



Pelatihan Pembuatann Slide Pembelajaran Berbasis AI Menggunakan GammaAI dan SlideAI.io bagi Guru SMA Negeri 16 Pekanbaru

**Eddissyah Putra Pane¹, Susandri², Wenni Syafitri³, Nurliana Nasution⁴, Ahmad Zamsuri⁵,
Muhammad Romi Nasution⁶, Imam Rangga Bakti⁷**

^{1,2,3,4,5}Magister Ilmu Komputer, Sekolah Pasca Sarjanaistem Informasi, Universitas Lancang Kuning,
Riau, Indonesia

^{6,7}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Pasir Pengaraian, Riau, Indonesia
¹pane@unilak.ac.id

Abstract

This community service program aims to enhance teachers' digital competencies through training on creating AI-based learning slides using Gamma AI and SlidesAI.io. The program partners with teachers from SMA Negeri 16 Pekanbaru, who still tend to use conventional methods in developing instructional materials. The implementation is carried out through workshops and mentoring sessions, including an introduction to AI concepts, hands-on practice using the platforms, slide creation, and evaluation of the results. The outcomes show an improvement in teachers' understanding and skills in utilizing AI to produce more engaging and efficient learning media. This program is expected to encourage digital transformation and improve teachers' technological literacy in their educational environment.

Keywords: *Gamma AI; Teachers; SlidesAI.io; Learning Media; Training*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan pembuatan slide pembelajaran berbasis AI menggunakan Gamma AI dan SlidesAI.io. Kegiatan bermitra dengan guru SMA Negeri 16 Pekanbaru yang masih cenderung menggunakan metode konvensional dalam penyusunan bahan ajar. Pelaksanaan dilakukan melalui workshop dan pendampingan, meliputi pengenalan konsep AI, praktik penggunaan platform, pembuatan slide, serta evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Program ini diharapkan mendorong transformasi digital dan peningkatan literasi teknologi guru di lingkungan.

Kata kunci: *Gamma AI; Guru; SlidesAI.io; Media Ajar; Pelatihan.*

History Artikel

Received: 12-04-2026;

Accepted: 29-04-2026;

Published: 30-04-2026

1. PENDAHULUAN

Saat ini, Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) tidak lagi terbatas pada sektor telekomunikasi, melainkan telah banyak dimanfaatkan di berbagai bidang seperti manufaktur, jasa, perbankan, pemerintahan, hingga pendidikan [1]. AI berperan sebagai salah satu penggerak utama Revolusi Industri 4.0, yang memberikan kemudahan serta meningkatkan efisiensi di hampir seluruh aspek kehidupan [2].

Guru, sebagai pihak yang memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran di sekolah, memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi [3]. Di era kemajuan teknologi digital yang pesat ini, guru wajib memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dengan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan lebih mudah dan efisien [4]. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar [5]. Penggunaan media digital memungkinkan percepatan proses transfer pengetahuan kepada siswa karena sifatnya yang fleksibel, interaktif, dan mudah digunakan.

Dalam kegiatan pembelajaran, presentasi menjadi salah satu sarana komunikasi yang efektif apabila materi ajar yang digunakan relevan dan disajikan dalam bentuk yang menarik. Materi dan tampilan slide pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Untuk mendukung hal tersebut, guru dapat memanfaatkan teknologi AI seperti aplikasi Gamma, yang merupakan salah satu platform inovatif dalam pembuatan bahan ajar dan presentasi [6]. Pemanfaatan aplikasi Gamma memungkinkan guru menyiapkan materi dan membuat slide pembelajaran secara lebih efisien dari segi waktu dan tenaga. Guru dapat memilih serta menyesuaikan bahan ajar dari internet sesuai dengan topik yang akan diajarkan tanpa harus membuatnya dari awal. Dengan demikian, melalui pemanfaatan Gamma, guru dapat menyusun bahan ajar yang sesuai dan menghasilkan slide pembelajaran yang menarik dalam waktu singkat, asalkan terhubung dengan internet.

Gamma AI dan SlidesAI.io merupakan platform berbasis AI yang memungkinkan pengguna untuk membuat slide presentasi secara otomatis dan profesional hanya dari teks atau ide dasar [7]. Teknologi ini dapat membantu guru dalam menyusun materi ajar yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain yang tinggi.

SMA Negeri 16 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang telah berupaya menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar [8]. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan utama yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan media aja [9]r, antara lain:

1. Keterbatasan Pengetahuan tentang Teknologi AI

Sebagian besar guru di SMA Negeri 16 Pekanbaru belum memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep dan penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan. Banyak guru masih beranggapan bahwa AI adalah teknologi yang rumit dan hanya digunakan dalam bidang informatika, sehingga belum menyadari potensinya untuk membantu proses pembelajaran.

2. Kurangnya Keterampilan dalam Menggunakan Platform AI untuk Media Ajar

Guru-guru umumnya masih menggunakan cara konvensional dalam membuat slide atau materi ajar, seperti menggunakan PowerPoint atau Google Slides secara manual. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama bagi guru yang mengajar banyak mata pelajaran atau kelas. Akibatnya, kualitas visual dan interaktivitas media ajar sering kali kurang optimal.

3. Belum Tersedianya Pelatihan Khusus Mengenai Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Sampai saat ini, sekolah belum memiliki program pelatihan yang secara khusus membahas pemanfaatan teknologi AI untuk pembuatan media pembelajaran. Guru-guru membutuhkan pelatihan praktis yang dapat langsung diterapkan, seperti penggunaan Gamma AI dan SlidesAI.io untuk menghasilkan slide pembelajaran secara otomatis dan menarik.

4. Keterbatasan Waktu Guru dalam Menyusun Media Pembelajaran

Beban kerja guru yang tinggi, baik dalam kegiatan mengajar, administrasi, maupun kegiatan sekolah lainnya, menyebabkan waktu untuk merancang media pembelajaran menjadi terbatas. Akibatnya, guru cenderung menggunakan kembali bahan ajar lama tanpa

pembaruan visual yang menarik bagi siswa.

5. Rendahnya Pemanfaatan Teknologi AI sebagai Alat Pendukung Inovasi Pembelajaran

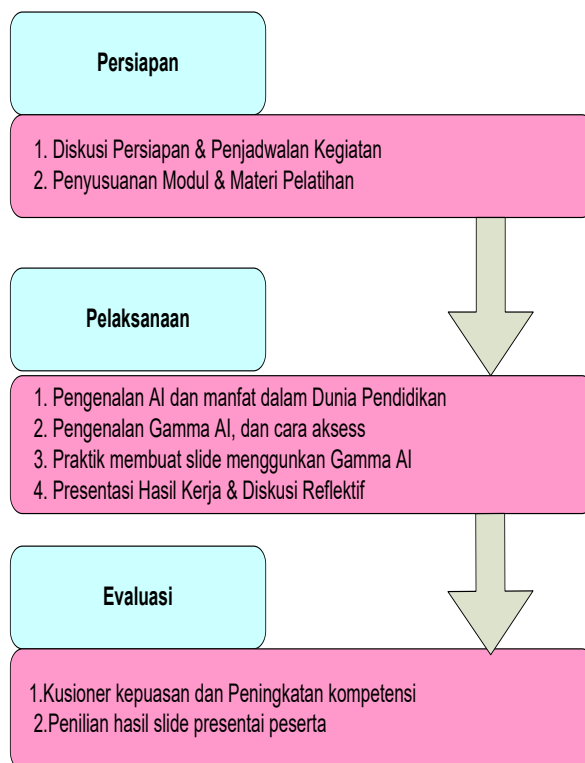
Walaupun infrastruktur teknologi informasi di sekolah sudah memadai (tersedia komputer, jaringan internet, dan proyektor), pemanfaatannya masih berfokus pada fungsi dasar seperti presentasi dan administrasi. Belum banyak guru yang mengeksplorasi potensi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif dan adaptif

2. METODE

Kegiatan dilakukan dalam bentuk pendampingan dan pelatihan secara langsung (workshop) dengan para guru-guru, dengan metode pelaksanaan:

1. Persiapan
 - a. Koordinasi dan dengan pimpinan sekolah.
 - b. Persiapan materi pelatihan, akun Gamma AI dan SlidesAI.io, dan panduan penggunaan.
 - c. Pembuatan modul pelatihan.
2. Pelaksanaan
 - a. Sesi 1: Pengenalan AI dan manfaatnya dalam dunia pendidikan.
 - b. Sesi 2: Pengenalan Gamma AI dan SlidesAI.io, fitur, dan cara akses.
 - c. Sesi 3: Praktik membuat slide dari teks/materi ajar dengan Gamma AI dan SlidesAI.io.
 - d. Sesi 4: Presentasi hasil kerja peserta dan diskusi reflektif.
 - e. Evaluasi
3. Kuesioner kepuasan dan peningkatan kompetensi.
 - a. Penilaian hasil slide presentasi peserta.

Kegiatan dan langkah-langkah pelatihan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Langkah-langkah kegiatan sosialisasi dan pelatihan

Persiapan yang harus guru siapkan untuk pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan media ajar yang digunakan antara lain :

1. PC/ Laptop
2. Smart Board Merah Putih
3. Jaringan Internet

Kemudian pada saat pelatihan dan pengajaran berlangsung, disebarakan kuisisioner yang dibuat dari google form untuk membantu melihat grafik kondisi materi dapat dipahami oleh peserta. Kuisisioner disebarakan diawal dan diakhir dari kegiatan. Kemudian juga peserta juga diminta mengisi kuisisioner tingkat kepuasan pelatihan sesuai modul yang diberikan sebagai bahan laporan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lancang Kuning.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk implementasi dari perjanjian kerjasama antara Fakultas Ilmu Komputer dengan SMA Negeri 16 Pekanbaru.. Kegiatan ini diawali dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SMA Negeri 16 Pekanbaru melalui Kepala Sekolah Ibu Dr. Hj. Nurhafni, M.Pd. Selanjutnya tim melakukan persiapan sebelum keberangkatan melaksanakan kegiatan pelatihan. Peserta pelatihan terdiri dari 21 orang guru SMA Negeri 16 Pekanbaru dibantu oleh 2 orang mahasiswa Pasca Unilak.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Selasa / 11 Februari 2026

Pukul : 13.00-16.00 WIB

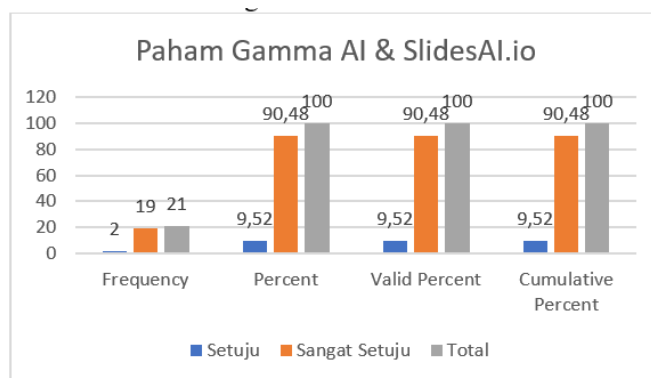
Tempat : Labor SMA Negeri 16 Pekanbaru.

Pemberian dan pengkajian materi pelatihan oleh tim pelaksana. Para peserta terlebih dahulu diberikan pemahaman bagaimana belajar penggunaa AI sebagai media pembelajaran interaktif di abad 21. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan materi pelatihan menggunakan Gamma AI dan SlidesAI.io

1. Pada kegiatan pendampingan ini, peserta mendiskusikan beberapa hal terkait dengan materi pelatihan. Dalam belajar penggunaan dari setiap tools yang ada pada Gamma AI dan SlidesAI.io
2. Tahapan ketiga yaitu evaluasi, pada fase ini tim pengabdian akan memberikan kuesioner kepada peserta untuk melihat hasil dari kegiatan ini. Hasil atau score tersebut akan dikonversi dalam bentuk tabel guna untuk mempermudah menganalisis data tentang peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Gamma AI dan SlidesAI.io sebagai media pembelajaran berbasis AI . Pada pengabdian ini tim IBM melakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta pelatihan khususnya kepada 21 orang guru SMA Negeri 16 Pekanbaru



Gambar 2. Narasumber memberikan materi pembelajaran berbasis AI



Gambar 3. Grafik hasil pemahaman peserta paham tentang Gamma AI dan SlidesAI.io

Dari hasil grafik di atas menunjukkan hasil bahwa 19 dari 21 peserta atau 90,48 % peserta pelatihan paham tentang Gamma AI dan SlidesAI.io yang baik dan benar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari kuisioner post-test dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan membuat slide media pembelajaran menggunakan AI (Gamma AI, SlidsAI.io) dapat menambah motivasi guru SMA Negeri 16 Pekanbaru dalam meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Diharapkan kedepannya Sekolah Pasca Sarjana Unilak dapat terus berkontribusi dan bersinergi meningkatkan kompetensi guru-guru terutama sekolah-sekolah yang berada di wilayah yang berdekatan dengan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.

PENGGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS KECERDASAN BUATAN (AI)

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada penggunaan alat kecerdasan buatan (AI) yang digunakan dalam penulisan atau pengeditan manuskrip, dan tidak ada gambar yang dimanipulasi menggunakan AI.

DAFTAR PUSTAKA

- [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, p. 186–194, 2020.
- [2] W. S. a. J. K. F. al Schwendicke, "Artificial intelligence in dentistry: chances and challenges," *J. Dent. Res*, vol. 99, no. 7, p. 769–774, 2020.
- [3] K. Brodie, K. Coetzee, L. Lauf, S. Modau, N. Molefe, and R. O'Brien, *Teaching mathematical reasoning in secondary school classrooms*. Springer US, 2010. doi: 10.1007/978-0-387-09742-8.
- [4] S. Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, pp. 90-94, 2023.
- [5] S. S. e. al, "Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI," *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy*, vol. 4, no. 2, p. 4636–4643, 2023.
- [6] I. Anas, "Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis," *Journal of Information System and Education Development*, pp. 39-43, 2024.
- [7] A. V. S. M. F. F. Z. A. G. H. S. A. & R. A. Angreani, "Pendampingan Optimalisasi Penerapan Artificial Intelligence Dan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di SMAN 1 Pinrang," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 5, 2024.
- [8] J. F. G. S. E. B. & G. S. D. B. Wahdaniah, "Pemanfaatan Gamma App Berbasis AI sebagai Alat Bantu Inovatif untuk Guru dalam Pembelajaran C-266 C-267," *Proceeding Seminar*

- Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe, vol. 8, no. 1, p. 266–269, 2025.
- [9] T. A. N. N. A. S. L. A. F. & Y. R. Syukur, "Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligences," *Journal of Human And Education*, vol. 4, no. 5, p. 954, 2024.
- [10] N. Lestari, M. Winarsih, and D. Kusumawardani, "The Use of Meaningful Learning in Distance Learning," vol. 25, no. 1, pp. 42–53, 2023, doi: 10.21009/JTP2001.6.
- [11] M. Alvin Hidayat, D. Tri Agustin, N. Hana, R. Ramadhani, D. Ayu Pratiwi, and P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, "Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar," 2025.
- [12] D. Rosiyati, R. Erviana, ul Fadilla, U. Sholihah, M. Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, and D. Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, "Pendekatan Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka Deep Learning Approach In Independent Curriculum," 2025.
- [13] N. Arsyad, S. Fachry Assagaf, and M. Darwis, "Pelatihan Pembelajaran Matematika di Era New Normal Bagi Guru di Kabupaten Bantaeng," 2021.
- [14] J. K. Wororomi, M. R. Sampebua, and E. Pawan, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SMP Negeri 2 Jayapura Papua," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 447–454, Mar. 2025, doi: 10.54082/jamsi.1751.
- [15] N. Penulis, W. Aprilia Asidik, and R. Presty Rumani, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Platform Kodular Guna Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru Corresponding Author," vol. 2, no. 11, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>