalam Perancangan Kontrak Serta Dampaknya Bagi Sektor Hukum Di Indonesia. *Khatulistiwa Law Review*, 2(1), 260–279.
<https://doi.org/10.24260/klr.v2i1.108>
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 5(02), 473-486.
- Pambudi, A. Y., Syafi'i, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., ... & Zaki, A. (2023, July). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 1-8).
- stuti, W., Arifah, S., Nurhamami, S., Wonokusumo, S., 45 Surabaya, V. /, Lor, J. W., No, B., 21, K., & Surabaya, I. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 05(02), 3114–3119
- 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.
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *KOMTEKS*, 1(1).
- Wahyujati, B. B. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ms Power Point. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 94–99.
<https://doi.org/10.24071/aa.v4i2.3641>