



Penggunaan *Gamma App* dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Presentasi Guru Sekolah Dasar

Ratri Rahayu^{1*}, Alif Catur Murti²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus, Jl. Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus, 59327 Jawa Tengah, Indonesia

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus, Jl. Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus, 59327 Jawa Tengah, Indonesia

*Email korespondensi: ratri.rahayu@umk.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 5 May 2025

Accepted: 20 Jun 2025

Published: 31 Jul 2025

Kata Kunci:

Artificial Intelligence;

Gamma App;

Guru;

Media;

Presentasi.

A B S T R A K

Background: Meskipun guru memiliki akses ke teknologi modern, guru sering kali tidak memanfaatkannya untuk membuat media karena keterbatasan kemampuan penguasaan teknologi, rendahnya pemahaman konsep desain, dan sibuknya jadwal mengajar. Guru-guru di SD 3 Klaling membutuhkan pelatihan tentang inovasi media presentasi melalui pemanfaatan artificial intelligence salah satunya yaitu *Gamma App*. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini yaitu untuk mentransfer pengetahuan kepada guru SD 3 Klaling melalui pemanfaatan *Gamma App* untuk membuat media presentasi. **Metode:** PkM ini dilaksanakan di SD 3 Klaling Kabupaten Kudus dengan peserta 11 orang guru. Metode PkM ini yaitu pelatihan interaktif dan advokasi (pendampingan). Tahapan pelaksanaan PkM yaitu: perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Sebelum dan setelah pelatihan diberikan tes untuk menganalisis peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru. Hasil tes kemudian diolah untuk memperoleh nilai N-Gain dan kriteria peningkatannya. **Hasil:** Kegiatan PkM berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan *Gamma App*. Adapun skor N-Gain 68,52 dengan kriteria sedang. **Kesimpulan:** Kegiatan PKM ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SD 3 Klaling mengenai pemanfaatan *Gamma App* dalam penyusunan media presentasi. *Gamma App* dapat membantu guru dalam menyusun media presentasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas.

A B S T R A C T

Background: Although teachers can access modern technology, they often do not use it to create media due to limited technological skills, low understanding of design concepts, and busy teaching schedules. Teachers at SD 3 Klaling need training on presentation media innovation through artificial intelligence, one of which is the *Gamma App*. The aim of this community service (PkM) is to transfer knowledge to teachers at SD 3 Klaling through the use of the *Gamma App* to create presentation media. **Methods:** This PkM was implemented at SD 3 Klaling, Kudus Regency, with 11 teachers participating. The PkM method is interactive training and advocacy (mentoring). The stages of implementing PkM are: planning, implementation, follow-up, and evaluation. Before and after the training, a test was given to analyze the increase in teacher knowledge and skills. The test results were then processed to obtain the N-Gain value and its improvement criteria. **Results:** PkM activities impact increasing teacher knowledge and skills in creating

Keyword:

Artificial Intelligence;

Gamma App;

Teacher;

Media;

Presentation.

presentation media by utilizing the *Gamma App*. The N-Gain score is 68.52 with moderate criteria. **Conclusion:** This PKM activity can improve the knowledge and skills of SD 3 Klaling teachers regarding the use of the *Gamma App* in preparing presentation media. The *Gamma App* can help teachers in creating presentation media that can be used by teachers as learning media in the classroom.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin penting di era modern. Selama dua puluh tahun terakhir, jumlah teknologi yang tersedia telah meningkat secara konsisten. Namun, penggunaan teknologi belum meningkat secara signifikan (Bice & Tang, 2022). Banyak guru yang masih berjuang untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas. Niat dari seorang guru untuk menggunakan teknologi merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan teknologi di kelas (Wangdi et al., 2023). Kebiasaan guru sekolah dasar yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang pemikiran tingkat tinggi pada siswa (Wijnen et al., 2023). Meskipun pemanfaatan teknologi pembelajaran berperan dalam peningkatan pemikiran tingkat tinggi, akan tetapi banyak guru belum secara maksimal mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

Guru di Sekolah Dasar (SD) menghadapi masalah untuk menggunakan teknologi untuk menyampaikan pelajaran secara menarik dan interaktif. Presentasi yang efektif dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa (Mayer, 2014). Perkembangan teknologi sangat mendukung guru dalam meningkatkan kualitas media presentasi materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Meskipun demikian, banyak guru belum memanfaatkan potensi teknologi secara maksimal. Bower (2017) mencatat bahwa kurangnya keterampilan teknis dan pengalaman praktis, banyak guru menghadapi kesulitan dalam menggunakan alat teknologi untuk desain media. Banyak guru sekolah dasar yang belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya. Studi Zhang & Zhang (2020) menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam membuat media presentasi yang efektif. Meskipun mereka memiliki akses ke teknologi modern, guru sering kali tidak memanfaatkan fitur karena kurangnya pelatihan dan pengetahuan tentang aplikasi presentasi.

Kemampuan guru dalam membuat media presentasi yang masih rendah tidak hanya dari keterbatasan penggunaan teknologi, akan tetapi juga kelemahan kemampuan dalam desain. Banyak guru tidak benar-benar memahami dasar-dasar desain multimedia yang efektif (Mayer, 2014). Akibatnya, meskipun mereka menggunakan teknologi untuk membuat presentasi, guru sering kali tidak menggunakan prinsip desain yang dapat membantu materi ajar menjadi lebih efektif. Banyak guru di SD yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi aplikasi yang dapat membantu penyusunan media presentasi. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 65% guru SD tidak percaya diri dalam menggunakan aplikasi presentasi kontemporer dan tidak memanfaatkan sepenuhnya fitur aplikasi (Johnson et al., 2014).

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa meskipun teknologi semakin tersedia, akan tetapi banyak guru masih menghadapi tantangan dalam membuat media presentasi yang efektif.

Keterbatasan ini sering disebabkan oleh kurangnya pelatihan khusus dan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi terutama *Artificial Intelligence* (AI) secara optimal. Pengabdian ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penyusunan media presentasi yang dapat membantu pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar jika diterapkan dengan benar. Menurut [Clark & Mayer \(2016\)](#), desain presentasi yang baik dapat memperkuat pemahaman siswa dengan meningkatkan visualisasi dan interaktivitas materi ajar. Media digital, baik kontekstual maupun audio visual, sangat berpengaruh pembelajaran siswa. Guru dapat membuat media digital kontekstual dan *audio visual* yang menarik dan interaktif untuk siswa, sehingga meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan partisipasi siswa ([Putra et al., 2023](#)). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media digital dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan keaktifan siswa.

Gamma App, aplikasi berbasis AI, memiliki banyak fitur yang memudahkan guru dalam membuat slide presentasi dan memudahkan pembuatan materi ajar berkualitas tinggi. *Gamma App* merupakan aplikasi berbasis AI yang mampu membantu guru dalam membuat slide presentasi dengan fitur-fitur canggih yang memudahkan pembuatan materi ajar yang berkualitas tinggi. Teknologi seperti *Gamma App*, yang memanfaatkan AI untuk mempermudah pembuatan materi ajar, dapat membantu guru membuat presentasi yang lebih menarik dan efektif. Menggabungkan teknologi AI ke dalam media pembelajaran, seperti aplikasi gamma untuk membuat PowerPoint, membuat pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan inventif ([Rahayu et al., 2023](#)).

Gamma App menawarkan banyak keuntungan bagi guru, seperti presentasi yang lebih baik, kemudahan penggunaan, dan dukungan untuk pembelajaran interaktif. Pada akhirnya, guru dapat menggunakan teknologi ini untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, efektif, dan efisien, yang akan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Teknologi seperti *Gamma App* memenuhi kebutuhan pembelajaran modern.

Pengabdian yang telah dilakukan oleh [Ayu et al. \(2025\)](#) berfokus pada pelatihan penggunaan teknologi AI untuk pembuatan materi ajar. [Ruwaidah et al. \(2024\)](#) dan [Wahdaniah et al. \(2025\)](#) melakukan pelatihan kepada guru dengan memanfaatkan *Gamma App* untuk membuat PPT bahan ajar. Perbedaan pengabdian ini dengan yang telah dilakukan oleh pihak lain yaitu adanya tambahan sosialisasi konsep penyusunan media untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan media presentasi. Selain itu, luaran kegiatan tidak hanya berupa materi ajar, tetapi juga dihasilkan media presentasi yang juga dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan yang lainnya seperti rapat, kelompok kerja guru, menjadi narasumber, dan lain-lain.

Kenyataannya, permasalahan yang dihadapi guru SD 3 Klaling antara lain guru masih enggan mencoba hal baru, mencari informasi, dan meningkatkan wawasannya melalui kegiatan praktik. Hasil observasi tim pengabdian di SD 3 Klaling Kudus kebiasaan guru mengajar dengan metode ceramah dan mengandalkan buku untuk mengajar. Guru belum memanfaatkan media presentasi di kelas. Bahkan beberapa guru SD 3 Klaling belum menguasai dasar-dasar media pembelajaran. Guru terlalu sibuk mengurus administrasi sekolah dan kegiatan mengajar sehingga

mereka tidak memiliki waktu untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran masih sangat minim dilakukan oleh guru SD 3 Klaling.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu upaya untuk menyalurkan teknologi tepat guna bagi masyarakat yang dapat membantu guru untuk merancang dan membuat media presentasi dengan menggunakan *Gamma App*. Pendampingan ini bertujuan untuk mentransfer pengetahuan kepada guru SD 3 Klaling melalui pemanfaatan *Gamma App* untuk membuat media presentasi. Harapannya guru dapat memanfaatkan keterampilan pembuatan media presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE

Peserta pelatihan sebanyak 11 guru SD 3 Klaling. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SD 3 Klaling Kecamatan Jekulo, Kudus, Jawa Tengah. Bentuk pengabdian ini adalah pelatihan interaktif dan advokasi (pendampingan). Bentuk pengabdian ini dipilih agar terjadi interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta kegiatan. Interaksi dua arah bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta (guru SD 3 Klaling) untuk mengkomunikasikan ide, pendapat, dan hasil karyanya sehingga diperoleh ilmu yang dapat bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan ceramah, tanya jawab, diskusi, simulasi, dan praktik. Materi pelatihan disampaikan melalui metode ceramah. Materi yang disampaikan antara lain fungsi media presentasi dalam pembelajaran, pemanfaatan AI, pengenalan *Gamma App*, dan pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan *Gamma App*. Metode tanya jawab digunakan untuk mengecek pemahaman peserta mengenai materi yang disampaikan. Peserta juga berkesempatan bertanya kepada tim pengabdian mengenai kejelasan materi.

Kegiatan diskusi melibatkan peserta dan tim guna membahas dan menuntaskan tugas media dalam kegiatan pendampingan. Metode ini dimaksudkan agar terdapat interaksi antar peserta maupun antara tim pengabdian dengan peserta guna berdialog mengenai pendapat dan gagasan. Simulasi merupakan kegiatan yang dilakukan pada waktu dan tempat terbatas sebagai follow up dari teori yang telah dipaparkan. Simulasi dilakukan dengan pemaparan hasil karya dilanjutkan diskusi untuk memberikan saran dan masukan. Praktik pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan *Gamma App* dilakukan peserta pelatihan sesuai dengan petunjuk tim pengabdian.

Studi lapangan melalui kegiatan wawancara untuk menganalisis pengetahuan guru mengenai media presentasi, dasar-dasar media pembelajaran, dan analisis keterampilan guru dalam menggunakan AI dalam menyusun media presentasi. Pengukuran keberhasilan pelaksanaan PkM maka diukur peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media presentasi. Teknik tes digunakan untuk pengumpulan data keterampilan guru. Sebelum pelaksanaan kegiatan PkM, peserta diberikan *pretest*. Sedangkan post tes diberikan kepada peserta setelah tahap evaluasi. Skor *pretest* dan *posttest* dibandingkan, kemudian skor peningkatan diukur dengan rumus N-Gain.

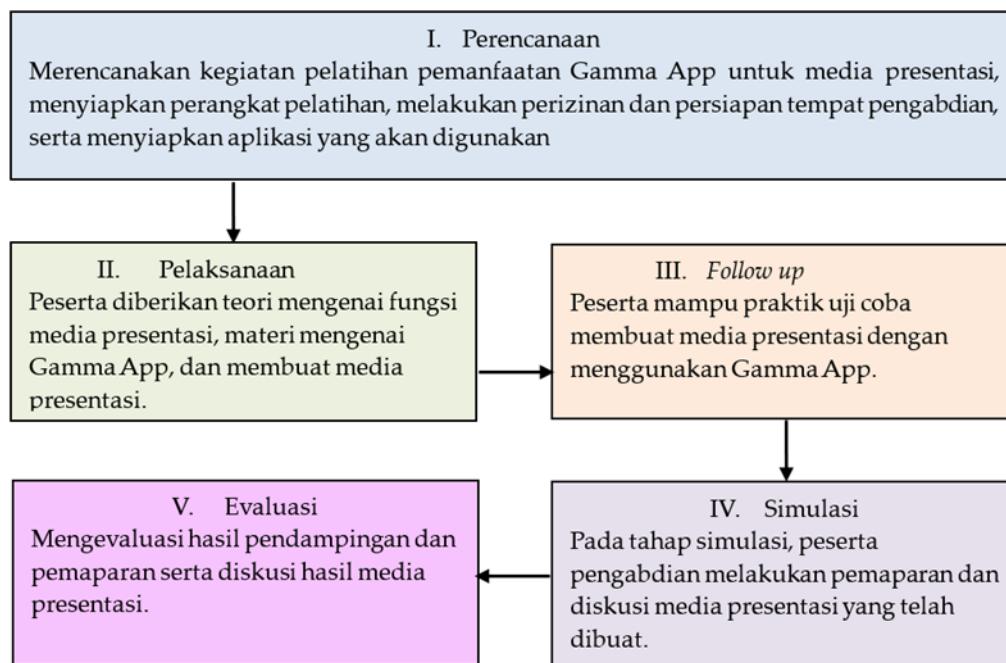
$$N - Gain = \frac{skor\ post\ tes - skor\ pre\ tes}{skor\ ideal - skor\ pre\ tes}$$

Skor N-Gain kemudian dikonsultasikan dengan kriteria normalized Gain sesuai dengan **Tabel 1** untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media presentasi.

Tabel 1. Kriteria Peningkatan Keterampilan Guru

Skor N-Gain	Kriteria
$0,00 < \text{N-Gain} < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} > 0,70$	Tinggi

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat tentang pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Gamma App* untuk pembuatan media presentasi yaitu perencanaan, pelaksanaan, follow up, simulasi, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pengabdian menyiapkan materi sosialisasi, melakukan perizinan, dan persiapan lokasi tempat pengabdian, serta menyiapkan buku pedoman penyusunan media presentasi. Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian memberikan sosialisasi mengenai fungsi media presentasi dan memanfaatkan AI, dan membuat media presentasi dengan memanfaatkan *Gamma App*. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap follow up, peserta pengabdian melakukan praktik membuat media presentasi dengan menggunakan *Gamma App*. Pada tahap simulasi, peserta pengabdian melakukan presentasi hasil karya yang telah dibuat dan dilanjutkan diskusi. Kegiatan terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan untuk menilai hasil produk karya peserta serta diskusi media presentasi. Adapun bagan alur tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian terdapat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dengan tema pemanfaatan Gamma AI dalam penyusunan media presentasi dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024 – 30 Januari 2025. Hasil yang dicapai dalam kegiatan

PkM ini dijabarkan pada: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan, 3) tahap follow up, 4) tahap simulasi melakukan praktik, dan 5) tahap evaluasi kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan tim pengabdian pada tahap perencanaan antara lain studi lapangan dan perencanaan ipteks. Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024. Studi lapangan dan analisis kebutuhan dilakukan guna mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru SD 3 Klaling. Hasil studi lapangan melalui kegiatan wawancara dengan kepala sekolah dan guru antara lain sebagai berikut.

1. Guru belum memanfaatkan media presentasi untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.
2. Guru belum menguasai dasar-dasar media pembelajaran yang sesuai
3. Guru belum memahami cara memanfaatkan AI untuk pembuatan media presentasi.
4. Guru belum memahami cara menyusun media presentasi dengan *Gamma App*.

Kegiatan perencanaan kedua yaitu perencanaan ipteks berupa materi praktik dan pelatihan dari berbagai referensi tentang media presentasi dan *Gamma App*. Materi dalam PkM ini yaitu: 1) materi fungsi media presentasi dalam pembelajaran di sekolah dasar; 2) materi mengenai peran AI dalam dunia pendidikan; 3) materi mengenai penggunaan *Gamma App* untuk membuat media presentasi. Persiapan program terakhir yaitu perizinan kepada Kepala SD 3 Klaling, dilanjutkan persiapan peralatan dan tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan tanggal 21 Desember 2024. Tim pengabdian mendampingi peserta menyusun media presentasi pemanfaatan *Gamma App*. Kegiatan diawali dengan koordinasi tim dengan kepala sekolah dan guru. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian modul penggunaan *Gamma App* untuk membuat media presentasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Sosialisasi materi pertama dibahas mengenai tujuan penggunaan media, peran media, fungsi media pembelajaran, langkah menyusun media presentasi, tips menggunakan slide presentasi. Guru dengan cermat melihat contoh media presentasi dari tim pengabdian.



Gambar 2. Sosialisasi Fungsi Media Presentasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Materi sosialisasi kedua yaitu mengenai peran AI dalam dunia Pendidikan, fungsi AI, ragam jenis AI, keuntungan dan resiko dalam penggunaan AI.



Gambar 3. Sosialisasi Peran AI dalam Dunia Pendidikan

Pada tahap follow up, guru menyusun media presentasi dengan menggunakan *Gamma App*. Mulanya guru mengalami kesulitan untuk login *Gamma App* karena lupa password Gmail. Guru juga mengalami kendala Ketika menyusun media presentasi dikarenakan guru belum terbiasa dengan penggunaan AI. Oleh karena itu, tim pengabdian mendampingi guru selama proses penyusunan media presentasi.



Gambar 4. Pendampingan Penyusunan Media Presentasi dengan *Gamma App*

Pada tahap simulasi, peserta memaparkan hasil karya media presentasi yang telah dibuat.



Gambar 5. Pemaparan Hasil Media Pembelajaran

Setelah pemaparan media presentasi, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi antar peserta pengabdian.



Gambar 6. Diskusi Antar Peserta Pengabdian Mengenai Media Presentasi

Kegiatan evaluasi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan evaluasi hasil oleh tim pengabdian. Kegiatan evaluasi ini dilakukan oleh teman sejawat melalui kegiatan saling mengevaluasi serta memberikan masukan dan apresiasi atas hasil karya produk peserta berupa media presentasi.



Gambar 7. Evaluasi oleh Teman Sejawat

Tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi, penilaian, memberi saran, masukan dan apresiasi terkait hasil dan produk pelatihan, dan pemaparan serta diskusi hasil media presentasi yang dibuat oleh peserta.



Gambar 8. Evaluasi oleh Tim Pengabdian

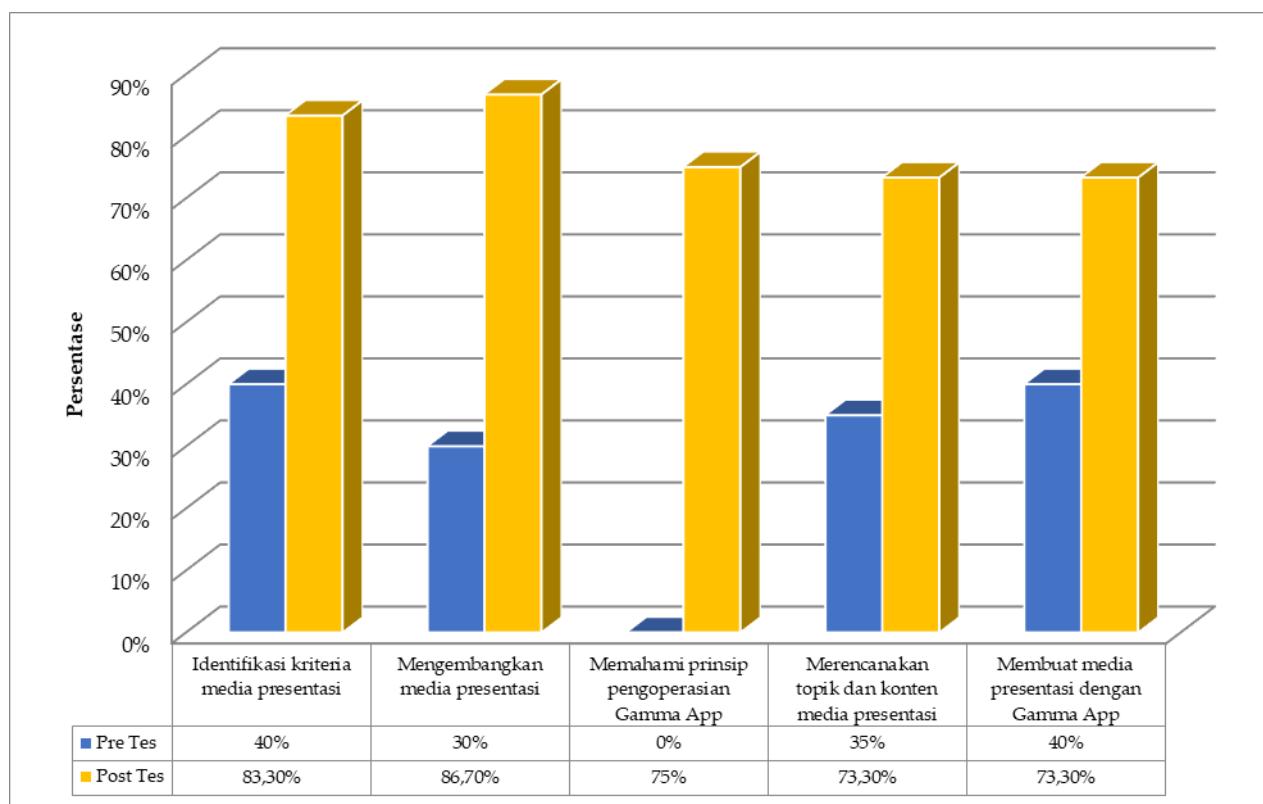
Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh informasi bahwa kegiatan pengabdian masyarakat tentang pemanfaatan Gamma AI untuk penyusunan media presentasi berjalan lancar dan peserta
Doi: <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18869>

pengabdian aktif dan berhasil membuat media presentasi. Hasil dari kegiatan pengabdian, guru-guru SD 3 Klaling memperoleh: (1) pengetahuan mengenai fungsi media presentasi dalam pembelajaran di SD; (2) pengetahuan mengenai peran AI di dunia pendidikan; (3) keterampilan praktik pembuatan media presentasi.



Gambar 9. Tim dan Peserta Pengabdian

Setelah dilaksanakan kegiatan PkM, dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil *pretest* yaitu sebesar 29%. Pengetahuan kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media presentasi dengan *Gamma App* meningkat pada rata-rata skor post tes sebesar 78,32%.



Gambar 10. Grafik Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui kriteria peningkatannya. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh informasi bahwa

rata peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media presentasi dengan *Gamma App* sebesar 68,52 pada kriteria sedang. Terdapat tiga indikator dengan kriteria peningkatan tinggi antara lain: identifikasi kriteria media presentasi, mengembangkan media presentasi, dan memahami prinsip pengoperasian *Gamma App*. Terdapat dua indikator dengan kriteria sedang yaitu Merencanakan topik dan konten media presentasi serta membuat media presentasi dengan *Gamma App*. **Tabel 2** menyajikan hasil analisis peningkatan pengetahuan guru mengenai pembuatan media presentasi dengan *Gamma App*.

Tabel 2. Peningkatan Pengetahuan Guru Mengenai Pembuatan Media Presentasi dengan *Gamma App*

No	Indikator	N-gain	Kriteria
1	Identifikasi kriteria media presentasi	72,17	Tinggi
2	Mengembangkan media presentasi	81	Tinggi
3	Memahami prinsip pengoperasian <i>Gamma App</i>	75	Tinggi
4	Merencanakan topik dan konten media presentasi	58,92	Sedang
5	Membuat media presentasi dengan <i>Gamma App</i>	55,5	Sedang
Rata-rata		68,52	Sedang

Pesatnya kecanggihan teknologi sekarang ini membawa banyak pengaruh positif diberbagai bidang ([Marhadi et al., 2025](#)). Dalam dunia komunikasi modern, penyampaian informasi tidak hanya bergantung pada kata-kata, tetapi juga pada bagaimana informasi tersebut divisualisasikan ([Khakim et al., 2025](#)). Media presentasi menjadi salah satu alat yang paling efektif dalam membantu individu maupun kelompok menyampaikan ide dengan jelas dan menarik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media presentasi dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari ([Manurung, 2021](#)).

Media presentasi merupakan suatu perantara yang mampu menyajikan dan menyampaikan pesan guna membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas ([Hariadi, 2018](#)). Media presentasi merupakan alat bantu pembelajaran yang mampu digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dengan merancang dan mengilustrasikan informasi menggunakan gambar, teks, audio, dan video ([Hawarni, 2021](#)).

Pada era pesatnya teknologi saat ini, *Artificial Intelligence* (AI) banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan untuk membantu memudahkan pekerjaan pada bidang tersebut. Misalnya dalam bidang pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk membantu membuat media pembelajaran. AI menggunakan model matematika dan algoritma untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan ([Eriana & Zein, 2023](#)). Dengan analisis data yang dilakukan oleh AI, guru dapat mempersiapkan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar setiap ([Boentolo et al., 2024](#)). AI memiliki beragam fungsi yang dapat mendukung peningkatan dan perubahan dalam dunia pendidikan ([Asbara et al., 2024](#)). Fungsi AI dalam pembelajaran yakni kecerdasan buatan memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan, memungkinkan pendekatan yang lebih terpersonalisasi, dan membantu guru serta siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan bahwa AI dapat membuat presentasi media lebih menarik, mudah, dan ringkas ([Mustika et al., 2025](#)). Pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan AI dapat menggunakan *Gamma App*. *Gamma App* adalah salah satu AI yang dapat membuat presentasi yang sangat menjanjikan dengan hanya memasukkan tema untuk slide. Aplikasi ini akan memproses perintah secara otomatis dan menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam menyelesaikan slide presentasi ([Hakkeu et al., 2023](#)). *Gamma App* memiliki fitur pengguna yang ramah, kemampuan untuk bekerja sama dalam tim, berbagai elemen desain yang luas, banyak template, dan elemen desain yang sangat menarik. *Gamma App* dapat membantu guru membuat materi pembelajaran dan presentasi dengan otomatis dan menarik ([Anas, 2024](#)).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SD 3 Klaling tentang pemanfaatan *Gamma App* dalam penyusunan media presentasi. Perwujudan dari hal tersebut yakni terjadi peningkatan dengan skor N-Gain 68,52 pada kriteria sedang pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media presentasi dengan memanfaatkan *Gamma App*. *Gamma App* dapat membantu guru dalam menyusun media presentasi sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Guru perlu terus berlatih agar terampil menggunakan seluruh fitur yang tersedia di *Gamma App*. Saran bagi kegiatan pengabdian berikutnya mengangkat topik pelatihan pemanfaatan teknologi untuk pembuatan asesmen pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Yayasan Pembina Universitas Muria Kudus yang telah memberikan dana hibah pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih juga kami sampaikan kepada kepala sekolah dan guru SD 3 Klaling yang bersedia menjadi peserta pelatihan.

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>
- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan Ai Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Ayu, K. G., Sari, D. W., & Wahab, A. (2025). Pengoptimalan Penggunaan Teknologi AI dalam Pembelajaran Inovatif Bagi Guru SMAN 85 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Aplikasi Teknologi (Adipati)*, 4(2), 59–65.
- Bice, H., & Tang, H. (2022). Teachers' beliefs and practices of technology integration at a school for students with dyslexia: A mixed methods study. *Education and Information Technologies*, 27(7), 10179–10205. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11044-1>
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran Guru Memanfaatkan Ai Dalam Membangun Generasi Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>
- Bower, M. (2017). Designing for Learning Using Virtual Worlds. In *Design of Technology-Enhanced*

- Learning (pp. 305–364). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78714-182-720171012>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. *Performance Improvement*, 42(5), 41–43. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420510>
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). Artificial Intelligence (AI). Eureka Media Aksara.
- Hakim, L. (2022). Peranan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan.
- Hakkeu, F., I, P., R, D., U, Z., & M, T. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Hariadi, S. (2018). MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN: dari Teori ke Praktik. *Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo*.
- Hawarni. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Informatika Di Sma Negeri 1 Tilamuta. *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 9, 63–74.
- Johnson, L., Adams, B., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). Horizon Report: 2014 K-12 Edition. In *Horizon Report*. The New Media Consortium. <https://doi.org/ISBN 978-0-9914828-5-6>
- Khakim, L., Budihartono, E., & Sutanto, A. (2025). Peningkatan Hardskill Siswa SMK NU 1 Islamiyah Kramat melalui Pelatihan Pembuatan Alat Ukur Suhu Ruang Berbasis Mikrokontroler. *SOLMA*, 14(1), 262–270.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marhadi, H., Syafriyafdi, N., Cindy, V., Uyun, K., Syahfrika, E., Septiana, L., Harmadani, P., & Andini, S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Card Match Circle Berbasis Budaya Melayu dalam Upaya Peningkatan Mutu Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SOLMA*, 14(1), 983–991.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Mustika, D., Hidayat, B., & Utami, M. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantu Artificial Intelligence untuk Guru Sekolah Dasar. 2(5), 3581–3587.
- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S., & Berlanti, D. S. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2672–2678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5921>
- Rahayu, S., Hadi, K. Al, Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan artificial intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 2021–2024. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i4.6601>
- Ruwaidah, Betti Megawati, Maisaroh Ritonga, Rahmad Aditiya, Ahmad Habin, Sagala, & Wahyu Azhar Ritonga. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence /Ai Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service* , 4(2), 205–214.
- Wahdaniah, Jamilah, Fitri, G., Surbakti, E. B., & Ginting, S. D. B. (2025). Pemanfaatan *Gamma App* Berbasis AI sebagai Alat Bantu Inovatif untuk Guru dalam Pembelajaran C-266 C-267. *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 8(1), 266–269.
- Wangdi, T., Dhendup, S., & Gyelmo, T. (2023). Factors Influencing Teachers' Intention to Use Technology: Role of TPACK and Facilitating Conditions. *International Journal of Instruction*, 16(2), 1017–1036. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16254a>

Wijnen, F., Walma van der Molen, J., & Voogt, J. (2023). Primary school teachers' attitudes toward technology use and stimulating higher-order thinking in students: a review of the literature. *Journal of Research on Technology in Education*, 55(4), 545–567. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1991864>

Zhang, Y., & Zhang, J. (2020). Teachers' Use of Technology in Primary Education: A Case Study. *Computers & Education*, 148(103786).