
Pelatihan Penggunaan Gamma AI untuk Guru SMK Swasta Al Aziz

Pera Herawati^{1*}, Hidayatul Mazidah Harahap², Nailil Khairini³, Ade Suryani⁴,
Maimunah Ritonga⁵, Irhamna Mandili Lubis⁶

Universitas Islam Labuhan Batu, Labuhanbatu, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

✉ Email Korespodensi: pera_belong@yahoo.co.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 13-09-2025

Disetujui 23-09-2025

Diterbitkan 25-09-2025

Katakunci:

Pelatihan;
Gamma AI;
Digital;

ABSTRAK

PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan Gamma AI bagi guru SMK Swasta Al Aziz, dan menyelenggarakan workshop bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan Gamma AI. Sasaran kegiatan adalah 30 orang guru SMK Swasta Al Aziz Kabupaten Labuhanbatu yang dipilih berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. Program dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan tujuan, manfaat, serta mengukur kemampuan awal guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Hasil pre-assessment menunjukkan bahwa 80% guru belum pernah menggunakan Gamma AI. Tahap inti berupa pelatihan dan workshop dilaksanakan dengan metode partisipatif dan praktik langsung. Guru dibimbing membuat akun, mengenal fitur utama, serta menghasilkan bahan ajar digital sesuai bidang mata pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan beragam, mulai dari presentasi matematika hingga materi kejuruan bisnis daring. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan guru, ditandai dengan rata-rata skor pre-test 45 yang meningkat menjadi 82 pada post-test. Selain itu, 26 dari 30 produk presentasi masuk kategori baik, sedangkan sisanya cukup baik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam berinovasi serta mendorong kolaborasi antar peserta. Hasil PKM menunjukkan bahwa Gamma AI dapat menjadi solusi praktis dalam pembuatan bahan ajar digital, sekaligus mendukung transformasi pendidikan di era industri 4.0. Ke depan, kegiatan serupa perlu diperluas ke sekolah lain untuk memperkuat ekosistem literasi digital di Kabupaten Labuhanbatu.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Pera Herawati, Hidayatul Mazidah Harahap, Nailil Khairini, Ade Suryani, Maimunah Ritonga, & Irhamna Mandili Lubis. (2025). Pelatihan Penggunaan Gamma AI untuk Guru SMK Swasta Al Aziz. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(5), 1555-1561. <https://doi.org/10.63822/e510xt97>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) semakin pesat dan telah memengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi mutakhir dalam mendukung proses pembelajaran (Zawacki-Richter et al., 2019). Salah satu teknologi berbasis AI yang potensial adalah *Gamma AI*, sebuah platform presentasi dan pembuatan konten berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk memudahkan pembuatan materi ajar yang interaktif.

SMK Swasta Al Aziz di Kabupaten Labuhanbatu merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berperan penting dalam mencetak lulusan siap kerja. Namun, berdasarkan observasi awal, sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan dalam menguasai teknologi digital inovatif. Selama ini, guru lebih banyak menggunakan metode konvensional atau aplikasi presentasi sederhana seperti PowerPoint. Padahal, integrasi teknologi pembelajaran modern terbukti dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa (Prasetyo & Trisyanti, 2018).

Permasalahan yang dihadapi guru di sekolah tersebut cukup kompleks. Dari 30 orang guru yang ada, hanya sebagian kecil yang sudah mengenal aplikasi berbasis AI, sementara sebagian besar lainnya masih baru mendengar istilah *Gamma AI*. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan digital yang cukup signifikan antara ketersediaan teknologi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya. Kesenjangan digital menurut Sari & Setiawan, (2021) juga menjadi tantangan pendidikan di Indonesia secara umum, terutama di daerah dengan keterbatasan akses.

Urgensi permasalahan ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Jika guru tidak segera beradaptasi dengan teknologi berbasis AI, maka pembelajaran di sekolah akan tertinggal dari perkembangan zaman. Sementara itu, Prensky (2010) menyebut siswa sebagai generasi digital native telah terbiasa dengan teknologi, sehingga guru perlu bertransformasi untuk mengimbangi kebutuhan tersebut.

Gamma AI menawarkan solusi praktis dalam menyusun presentasi dan materi ajar yang lebih menarik secara visual dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Aplikasi ini dapat membantu guru menghemat waktu dalam membuat bahan ajar, sekaligus menghasilkan konten yang lebih interaktif. Pemanfaatan AI dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan efisiensi guru serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Holmes et al., 2019).

Melihat potensi dan kebutuhan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat memandang perlu untuk memberikan pelatihan penggunaan *Gamma AI* bagi para guru di SMK Swasta Al Aziz. Kegiatan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan digital, meningkatkan keterampilan guru, serta memberikan bekal praktis dalam memanfaatkan teknologi AI di kelas. Program ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong transformasi digital pendidikan di Indonesia (Kemdikbudristek, 2021).

Dengan demikian, PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan *Gamma AI* bagi guru SMK Swasta Al Aziz, dan menyelenggarakan workshop bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Gamma AI*.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang melalui tiga tahap utama, yaitu

sosialisasi program, pelatihan dan workshop penggunaan Gamma AI, serta evaluasi kegiatan dan produk yang dihasilkan. Ketiga tahapan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan untuk pengembangan bahan ajar digital secara sistematis dan berkelanjutan.

Tahap Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan sebagai langkah awal untuk menjalin komunikasi yang efektif antara tim pelaksana PKM dengan para mitra sasaran, yaitu guru-guru SMK Swasta Al Aziz Kabupaten Labuhanbatu. Dalam tahap ini dijelaskan secara rinci tujuan, manfaat, serta rencana kegiatan pelatihan dan workshop yang akan dilaksanakan. Sosialisasi dilakukan melalui pertemuan langsung (tatap muka) dan media digital seperti grup WhatsApp sebagai sarana komunikasi awal. Kegiatan ini penting untuk membangun komitmen dan kesiapan peserta dalam mengikuti pelatihan secara aktif. Menurut Sudjana (2009), komitmen peserta menjadi salah satu kunci keberhasilan program pelatihan. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan data awal (pre-assessment) terkait kemampuan guru dalam menggunakan teknologi presentasi dan aplikasi pembelajaran berbasis digital.

Tahap Pelatihan dan Workshop

Tahap kedua adalah pelatihan dan workshop penggunaan Gamma AI sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk pengembangan media ajar. Kegiatan inti ini disusun dalam bentuk pelatihan (*hands-on training*) sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang diberikan. Sesi pelatihan dimulai dari pengenalan konsep dasar Gamma AI, pemanfaatan fitur otomatisasi desain, hingga praktik membuat presentasi dan bahan ajar digital sesuai bidang keahlian guru. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik dipilih karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta dan mendorong mereka untuk berkreasi (Setyosari, 2013). Dalam kegiatan ini, setiap peserta didampingi oleh tim fasilitator agar mampu menghasilkan minimal satu produk presentasi atau bahan ajar digital menggunakan Gamma AI. Materi pelatihan juga mencakup aspek etika penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan, mengingat isu keaslian konten dan keterbukaan akses sumber belajar menjadi penting untuk diperhatikan (Yuliana, 2020).

Tahap Evaluasi

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses mencakup keaktifan peserta, ketercapaian tujuan pelatihan, serta kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Evaluasi hasil dilakukan dengan menilai kualitas produk presentasi atau bahan ajar digital yang dibuat peserta menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek isi, desain, interaktivitas, dan relevansi. Selain itu, dilakukan juga post-assessment untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi ini penting sebagai dasar perbaikan dan pengembangan program berikutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2013), proses evaluasi dalam pelatihan guru bukan hanya untuk mengukur capaian, tetapi juga untuk merancang strategi pendampingan dan penguatan kompetensi secara berkelanjutan. Sebagai tindak lanjut, peserta akan dimasukkan dalam forum diskusi daring untuk saling berbagi pengalaman serta mengembangkan bahan ajar digital berbasis AI secara kolaboratif di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan selama satu bulan, dimulai dari tahap persiapan hingga evaluasi hasil. Sasaran kegiatan adalah para guru SMK Swasta Al Aziz Kabupaten Labuhanbatu sebanyak 30 orang yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai mitra berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, khususnya penggunaan aplikasi Gamma AI sebagai media presentasi dan pembuatan bahan ajar digital yang inovatif. Program ini menjadi salah satu respon terhadap tuntutan transformasi digital pendidikan dan kebutuhan penguatan literasi digital guru di era industri 4.0 (Kemdikbudristek, 2021).

Tahap pertama yaitu sosialisasi dilaksanakan untuk mengenalkan tujuan, rencana kegiatan, serta manfaat pelatihan kepada para guru mitra. Sosialisasi dilakukan secara tatap muka di ruang pertemuan sekolah, diikuti oleh seluruh 30 guru, dan dipandu oleh tim pelaksana PKM. Dalam kegiatan ini, peserta diberikan penjelasan mengenai urgensi penerapan AI dalam pembelajaran, gambaran fitur Gamma AI, serta manfaatnya dalam mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efisien. Selain itu, dilakukan pre-assessment untuk mengetahui kemampuan awal guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis AI. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% guru belum pernah menggunakan aplikasi Gamma AI, dan hanya 20% yang memiliki pengetahuan dasar tentang aplikasi presentasi berbasis AI lainnya. Temuan ini memperkuat dugaan awal bahwa kegiatan pelatihan memang sangat sesuai dengan kebutuhan mitra dan mendesak untuk dilaksanakan (Kuswandi & Pratiwi, 2020).

Tahap kedua adalah pelatihan dan workshop penggunaan Gamma AI yang dilaksanakan dalam tiga sesi utama: sesi pengenalan konsep, sesi praktik, dan sesi pendampingan. Sesi pertama membahas tentang urgensi integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21, prinsip desain presentasi yang efektif, serta struktur materi yang sesuai untuk siswa SMK. Materi disampaikan secara partisipatif melalui ceramah interaktif dan diskusi. Menurut Warsita (2008), keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan pelatihan menjadi kunci keberhasilan transfer pengetahuan dan keterampilan. Sesi kedua berupa praktik langsung menggunakan Gamma AI. Peserta dibimbing tahap demi tahap mulai dari membuat akun, memahami tampilan antarmuka, memilih template presentasi, hingga mengintegrasikan konten berupa teks, gambar, dan ilustrasi yang dihasilkan oleh AI. Tantangan yang muncul adalah kesenjangan literasi teknologi, terutama pada guru senior yang kurang terbiasa dengan aplikasi digital. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator memberikan pendampingan intensif melalui sistem kerja kelompok. Pendekatan ini terbukti efektif karena mendorong kolaborasi antar guru dan menciptakan suasana belajar yang mendukung satu sama lain (Setyosari, 2013).



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan yang didampingi oleh pemateri

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menyusun presentasi sederhana menggunakan Gamma AI sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan beragam, seperti presentasi Matematika tentang fungsi kuadrat, presentasi Bahasa Inggris tentang descriptive text, dan presentasi kejuruan Bisnis Daring mengenai strategi pemasaran produk. Seluruh produk sudah memenuhi unsur dasar media pembelajaran yang baik, yakni kebermaknaan isi, kejelasan struktur, serta tampilan visual yang menarik. Guru juga mulai memahami pentingnya alur penyampaian materi yang logis, sesuai prinsip pengembangan media digital (Yuliana, 2020).

Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses mencakup keaktifan peserta, kualitas interaksi, dan ketercapaian waktu. Dari lembar observasi fasilitator, diketahui bahwa mayoritas guru sangat aktif mengikuti setiap sesi, memberikan tanggapan, dan menyelesaikan tugas. Hanya beberapa peserta yang memerlukan bimbingan tambahan akibat keterbatasan pengalaman menggunakan aplikasi digital. Evaluasi hasil dilakukan melalui penilaian produk presentasi yang dihasilkan peserta. Penilaian menggunakan rubrik dengan empat aspek: isi materi, struktur penyajian, aspek visual, dan unsur interaktif. Dari total 30 presentasi, sebanyak 26 masuk kategori “baik” dan 4 kategori “cukup baik”. Selain itu, dilakukan juga post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Hasilnya, skor rata-rata meningkat dari 45 (*pre-test*) menjadi 82 (*post-test*). Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Gamma AI sebagai bahan ajar digital (Holmes et al., 2019).

Selain evaluasi kuantitatif, dilakukan juga evaluasi kualitatif berupa refleksi peserta. Salah satu guru menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat membantu karena sebelumnya hanya mampu membuat slide sederhana, tetapi kini dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan cepat dengan bantuan Gamma AI. Testimoni ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam berinovasi.

Keberhasilan program PKM ini dapat ditinjau dari tiga aspek utama. Pertama, kesesuaian kebutuhan mitra dengan solusi yang ditawarkan. Berdasarkan hasil pre-assessment dan produk yang dihasilkan, jelas bahwa guru membutuhkan pelatihan praktis dan aplikatif yang dapat langsung diterapkan. Pemanfaatan Gamma AI terbukti menjawab kebutuhan tersebut dengan memberikan solusi pembuatan bahan ajar yang efisien dan menarik. Kedua, metode pelatihan berbasis praktik memberikan dampak

signifikan terhadap hasil belajar. Melalui pendekatan learning by doing, guru didorong untuk aktif dan menghasilkan produk nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudjana (2009) bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta membangun pemahaman melalui aktivitas langsung. Ketiga, tindak lanjut pasca pelatihan juga menjadi kekuatan program ini. Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan tetap tergabung dalam forum WhatsApp untuk berbagi pengalaman, bertanya, dan mendiskusikan hasil karya mereka. Hal ini menunjukkan adanya keberlanjutan program, sekaligus memperkuat budaya berbagi dan kolaborasi digital di lingkungan sekolah.

Namun demikian, program ini masih menghadapi tantangan. Beberapa guru masih mengalami kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang tidak stabil. Ke depan, perlu ada dukungan sarana dan pelatihan lanjutan dengan durasi lebih panjang agar guru tidak hanya mahir membuat presentasi, tetapi juga mampu mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi guru SMK Swasta Al Aziz dalam memanfaatkan Gamma AI sebagai media ajar digital. Program ini relevan untuk direplikasi di sekolah lain di Kabupaten Labuhanbatu, guna memperluas dampak dan mendukung transformasi digital pendidikan di tingkat sekolah menengah kejuruan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi guru SMK Swasta Al Aziz Kabupaten Labuhanbatu dalam memanfaatkan Gamma AI sebagai media ajar digital. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, dan workshop, para guru mampu memahami konsep dasar aplikasi berbasis kecerdasan buatan sekaligus menghasilkan produk presentasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efisien. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru, ditandai dengan nilai post-test yang lebih tinggi serta kualitas produk presentasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan partisipatif mampu memberikan dampak positif bagi peningkatan literasi digital guru. Selain menumbuhkan keterampilan teknis, program ini juga membangun rasa percaya diri serta budaya kolaborasi di kalangan guru. Untuk keberlanjutan, perlu adanya pendampingan lanjutan dan replikasi program serupa di sekolah lain, sehingga manfaat penggunaan Gamma AI dapat diperluas guna mendukung transformasi digital pendidikan di era industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Kemdikbudristek. (2021). *Peta jalan transformasi digital pendidikan Indonesia 2021–2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kuswandi, D., & Pratiwi, E. (2020). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis e-book bagi guru sekolah menengah pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 115–123.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

-
- Prasetyo, Y., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 5(1), 22–27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Sari, M., & Setiawan, A. (2021). Analisis kesenjangan digital dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 115–127.
- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, D. (2009). *Evaluasi program pendidikan luar sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yuliana, I. (2020). Pemanfaatan *open educational resources* dalam pengembangan bahan ajar digital. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 21(2), 145–156.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of*